

Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa

Adrianus Bala Tukan, Siti Napfiah

Pendidikan Matematika, IKIP Budi Utomo
e-mail: adrianusbalatukan@gmail.com, napfiahsiti@gmail.com*

* Penulis korespondensi

Abstract

Low student learning outcomes and activities are a manifestation of various problems that arise from ongoing learning activities. Learning outcomes in Mathematics learning are marked by a class average value of 78.18. The data shows that the value of 15 out of 18 (83.33%) has not been completed and 16.67% of students have reached KKM. The method used still uses lectures, a conservative paradigm, where the teacher imparts knowledge to students passively where learning is more centered on the teacher. Students tend to be passive, low absorption, boredom, lack of student enthusiasm, and distraction in class. Based on these problems, the authors made an effort to increase student learning outcomes and activities in mathematics class VIII-B Marsudi Siwi Malang Catholic Middle School for the 2022/2023 academic year as many as 18 students using the Cooperative method of the Teams Games Tournament (TGT) type. This research is Classroom Action Research (PTK), the researcher acts as an educator and the subject educator as an observer. Based on the results of the analysis of the research, it can be seen that with the application of the Teams Games Tournament (TGT) method, there is an increase in learning outcomes in class VIII-B students of Marsudisiwi Catholic Middle School Malang for the 2022/2023 academic year. The completeness of student learning outcomes in the first cycle was 66.7%, and in the second cycle was 94.4%. This increase is the implication of increasing student learning activities. Educators feel satisfied and proud of the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) method, and students feel very happy and enthusiastic in participating in learning. Researchers suggest that teachers should always try to improve student learning outcomes in each process of learning mathematics using innovative learning models, one of which is the TGT (Teams Games Tournament) learning model, and students are expected to pay more attention to lessons and actively participate in learning mathematics in class and be able to improve learning outcomes.

Keywords: *Learning, tgt, learning outcomes*

Abstrak

Hasil belajar dan aktivitas siswa yang rendah merupakan wujud dari berbagai masalah yang muncul dari kegiatan pembelajaran sudah berlangsung. Hasil belajar pada pembelajaran Matematika ditandai dengan nilai rata-rata kelas 78,18, Data tersebut menunjukkan bahwa nilai 15 dari 18 (83,33 %) belum tuntas dan 16,67 % siswa yang sudah mencapai KKM. Metode yang digunakan masih menggunakan ceramah, paradigma konservatif, dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa secara pasif dimana pembelajaran lebih terpusat kepada guru. Peserta didik cenderung pasif, rendahnya daya serap, kejenuhan, kurangnya semangat siswa, dan gangguan di dalam kelas. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis melakukan upaya peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa pada pelajaran matematika

kelas VIII-B SMP Katolik Marsudi Siwi Malang Tahun Pelajaran 2022/2023 sebanyak 18 peserta didik dengan menerapkan metode Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti bertindak sebagai pendidik dan pendidik mata pelajaran sebagai observer. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian dapat diketahui bahwa dengan adanya penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT), Terjadi peningkatan hasil belajar pada siswa kelas VIII-B SMP Katolik Marsudisiwi Malang tahun pelajaran 2022/2023. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 66,7 %, dan pada siklus II sebesar 94,4 %. Peningkatan ini merupakan implikasi dari peningkatan aktivitas belajar siswa. Pendidik merasa puas dan bangga atas penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT), dan siswa merasa sangat senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti menyarankan hendaknya guru selalu berupaya meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap proses pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran yang inovatif salah satunya yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), dan Peserta didik diharapkan dapat lebih memperhatikan pelajaran dan aktif mengikuti pembelajaran Matematika di kelas dan mampu untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Kata kunci : Pembelajaran, tgt, hasil belajar

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika dalam kaitannya dengan para pendidik ketika di kelas masih banyak menggunakan paradigma konservatif, dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa secara pasif, dalam arti pembelajaran lebih terpusat kepada guru dibandingkan siswa. Guru mengajar dengan menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi seperti ini tidak akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran matematika. Karena itu, penyesuaian guru terhadap pola pikir siswanya sangat penting dilakukan. Memperhatikan masalah di atas, sudah selajaknya dalam pengajaran matematika dilakukan suatu inovasi.

Guru memiliki peran vital dalam pembelajaran di kelas, guru memiliki tugas dan tanggung jawab menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengevaluasi, menganalisis hasil evaluasi, dan melakukan tindak lanjut hasil pembelajaran. Peran seorang guru dalam melaksanakan strategi pembelajaran yang baik adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, evaluator, dan katalisator dalam pembelajaran, serta pengontrol konsep yang dipahami peserta didik. Jika peran tersebut dilaksanakan dengan baik maka akan mengarah pada mengajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Peningkatan mutu pengajaran dimulai dengan pembenahan model pembelajaran. Model pembelajaran berhubungan dengan cara mengajar yang paling efektif dan efisien dalam memberikan pengalaman belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan khusus pembelajaran. Kenyataannya, guru-guru sekarang dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah, pemberian tugas pada LKS dan cenderung menggunakan metode yang sama pada setiap pembelajaran sehingga siswa tidak aktif dalam menerima informasi yang disampaikan. Gejala lain yang muncul adalah guru cenderung memperhatikan siswa secara keseleuruhan dalam kelas dan tidak memperhatikan setiap siswa (perorangan) atau kelompok-kelompok siswa, sehingga perbedaan individual tidak begitu diperhatikan, padahal peserta didik memiliki keunikan yang membedakan antara yang satu dengan yang lainnya, oleh sebab itu dalam pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan tiap individu sehingga dapat merubah kondisi siswa yang tadinya tidak tahu menjadi tahu.

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah yang ada berupa penerapan model pembelajaran yang lebih mengutamakan keaktifan peserta didik dan memberi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan potensinya secara maksimal. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model

pembelajaran kooperatif. Dengan pembelajaran kooperatif siswa termotivasi untuk belajar menyampaikan pendapat dan bersosialisasi dengan teman. Oleh karena itu lebih lanjut guru bersama peneliti ingin melihat pembelajaran kooperatif melalui pendekatan struktural tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Isjoni (2010:83) menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Perbedaan signifikan yang menjadikan model pembelajaran kooperatif TGT menjadi sangat menarik adalah karena diakhiri dengan game atau turnamen. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar karena dalam TGT terdapat unsur turnamen sehingga siswa akan semangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya suatu kerja kelompok maka dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian mengenai keadaan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari 2 siklus, yang sengaja dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian semacam ini diawali dengan membuat perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dalam pelaksanaannya bertindak sebagai guru yang melakukan tindakan pembelajaran sesuai prosedur dan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran yang sesungguhnya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kerja ilmiah, untuk melakukannya mutlak dituntut keobjektifan data, untuk memenuhi kriteria ini maka faktor keseharian (validitas) dan keteladanan (reabilitas) harus terpenuhi dalam penelitian kualitatif temuan atau data dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi objek yang penelitian teliti. Karena itu apabila kriteria validitas dan reabilitas tidak terpenuhi maka tentu saja diproses penelitian tindakan kelas ini perlu dipertanyakan keilmiahannya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode dokumentasi, dan metode tes. Metode observasi digunakan peneliti untuk melihat aktivitas mengajar pendidik dan

aktivitas belajar peserta didik. Metode dokumentasi digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan tindakan, tentang jumlah pendidik dan karyawan, jumlah peserta didik, sejarah berdirinya, denah lokasi, dan data tentang sarana dan prasarana. Sedangkan metode tes digunakan peneliti untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini didapatkan beberapa hasil yang terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II dimana deskripsi penjelasannya dapat dilihat dibawah ini :

1. Deskripsi Hasil Siklus I

Siklus I berupa tes objektif secara individu dilaksanakan pada Rabu, 11 April 2023 selama 2 x 40 menit. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik tentang materi bangun ruang sisi datar setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siklus I. Evaluasi siklus I merupakan tugas individu. Berbentuk soal tertulis dengan jumlah 20 soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Evaluasi pada siklus I juga bertujuan untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami materi bangun ruang sisi datar, meningkatkan serta menggali pemahaman peserta didik setelah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan.

Soal ranah kognitif pada evaluasi siklus I terdiri dari tiga aspek yaitu ingatan (C1) sebesar 30%, pemahaman (C2) sebesar 30% dan aplikasi (C3) sebesar 40%.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Keterangan	Skor
1.	Rata-rata kelas	83
2.	Nilai tertinggi	100
3.	Nilai terendah	60
4.	Siswa memenuhi KKM	12
5.	Siswa belum memenuhi KKM	6
6.	Ketuntasan belajar klasikal	66,67 %

Setelah melakukan pengambilan data pada siklus I pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa maka peneliti melakukan refleksi bersama kolaborator untuk menjadi acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada siklus berikutnya yakni siklus II.

Hasil refleksi pada siklus I adalah sebagai berikut:

a) Aktivitas Siswa

Peserta didik sebagian besar telah melaksanakan pembelajaran dengan tertib, namun terdapat beberapa kelompok yang masih belum maksimal dalam mengikuti pembelajaran sehingga diperlukan adanya perbaikan untuk siklus II agar mencapai indikator keberhasilan yang direncanakan. Hasil refleksi aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Terdapat kelompok yang masih pasif dalam kegiatan kerja kelompok, yaitu kelompok 1 dan kelompok 3
- 2) Peserta didik ada yang belum dapat merespon guru ketika guru memberikan kesempatan bertanya, jika ada materi yang belum dipahami.
- 3) Peserta didik masih ragu dalam mengambil keputusan dalam kelompok ketika melakukan permainan.
- 4) Masih ada beberapa siswa yang belum menunjukkan semangat mengikuti proses pembelajaran.

b) Hasil Belajar

Berdasarkan evaluasi yang dikerjakan peserta didik, diperoleh hasil belajar siswa pada siklus I yaitu mencapai 66,67 % dengan nilai terendah 60, tertinggi 100, dan nilai rata-rata 83, namun masih diperlukan peningkatan pada siklus II untuk mencapai ketuntasan klasikal ≥ 85 % dari seluruh siswa kelas VIII-B SMPK Marsudi Siwi dengan ketuntasan belajar individu ≥ 80 (KKM). Siswa yang sudah mencapai KKM ada 12 yaitu sebesar 66,67 % dan yang belum mencapai KKM ada 6 siswa, sehingga masih diperlukan tindakan selanjutnya yaitu mengadakan siklus II.

Berdasarkan refleksi pada siklus I pada pembelajaran matematika, maka perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan waktu seefektif dan seefisien mungkin agar semua tahap-tahap pembelajaran yang sudah direncanakan dapat terlaksana dengan baik.
- 2) Guru menjelaskan kembali prosedur penerapan pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT).
- 3) Guru harus memilih apresiasi yang cocok agar mendapat respon dari peserta didik.
- 4) Guru memberikan bimbingan secara merata kepada masing-masing kelompok.
- 5) Guru menyimpulkan materi pembelajaran pada setiap pertemuan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Deskripsi Hasil Siklus II

Siklus II berupa tes objektif secara individu dilaksanakan pada Rabu, 26 April 2023 selama 2 x 40 menit. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik tentang materi bangun ruang sisi datar setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga siklus II. Evaluasi siklus II merupakan tugas individu, berbentuk soal tertulis dengan jumlah 20 soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Evaluasi pada siklus II juga bertujuan untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami materi bangun ruang sisi datar, meningkatkan serta menggali pemahaman peserta didik setelah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan.

Soal ranah kognitif pada evaluasi siklus I terdiri dari tiga aspek yaitu ingatan (C1) sebesar 30%, pemahaman (C2) sebesar 30% dan aplikasi (C3) sebesar 40%.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Keterangan	Skor
1.	Rata-rata kelas	89
2.	Nilai tertinggi	100
3.	Nilai terendah	78
4.	Siswa memenuhi KKM	17
5.	Siswa belum memenuhi KKM	1
6.	Ketuntasan belajar klasikal	94,4 %

a) Tahap Refleksi

Setelah melakukan pengambilan data pada siklus II pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga yang meliputi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa maka peneliti melakukan refleksi bersama kolaborator untuk menjadi acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil refleksi pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Aktivitas Siswa

Peserta didik telah melaksanakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tertib, lebih berfokus, lebih aktif, menanggapi dengan cepat dan baik pertanyaan dari guru maupun dari peserta didik lainnya, dan sangat percaya diri dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat lebih cepat memahami materi bangun ruang sisi datar sehingga mereka sangat puas dengan kegiatan pembelajaran pada siklus II.

2) Hasil Belajar

Berdasarkan evaluasi yang dikerjakan peserta didik, diperoleh hasil belajar siswa pada siklus II yaitu mencapai 94,4 % dengan nilai terendah 78, tertinggi 100, dan nilai rata-rata 89. Hasil belajar peserta didik pada siklus II sudah menunjukkan peningkatan dari hasil belajar peserta didik siklus sebelumnya (siklus I). Dapat dikatakan hasil belajar peserta didik pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang peneliti tetapkan dan rencanakan yaitu $\geq 85\%$ dari seluruh siswa kelas VIII-B SMPK Marsudi Siwi dengan ketuntasan belajar individu ≥ 80 (KKM). Siswa yang sudah mencapai KKM ada 12 yaitu sebesar 94,4 % dan yang belum mencapai KKM ada 1 siswa,

Pembahasan

Pembahasan difokuskan pada hasil aktivitas siswa dan hasil belajar matematika pada siklus I dan siklus II. Setelah penelitian ini dilakukan, maka data-data yang dapat digambarkan apakah penelitian yang dilakukan sudah mencapai tujuan ataupun target yang sudah ditentukan sebelumnya. Data tersebut adalah sebagai berikut:

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa selama dua (2) siklus yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai pada siklus II. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh jumlah skor 42, rata-rata skor 87,5 dengan kategori baik, meningkat dengan jumlah skor 45, rata-rata skor 93,75 dengan kategori sangat baik pada siklus II, sehingga telah mewujudkan indikator aktivitas siswa dalam tindakan kelas.

Secara keseluruhan, aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) telah mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Kekurangan yang ditemui pada siklus I sudah dapat diperbaiki oleh guru dengan optimal. Aktivitas siswa dalam menerapkan pemecahan masalah penelitian ini dalam kegiatan pembelajaran telah masuk dalam kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas VIII-B di SMP Katolik Marsudisiwi Malang terdiri dari ranah Kognitif yang diperoleh dari hasil tes tertulis pada evaluasi akhir di setiap siklus.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan Hasil belajar siswa mata pelajaran matematika pada siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Keterangan	Skor	
		Siklus 1	Siklus II
1.	Rata-rata kelas	83	89
2.	Nilai tertinggi	100	100
3.	Nilai terendah	60	78
4.	Siswa memenuhi KKM	12	17
5.	Siswa belum memenuhi KKM	6	1
6.	Ketuntasan belajar klasikal	66,67 %	94,4, %

Tes tertulis pada siklus I dilaksanakan siswa dengan mengerjakan soal yang tersiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal isian pada akhir pembelajaran sebagai evaluasi. Pada tes tertulis siklus I didapatkan hasil nilai rata-rata siswa mencapai 83 dengan nilai terendah dan tertinggi mencapai 60 dan 100. Ketuntasan klasikal dalam siklus ini mencapai 66,7% (dari 18 siswa yang sudah mencapai KKM adalah 12 siswa) sehingga dalam siklus ini belum mencapai indikator keberhasilan ketuntasan klasikal yaitu 85%.

Tes tertulis pada siklus II dilaksanakan siswa dengan mengerjakan soal yang tersiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian pada akhir pembelajaran sebagai evaluasi. Pada tes tertulis siklus II didapatkan hasil nilai rata-rata siswa mencapai 89 dengan nilai terendah dan tertinggi mencapai 78 dan 100. Ketuntasan klasikal dalam siklus ini mencapai 94,4% (dari 18 siswa yang sudah mencapai KKM adalah 17 siswa) sehingga dalam siklus ini telah mencapai indikator keberhasilan ketuntasan klasikal yaitu 85%, sehingga peneliti tidak merencanakan tindakan selanjutnya dan dikatakan berhasil.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VIII-B SMP Katolik Marsudisiwi Malang. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut merupakan hasil dari penerapan metode TGT (*Teams Games Tournament*) yang sudah peneliti terapkan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dilakukan selama dua siklus dalam pembelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) maka, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Terjadi peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada siswa kelas VIII-B SMP Katolik Marsudisiwi Malang tahun pelajaran 2022/2023. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 66,7 %, dan pada siklus II sebesar 94,4 %. Peningkatan hasil belajar siswa sebesar 27,7 % pada tema Bangun Ruang Sisi Datar.

- b. Peningkatan hasil belajar siswa merupakan hasil dari penerapan metode TGT (*Teams Games Tournament*).
- c. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas VIII-B SMP Katolik Marsudisiwi Malang.

E. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

- a. Hendaknya guru selalu berupaya meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap proses pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran yang inovatif salah satunya yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).
- b. Peserta didik diharapkan dapat lebih memperhatikan pelajaran dan aktif mengikuti pembelajaran Matematika di kelas dan mampu untuk meningkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*) sesuai dengan prosedur pembelajaran yang berlaku.

DAFTAR RUJUKAN

- Afita, Musfiroh. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas VB MI Muhammadiyah Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto, Purwokerto.
- Nasution, S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT Dalam Mata Pelajaran PKN Kelas VI SDN 097 Gunung Barani. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 2017, 1(3), 144-151.
- Romanda, Adang. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V di MI AL-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017".
- Sarnoto, A. Z. (2012). Belajar dalam Perspektif Psikologi dan Islam. *Madani Institute*, 1(2), 41-50.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Guru Profesional: Pedoman Kinerja, Kualifikasi & Kompetensi Guru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyanto. 2006. *Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Tarigan, R. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran Fisika*. 4(2), hlm. 50-55.