

---

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 040 PASAWAHAN PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM**

**Wiwi Noorfaedah**

SDN 040 Pasawahan

Email: [wiwinoorfaedah@gmail.com](mailto:wiwinoorfaedah@gmail.com)

### **Abstrak**

Pembelajaran yang statis dan monoton merupakan salah satu penghambat serta kendala yang muncul pada setiap proses pembelajaran di sekolah. Ketidaktepatan dalam memilih model pembelajaran yang cocok untuk karakteristik siswa pada suatu tempat pembelajaran juga merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 040 Pasawahan pada materi sumber daya alam. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 040 Pasawahan yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini dimulai dengan pre test dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan tindakan kelas. Hasil evaluasi pre test menunjukkan bahwa hanya 10 (33,33%) orang siswa yang tuntas atau memenuhi KKM sekolah dengan nilai rata-rata 65. Sedangkan 20 (66,67%) orang siswa lagi belum tuntas dengan nilai rata-rata 48, dan nilai rata-rata kelas 55,45. Selanjutnya peneliti melakukan tindakan pada siklus I. Hasil evaluasi pada siklus I ada 22 (73,33 %) siswa yang berhasil mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70, dan 8 orang siswa (26,67 %) belum mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata 56, dan nilai rata-rata kelas 70. Dengan demikian siswa kelas IV SDN 040 Pasawahan telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70. Pada siklus II ada 28 (93,33 %) siswa yang berhasil mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 80, dan 2 orang siswa (6,67 %) belum mencapai nilai KKM. Dengan demikian peneliti tidak melakukan lagi tindakan pada siklus III.

**Kata Kunci:** Penerapan, Model Pembelajaran TGT, Hasil Belajar.

### ***Abstract***

*Static and monotonous learning is one of the obstacles and obstacles that arise in every learning process. The mistake in choosing a learning model that is suitable for the characteristics of students in a learning place is also an obstacle in the learning process. This study aims to determine and improve the learning outcomes of class IV students at SDN 040 Pasawahan on natural resources material. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were 30 grade IV students at Public Elementary School 040 Pasawahan. This study began with a pre test with the aim of knowing students' initial abilities before carrying out class action. The results of the pre-test evaluation showed that only 10 (33.33%) students had completed or fulfilled the school's Minimum Completeness Criteria with an average score of 65. Meanwhile, 20 (66.67%) students had not yet completed with an average score of 48, and class average value of 55.45. Furthermore, the researchers took action in cycle I. The results of the evaluation in cycle I were 22 (73.33%) students who succeeded in achieving the Minimum Completeness Criteria score with an average class score of 70, and 8 students (26.67%) had not achieved the Minimum Completeness Criteria score.*

with an average grade of 56, and an average grade of 70. Thus, class IV students at Public Elementary School 040 Pasawahan have achieved mastery learning with an average grade of 70. In cycle II there were 28 (93.33%) students who succeeded reached the Minimum Completeness Criteria score with an average class score of 80, and 2 students (6.67%) had not reached the Minimum Completeness Criteria score. Thus the researcher did no longer take action in cycle III.

**Keywords:** Application, TGT Learning Model, Learning Outcomes.

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses memberi bimbingan kepada peserta didik menuju kepada tahap kedewasaan, dengan melalui suatu program pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah, yang termasuk di dalamnya pendidikan dalam keluarga serta lingkungan masyarakat (Korayanti, 2013; Damayanti & Apriyanto, 2017). Oleh sebab itu, proses pendidikan yang berkesinambungan dan dilakukan secara *continue* (terus-menerus) akan menghasilkan sebuah pola pikir serta pendalaman akademik yang akan tertanam pada siswa. Proses pendidikan yang tertanam dan tersalur kepada siswa hendaknya mengenai dan dapat merubah watak serta pola pikir siswa, tidak hanya penambahan kuantitas materi akademik akan tetapi juga adanya perubahan moral pada siswa. Serta perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses pembelajaran (Wahyudin, 2007; Astutik, 2013).

Proses pendidikan diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan serta kualitas siswa dalam segala hal yang mencakup di dalamnya, oleh karena itu berbagai model serta metode dalam pendidikan selalu diinovasi agar lebih meningkatkan kualitas sesuai dengan karakteristik siswa yang majemuk (Mukminah et al., 2020; Yunita et al., 2020). Akan tetapi, proses pendidikan yang telah berjalan belum memenuhi target kompetensi seperti yang telah dituliskan dalam setiap kompetensi pendidikan serta kurikulum yang berlaku. Hal ini dikuatkan dengan hasil observasi awal, serta pengalaman selama peneliti mengajar di SDN 040 Pasawahan, pada bulan Maret 2021 lalu. Terlihat bahwa hampir 60 % siswa SDN 040 Pasawahan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan seperti pada target yang telah disusun.

Pembelajaran yang status dan monoton merupakan salah satu penghambat serta kendala yang muncul pada setiap proses pembelajaran klasikal (Tiya, 2013; Pongkedek et al., 2019). Hal ini juga sangat sering disebabkan oleh adanya mutu atau kualitas guru yang kurang mengikuti perkembangan zaman sehingga modelnya juga relatif monoton atau statis (Korayanti, 2013). Selain itu, adanya kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode lama/konvensional, memberikan dampak pada proses pembelajaran terkesan kaku serta didominasi oleh guru (*teacher centered*) tanpa melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran (Putra, 2015; Erlinda, 2017).

Kekeliruan dalam memilih model pembelajaran untuk karakteristik siswa pada suatu tempat pembelajaran juga merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran (Qalbi et al., 2017). Oleh karena itu, tugas seorang guru profesional adalah menciptakan suasana pembelajaran yang atraktif serta nyaman bagi siswa, sehingga siswa termotivasi dan terpacu untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih nyaman dan bersemangat (Trianto, 2007; Astrina et al., 2017). Dengan demikian hasil evaluasi pembelajaran yang dicapai akan semakin mendekati kompetensi yang diharapkan.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model yang tepat dan sesuai untuk diterapkan, karena dengan penerapan model pembelajaran dimaksud siswa dapat berperan aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Rusnadi & Arini, 2013). Model pembelajaran ini juga dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, juga dapat menumbuhkan rasa kerja sama antar siswa, karena pembelajarannya diselingi dengan permainan-permainan yang menarik, sehingga terjadi kerja sama dalam kelompok. Secara tidak langsung melalui model pembelajaran tersebut siswa dapat ditumbuhkan rasa tanggung jawab untuk belajar sendiri dan berkelompok.

Setelah semuanya dirancang sedemikian rupa terhadap pembelajaran, selanjutnya komunikasi antara guru dengan siswa juga harus diperhatikan. Sebab sebagaimana dikatakan oleh Sardiman (2011), komunikasi atau interaksi guru dalam belajar ini juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam evaluasi pembelajaran. Dengan adanya komunikasi dalam pembelajaran guru akan mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi tersebut. Dengan kata lain, setelah siswa dipersiapkan untuk belajar menurut kegiatan pembelajaran, guru juga mempersiapkan beberapa hal penting menyangkut dengan itu semua, semisal menentukan metode yang menarik, komunikasi yang mengandung nilai motivasi serta mendesain suasana belajar dengan nyaman dan tentram.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan akademik, artinya siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan positif (Isjoni, 2009). Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sangat sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa kelas IV SD. Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang Sumber Daya Alam dan pemanfaatannya dalam kehidupan, yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Siswa pada usia ini suka bermain dengan kelompoknya dan berusaha untuk memecahkan suatu masalah.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) diawali dengan penyampaian materi oleh guru, kemudian belajar kelompok, diikuti permainan, disusul turnamen, dan ditutupi dengan penghargaan. Implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat memberikan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, menyenangkan, dan memudahkan pemahaman tentang konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Sebagai dampaknya, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat melatih siswa memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana dijelaskan di atas, dirasa perlu melihat dan mengetahui lebih dekat terhadap model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), untuk itu penelitian diberi judul; “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 040 Pasawahan pada Materi Sumber Daya Alam”.

## **B. METODE**

Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa tentang materi sumber daya alam, alasan pemilihan objek penelitian ini karena masih rendahnya hasil belajar pada materi sumber daya alam siswa kelas IV SDN 040 Pasawahan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart dimana setiap siklus terdiri dari empat komponennya itu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dalam satu spiral yang saling terkait (Arikunto, 2002). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 040 Pasawahan yang berjumlah 30 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, test, dan dokumentasi. Adapun hal-hal yang diobservasi adalah: Aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran TGT dan peran serta siswa dalam mengikuti pembelajaran. selanjutnya, test digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat

yang dimiliki oleh siswa. Setelah dilakukan tindakan, siswa dites dengan menggunakan soal yang disediakan pada akhir siklus. Hasil setiap siklus dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui keefektifan tindakan yang telah dilakukan oleh guru. Pada penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mengumpulkan hasil tes yang telah diberikan oleh guru.

Hasil tes siswa dideskripsikan dalam bentuk data konkret berdasarkan skor minimal dan skor maksimal sehingga diperoleh skor rata-rata (*mean*). Selanjutnya diambil kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPA di SDN 040 Pasawahan adalah 65. Jika mengalami kenaikan, maka dapat diasumsikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 040 Pasawahan. Data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu hasil tes siswa yang dinyatakan berupa nilai rata-rata.

Siswa dikatakan tuntas dalam belajarnya apabila memiliki ketuntasan lebih dari 65% sedangkan ketuntasan belajar klasikal jika siswa didalam kelas mencapai ketuntasan lebih dari 65%. Dalam penelitian ini guru menggunakan pedoman keberhasilan hasil belajar siswa sesuai dengan standar nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 65 dengan ketuntasan belajar mencapai 65%. Jika dalam penelitian ini lebih dari 65% siswa mencapai standar nilai KKM yang telah ditetapkan maka penelitian ini dikatakan telah berhasil dan berakhir.

Untuk menafsirkan dan menyimpulkan hasil penelitian, ditentukan indikator keberhasilan. Penelitian dikatakan berhasil jika ada peningkatan prestasi belajar IPA sesuai dengan taraf minimal yang ditentukan, yaitu 70% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran TGT mencapai nilai KKM sebesar 65. Adapun kategori penilaiannya sebagai berikut:

**Tabel 1. Kategori Penilaian Ketuntasan Pembelajaran**

No	Interval	Kategori
1	91 – 100	Sangat baik
2	81 – 90	Baik
3	71 – 80	Cukup baik
4	≤ 70	Cukup

Sumber: data diolah

### C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis *post test* pada siklus I menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 90 dan nilai terendah adalah 50 dengan nilai rata-rata kelas 70. Apabila dilihat dari pertemuan kali ini, ketuntasan belajar dari 30 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 22 siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 8 siswa. Secara terperinci hasil belajarkognitif siswa dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 2. Nilai Rata-Rata Siklus I**

Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-Rata	Belum Tuntas		Tuntas	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
90	50	70	8	26,67 %	22	73,33 %

Sumber: data diolah

Skor rata-rata hasil belajar IPA siswa pada siklus I adalah 70. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 90 dan nilai terendah adalah 50. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi adalah siswa yang aktif dalam semua kegiatan, mulai dari saat memperhatikan presentasi kelas, belajar kelompok, dan permainan atau games. Selain itu, siswa tersebut sering bertanya apabila ada hal-hal atau ada materi yang belum dimengerti. Sedangkan siswa yang mendapat nilai terendah, yaitu nilai 50 dikarenakan siswa tersebut kurang aktif mulai dari presentasi kelas, dalam kegiatan diskusi, kurang bersemangat dalam presentasi hasil kegiatan kelompok, masih

kurang paham dalam pelaksanaan games, dan siswa tersebut memang belum paham tentang model pembelajaran TGT.

Selain itu, dari pihak keluarga terutama kedua orangtuanya kurang memperhatikan siswa tersebut, orangtua terlalu sibuk dengan pekerjaan masing-masing. Dalam hal ini, keluarga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2003: 54-72) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: faktor internal (faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan) dan faktor eksternal (faktor keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Kekurangan-kekurangan pada siklus 1 diperbaiki pada siklus 2 dan hasil yang diperoleh.

Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan menggunakan instrument pengamatan terhadap aktivitas guru dilakukan oleh pengamat (*observer*), data pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar dinyatakan dalam persentase, data tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Pengamat	Skor	Persentase (%)
1	Presentase Kelas			
	Peneliti menjelaskan materi secara menyeluruh	3	4	75
	Peneliti melakukan tanya jawab terhadap materi yang diajarkan kepada siswa	3	4	75
2	Belajar kelompok			
	Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok	4	4	100
	Peneliti membimbing siswa dalam melakukan belajar kelompok	4	4	100
3	Permainan			
	Peneliti menjelaskan tentang aturan permainan	4	4	100
	Peneliti membimbing siswa melakukan permainan	3	4	75
4	Turnamen			
	Peneliti memberikan turnamen kepada siswa berupa soal	4	4	100
5	Penghargaan			
	Peneliti memberikan penghargaan kepada siswa	4	4	100
<b>Total</b>		<b>29</b>	<b>3</b>	<b>90,62</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,62</b>	<b>-</b>	

Sumber: data diolah

Berdasarkan Tabel 3 dalam melakukan aktivitasnya guru memperoleh skor rata-rata sebesar 3,62 (90,62%) dan termasuk dalam kategori baik. Hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Pengamatan Partisipasi Siswa**

Aspek yang diamati	Skor Pengamat	Skor Ideal	Persentase (%)
Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.	3	4	75
Memahami materi yang disajikan	3	4	75
Mampu bekerjasama dengan kelompok	3	4	75
Siswa berfikir bersama dalam menyelesaikan LKS yang diberikan oleh guru	3	4	75

## ARTIKEL

Melakukan permainan atau <i>game</i> dengan teman kelompok	4	4	100
Mampu bersaing dengan kelompok lain dimeja turnamen	4	4	100
Menjawab pertanyaan yangdiberikan	2	4	50
Memberikan kesimpulan akhir dari materi yang sudah dipelajari	3	4	75
<b>Jumlah Skor</b>	<b>28</b>	<b>32</b>	<b>625</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>	<b>3,1</b>	<b>-</b>	<b>72,12</b>

Sumber: Data Diolah

Berdasarkan Tabel 4 hasil observasi aktivitas siswa selamapembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) memperoleh skor rata-rata 3,12 (72,12%) yang termasuk dalam kategori baik. Partisipasi siswa selama proses pembelajaran siklus 1 sudah mengalami peningkatan tiap pertemuannya. Berdasarkan hasil post testsiklus I, ada 20 siswa yang tuntas, sehingga ketuntasan belajar sudah mencapai 73,33 % dari total jumlah siswa. Di samping itu nilai rata-rata mencapai 70. Hasil tersebut tentu saja sudah mencapai target yang sudah ditetapkan sebelumnya. Secara keseluruhan kegiatan pembelajaran IPA kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran TGT Sudah Mencapai Target Indikator yang Diharapkan, yaitu Sebesar 65 (70 % Dari Total Jumlah Siswa). Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa siklus I sudah cukup berhasil, walaupun masih ada kekurangannya. Keberhasilan pada siklus I berasal dari pihak guru dan siswa, maka dengan demikian perlu lagi diperbaiki atau diadakan lagi pada siklus II.

Hasil analisis *post test* pada siklus II menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan nilai terendah adalah 60 dengan nilai rata-rata kelas 80 Apabila dilihat dari pertemuan kali ini, ketuntasan belajar dari 30 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sebanyak 28 (93,33 %) siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa (6,67%). Secara terperinci hasil belajarkognitif siswa dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 5. Nilai Rata-Rata Siklus II**

Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-Rata	Belum Tuntas		Tuntas	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
100	60	80	2	6,67 %	28	93,33 %

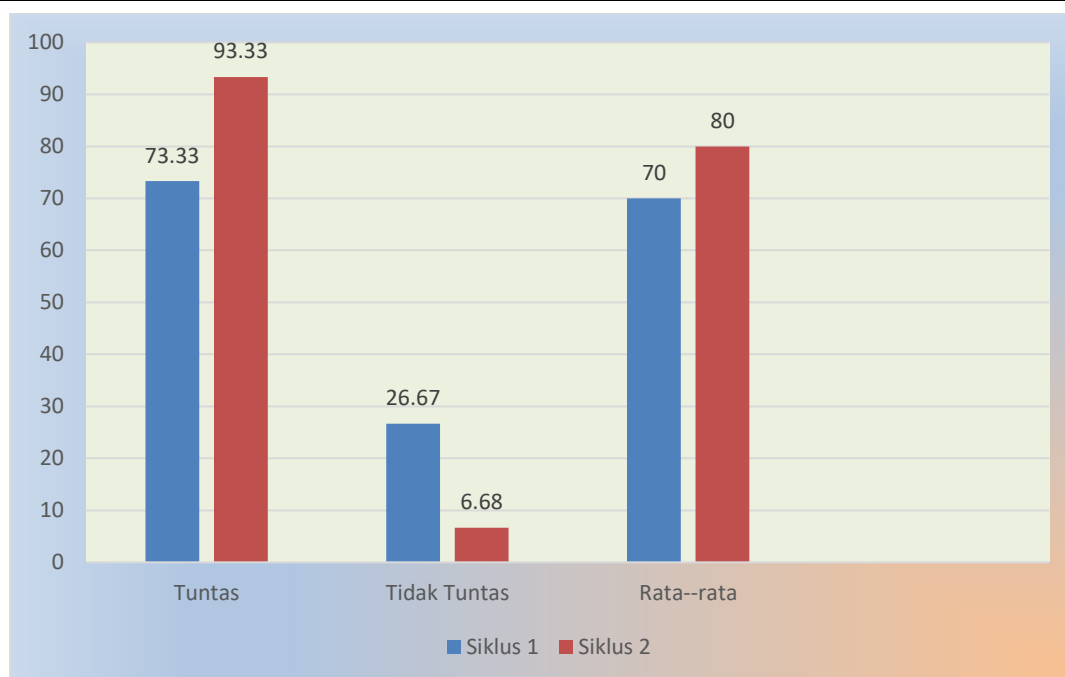
Sumber: data diolah

Dari tabel 5 terlihat peningkatan yang terjadi pada siklus 2 dibandingkan dengan siklus 1, secara jelas peningkatan tersebut tersaji dalam tabel dan diagram batang berikut:

**Tabel 6. Nilai Rata-Rata dari Siklus 1 ke II**

Siklus	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-Rata	Belum Tuntas		Tuntas	
				Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	90	50	70	8	26,67 %	22	73,33 %
2	100	60	80	2	6,67 %	28	93,33 %

Sumber: Data Diolah



**Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siklus 1 Ke Siklus 2**  
Sumber: Data Diolah

Dari tabel dan diagram batang di atas maka terlihat dengan jelas peningkatan yang terjadi baik dari ketuntasan maupun nilai rata-rata. Dengan demikian maka penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 040 Pasawahan dalam materi Sumber daya Alam.

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SDN 040 Pasawahan pada Materi Sumber Daya Alam. Hasil belajar meningkat karena adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok. Siswa juga melakukan permainan akademik dengan antusias sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kerjasama yang dilakukan siswa dalam kelompok menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih berkualitas. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada siklus I, meskipun perlu ada perbaikan pada siklus II. Karena pada hasil evaluasi siklus I ada 22 siswa (73,33 %) yang berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70 dan 8 orang siswa (26,67 %) belum mencapai nilai KKM. Dengan demikian siswa kelas IV SDN 040 Pasawahan telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70. Pada Siklus 2 siswa yang tuntas menjadi 28 orang (93,33 %) dengan nilai rata-rata 80, sedangkan siswa yang belum tuntas tinggal 2 orang lagi (6,67 %)

#### DAFTAR PUSTAKA

- Am, S. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astriana, M., Murdani, E., & Mariyam, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 2(1), 27-31.
- Astutik, T. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah

- Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-11.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235-244.
- Erlinda, N. (2017). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Fisika di SMK. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 47-52.
- Hasibuan. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfa Beta.
- Korayanti. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman*. (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta).
- Mansyur. (2009). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2), 1-5.
- Nasution. (2005). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar, H. (2004). *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Pongkendek, J. J., Marpaung, D. N., & Siregar, L. F. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *Musamus Journal Of Science Education*, 2(1), 31-38.
- Putra, F. G. (2015). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Software Cabri 3D di Tinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 143-154.
- Qalbi, U. N., Mantasiah, R., Jufri, J., & Yusri, Y. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 20(1).
- Rokim, M. (2022). Penbandingan Minat dan Prestasi Belajar antara Mahasiswa Berlatar Belakang Pendidikan Pesantren dan Non-Pesantren di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri. *Ta'lim: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 11-19.
- Rusnadi, N. M., & Arini, D. P. P. N. W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
- Slameto, B. (2010). Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Tiya, K. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 178-191.
- Ws, W. (1983). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23-34.