

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJARKOGNITIF KELAS IV DI SD NEGERI KEBANYAKAN KOTASERANG BANTEN TAHUN AJARAN 2021/2022**

Ika Evitasari Aris  
Universitas Primagraha  
[Ika.aris@gmail.com](mailto:Ika.aris@gmail.com)

Uvia Nursehah  
Universitas Primagraha  
[Uvia.1616@gmail.com](mailto:Uvia.1616@gmail.com)

Vina Solehah  
Universitas Primagraha  
[Vinasolehah18@gmail.com](mailto:Vinasolehah18@gmail.com)

**ABSTRAK**

Peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada Model Pembelajaran tipe TGT terhadap hasil belajar kognitif IPA materi Struktur Daun beserta fungsinya pada siswa kelas IV SD Negeri Kebanyakan Kota Serang Banten tahun 2021-2022. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif, metode eksperimen dengan jenis *pre-experimental designs (non-design)*. Bentuk penelitian ini adalah tes dengan bentuk soal pilihan ganda sebanyak 30 soal serta observasi Siswa. Populasi siswa yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebanyak 32 orang siswa dengan jumlah siswa laki-laki 14 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 18 orang. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil pembelajaran kognitif IPA sebelum dilakukan perlakuan menggunakan model pembelajaran dan diuji dengan menggunakan *pre-test* nilai rata-ratanya adalah sebesar 55,60. Nilai ini termasuk kedalam kategori rendah dan mayoritas hasil belajar *pre-test* siswa ada pada klasifikasi perlu bimbingan sebesar 83,3% atau sebanyak 25 orang siswa. Ini dimungkinkan karena anak kurang tertarik pada model pembelajaran ceramah (sederhana). Sedangkan setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dan dilakukan *post-test* dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa berubah menjadi 83,56, dan ini termasuk kedalam klasifikasi sangat baik. Nilai tertinggi sebesar 93,00 (klasifikasi sangat baik) dan nilai terendah sebesar 67 (klasifikasi cukup). Mayoritas hasil belajar *post-test* siswa ada pada klasifikasi cukup atau sebanyak 28 orang siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki pengaruh dari penggunaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas IV SD Negeri Kebanyakan Kota Serang Banten tahun 2021-2022 karena memiliki kenaikan hasil nilai belajar belajar sebanyak 40,2%.

**Kata Kunci :** hasil belajar kognitif, pembelajaran IPA, *Team Games Tournament (TGT)*

### ABSTRACT

*The researcher conducted this research to find out whether there was an influence on the TGT type of learning model on the cognitive learning outcomes of Science Leaf Structure material and its functions in fourth grade students of SD Negeri Most Serang City, Banten in 2021-2022. The type of research used by the researcher is quantitative research, experimental method with pre-experimental designs (non-design). The form of this research is a test with 30 multiple choice questions and student observations. The student population studied in this study were 32 students with 14 male students and 18 female students. Based on the results of the study, it can be seen that the results of cognitive science learning before treatment using a learning model and tested using a pre-test the average value is 55.60. This value is included in the low category and the majority of students' pre-test learning outcomes are in the classification needing guidance of 83.3% or as many as 25 students. This is possible because children are less interested in the lecture learning model (simple). Meanwhile, after being treated using the Teams Games Tournament type learning model and post-test, it can be seen that the average score of students changed to 83.56, and this is included in the very good classification. The highest score is 93.00 (very good classification) and the lowest value is 67 (enough classification). The majority of students' post-test learning outcomes are in the sufficient classification or as many as 28 students. So it can be concluded that this study has the effect of using the Teams Games Tournament type learning model in science subjects on cognitive learning outcomes in fourth grade students of SD Negeri Most Serang City, Banten in 2021-2022 because it has an increase in learning outcomes of 40.2%.*

**Key words:** *learning Outcomes, Science, Team Games Tournament (TGT)*

## PENDAHULUAN

Belajar adalah proses yang dilalui oleh seseorang dalam mencapai perubahan khususnya dalam penambahan ilmu pengetahuan . Model pembelajaran merupakan hal yang penting untuk diperhatikan, karena keberhasilan pembelajaran bergantung kepada usaha yang ditempuh dalam mencapai tujuan pembelajaran. Masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru banyak ragamnya, salah satu masalah yang dihadapi tersebut adalah mengenai hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki masalah dengan hasil belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan pengamatan, pada umumnya penyebab masalah tersebut disebabkan oleh kurang optimalnya proses pembelajaran IPA, dalam pembelajaran IPA biasanya guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang membosankan seperti

ceramah dan *textbook oriented* (berorientasi pada buku). Akibatnya proses belajar mengajar berlangsung secara pasif artinya tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara maksimal. Guru mempunyai posisi yang sangat strategis dalam meningkatkan pengalaman siswa dalam belajar yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajarsiswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yaitu observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Kebanyakan. Telah ditemukan masalah yang berkenaan dengan hasil belajar siswa yang kurang dan tidak dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 76. Informasi yang didapatkan dari hasil observasi ditemukan pada siswa yang mendapati nilai 70 tidak mencapai KKM sebanyak 18 dari jumlah 30 siswa atau 60% siswa dikelas 4, dan wawancara dengan guru kelas IV yaitu Ratna Dewi S. Pd, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan metode ceramah respon siswa masih kurang. Maka tujuan

pembelajaran belumdikatakan tercapai, dan sebaliknya jika hasil belajar siswa besar dari nilai KKM maka dianggap telah berhasil dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. SDN Kebanyakan merupakan salah satu sekolah yang berlokasi di Jl. Raden Ki Gelengseng No.63, sukawana, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42151.

Berdasarkan hasil observasi tersebut ditemukan bahwa nilai hasil UTS siswa dalam mata pelajaran IPA yaitu sebesar 70. Nilai tersebut merupakan nilai dalam kategori rendah dibawah KKM yaitu sebesar 67. *Team Games Tournament* (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 kata yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap

siswa.

Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila adadari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan (kartu soal, lembar kerja siswa, alat/ bahan). Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang
2. Guru mengarahkan aturan permainan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pembelajaran yang ditunjukan untuk meningkatkan pencapaian prestasi

pada siswa dengan menggunakan bahan permainan dalam proses pembelajaran serta dengan didukungnya komponen-komponen yang ada didalam pembelajaran TGT. Berdasarkan permasalahan tersebut menunjukan bahwa rendahnya hasil belajar IPA dibawah KKM. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengatasi rendahnya hasil belajar IPA. Mengatasi masalah tersebut salah satunya yaitu menggunakan pembelajaran kooperatif, kemudian peneliti merumuskan sebuah penelitian dengan judul “ Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pada Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Kebanyakan”.

## KAJIAN TEORITIK

### 1. Hasil Belajar Kognitif IPA

Tingkat pemahaman siswa terhadap hal hal yang dipelajari di sekolah mempengaruhi hasil nilai, hasil belajar yang rendah maupun tinggi dapat

menggambarkan keberhasilannya siswa dalam memahami hal-hal yang ia pelajari disekolah. Menurut Suprijono (2017: 7) Hasil Belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Proses belajar mengajar dipengaruhi oleh banyak factor, yang berasal dari siswa itu sendiri, factor guru dan factor lingkungan. Siswa merupakan peserta didik, mereka lah yang akan diukur keberhasilannya.

Guru merupakan transformator, kualitas pengajaran merupakan salah satu factor dominan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Artinya berbicara keberhasilan berarti berbicara kualitas metode pengajaran dan kualitas penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar menurut Suprijono (2012:5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan

keterampilan. Penilaian hasil belajar merupakan aktifitas yang sangat penting dalam proses pendidikan, semua proses di lembaga pendidikan formal pada akhirnya akan bermuara pada hasil belajar yang diwujudkan secara kuantitatif berupa hasil. Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Sudjana (2011:56) melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intristik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk prilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan

kreatifitasnya.

- b) Hasil belajar diperoleh dari keseluruhan mencakup ranah kognitif, afektif, pengetahuan ataupun wawasan dan psikomotorik, keterampilan prilaku.

## 2. Model Pembelajaran tipe *TGT*

Menurut Shoimin (2017: 203) pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *Reinforcement*. Sedangkan Menurut Taurusia (2020 : 1) *Team Games Tournament (TGT)* merupakan suatu inovasi baru dalam tipe pembelajaran yang penggunaannya dilandasi dari hasil belajar dan minat siswa yang tidak meningkat sewaktu menggunakan tipe-tipe

pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan teoridiatas dapat disimpulkan bahwa TGT merupakan salah satu dari beberapa model pembelajaran kooperatif pembelajaran. Penekanan pembelajaran kooperatif tipe TGT terletak pada kerjasama antar anggota kelompok dalam menyumbangkan skor terhadap kemajuan nilai kelompok disamping nilai individu pembelajaran. Sebelum menerapkan model TGT dalam pembelajaran dikelas, adabaiknya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model TGT agar setidaknya dapat diminimalisir sebelum pembelajaran menggunakan model TGT dilakukan. Adapun langkah- langkah pembelajaran Kooperatif tipe TGT seperti diungkapkan oleh Shoimin(2017:205-207):

1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau

sering juga disebut presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang buku paket yang diberikan pada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar- benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik saat kerja kelompok dan pada saat *Game* atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagikan kelas menjadi kelompok- kelompok berdasarkan

kriteria kemampuan prestasi peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games* atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-

kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan

### **3. Materi Struktur Daun beserta Fungsinya**

Daun adalah bagian vegetatif tumbuhan yang berperan sebagai tempat atau wadah berlangsungnya proses fotosintesis. Di dalam proses fotosintesis, air dan karbondioksida akan diubah menjadi glukosa dan oksigen seperti pada reaksi yang kita kenal. Proses fotosintesis umumnya berlangsung pada sel-sel yang berklorofil.

Daun mempunyai banyak segala fungsi, tetapi pada tanaman peran utama dalam daun yaitu sebagai tempat berlangsungnya proses fotosintesis. Warna hijau pada daun dan kedudukan terdapat batang menghadap ke atas itu sesuai dengan peran daun bagi tumbuhan antara lain:

- Membawa zat nutrisi

- ataumakanan (resorpsi).
- Pengolahan zat makanan atau asimilasi.
- Adanya respirasi atau pernafasan.

### **Bagian Daun**

Organ daun dibedakan menjadi dua menurut struktur luar dan struktur dalam. Struktur luar adalah bagian yang dapat dilihat dengan mata telanjang contohnya helaian daun, tangkai daun, atau pelapah daun. Sedangkan struktur dalam daun adalah bagian daun yang pada bagian dalam dari daun tersebut.

### **Bentuk Daun**

Bentuk daun dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk, diantaranya :

1. Melengkung. Contohnya : daun sirih, daun gadung, daun genjer.
2. Menjari. Contohnya : daun singkong.
3. Menyirip. Contohnya : daun manga, daun jambu, daun

nangka.

4. Sejajar. Contohnya : daun tebu, daun bambu, padi.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan di kelas IV SDN Kebanyakan Kota Serang.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Kebanyakan Kota Serang yang terletak di Jl. Raden Ki Gelangseng No.63, Sukawana, Kec. Serang, Kota Serang, email: [SdnKebanyakan@yahoo.com](mailto:SdnKebanyakan@yahoo.com). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kebanyakan karena SD ini memenuhi kriteria untuk dilakukan penelitian yaitu kegiatan pembelajarannya belum pernah menggunakan Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*.

Penelitian ini dilaksanakan pada

bulan April sampai September. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre- Experimental Design*. Dikatakan *Pre-Experimental Designs*, karena tidak ada penyamaan karakteristik (random) dan tidak ada pengontrolan variabel. Dalam model desain penelitian ini kelompok tidak diambil secara acak atau pasangan, juga tidak ada kelompok pembanding, tetapi diberi tes awal dan tes akhir di samping perlakuan (Sukmadinata, N, S 2011 : 208). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu jenis *Experimental Design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok control tidak dipilih secara random.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2011 : 80). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas I sampai kelas VI SDN Kebanyakan

Kota Serang Tahun Ajaran 2021/2022 sebanyak 316 siswa. Menurut Sukmadinata N. S (2011 : 250) sampel merupakan kelompok kecil yang secara nyata kita teliti dan tarik kesimpulan dari padanya. Pengambilan sampel merupakan suatu proses pemilihan dan perhitungan besarnya sampel yang akan menjadi subjek atau objek penelitian. Sampel yang secara nyata akan diteliti harus *representative* dalam arti mewakili populasi baik dalam karakteristik maupun jumlahnya. Penentuan jumlah sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh ialah teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel dan dikenal juga dengan istilah sensus (Riduan, 2010 : 21). Jumlah Sampel penelitian ini adalah kelas IV sebanyak 32 siswa.

Metode atau teknik pengumpulan data merupakan bagian terpenting dalam metodologi penelitian yang memberikan gambaran bagaimana data penelitian diperoleh, instrument-instrument yang digunakan dan

bagaiman instrument tersebut digunakan. Dan pengumpulan data secara garis besar dilakukan pada saat penelitian adalah tes dan observasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data adalah gambaran data yang digunakan dalam suatu penelitian. Dalam pengujian deskripsi data ini peneliti mencoba untuk mengetahui gambaran atau kondisi responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Dari pengumpulan data kuesioner hasil jawaban siswa dengan jumlah sampel sebanyak 15 siswa di SDN Kebanyakan.

Tabel 1 Data Distribusi Frekuensi *Pre-test* Hasil Belajar Kognitif IPA tentang daun.

No	Konversi Nilai	Klasifikasi	Jumlah siswa	Presentase
1	87-100	Sangat Baik (A)	-	-
2	73-86	Baik (B)	1	3.33%
3	60-72	Cukup (C)	6	20%
4	0-59	Perlu Bimbingan (D)	25	83.3%

Rata-rata = 32.6

Nilai tertinggi =

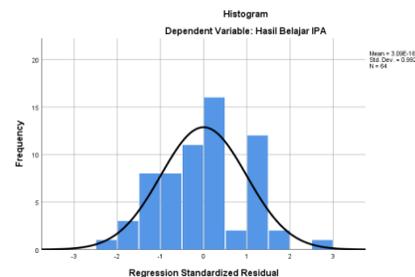
67.00

Nilai Terendah = 33.00

Berdasarkan data pada tabel 1,

diketahui bahwa *pre-test* hasil belajar kognitif IPA tentang Daun diperoleh nilai rata-rata sebesar dengan klasifikasi sangat baik sebesar 0%, klasifikasi Baik 3,33%, klasifikasi Cukup 20%, dan klasifikasi Perlu Bimbingan sebesar 83,3% . Data hasil *pre-test* hasil belajar kognitif IPA selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :

**Gambar 1 Grafik Hasil Belajar *pre-test***



Berdasarkan tabel dan histogram diatas, frekuensi *pre-test* mayoritas terletak pada kategori rendah yaitu interval 30,00-59,00 sebanyak 25 siswa atau 83,3%.

### Data Hasil *Posttest*

*Post-test* hasil belajar IPA dilakukan pada tanggal 9

September 2021. Setelah diadakan *post-test* data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan aplikasi *software SPSS v6 2019 for windows*, untuk mengetahui data distribusi frekuensi *post-test*. Rincian data distribusi x frekuensi dapat dilihat dalam tabel 4.2 sebagai berikut.

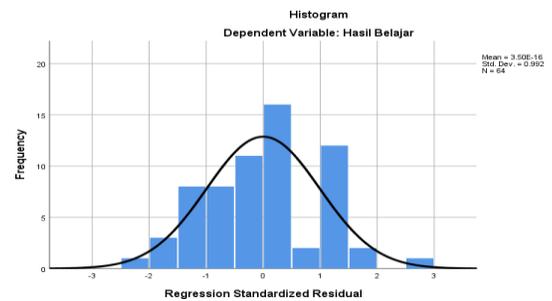
**Tabel 2 Data Distribusi Frekuensi *Post-test***

No	Konvesi Nilai	Klasifika si	Jumlah siswa	Presenta se
1	87-100	Sangat Baik (A)	18	60%
2	73-86	Baik (B)	12	40%
3	60-72	Cukup (C )	2	6,7%
4	0-59	Perlu Bimbing an (D)	-	0%

Berdasarkan data pada tabel 2, diketahui bahwa *post-test* hasil belajar kognitif IPA tentang daun diperoleh nilai rata-rata sebesar data klasifikasi sangat baik, baik dan cukup. Siswa yang memperoleh kalsifikasi sangat baik sebesar 60%, klasifikasi baik sebesar 40% dan

klasifikasi cukup sebesar 6,7%, klasifikasi perlu bimbingan sebesar 0%. Data nilai *post-test* hasil belajar kognitif IPA kelompok eksperimen selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :

**Gambar 2 Grafik Hasil Belajar *Post-test***



Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi *post-test* mayoritas terletak pada klasifikasi sedang yaitu interval 73,00-86,00 sebanyak 12 siswa atau sekitar (40%).

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil *pretest* diperoleh kemampuan *pretest* pada siswa dengan rata-rata hasil 55.60, sedangkan

diperoleh kemampuan *posttest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar 93.3. Untuk lebih membuktikannya dilakukan uji "t" berdasarkan dari hasil pengujian uji "t" yang dilakukan, diperoleh  $t_{hitung} = -8.501$ . sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 28 pada taraf signifikan 0,000. Dengan demikian nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  yang berarti kerja ( $H_1$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Negeri Kebanyakan Kota Serang Banten tahun 2021-2022 sebanyak 90.8%.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan adanya kelemahan-kelemahan yang terjadi didalam proses pembelajaran IPA. Yaitu guru lebih banyak berperan dibandingkan siswa dalam penguasaan materi, guru kurang bisa mengontrol kondisi kelas, kurang efektifnya waktu alokasi waktu mengajar dengan jadwal yang telah

ditentukan. Guru masih kesulitan mendekati diri kepada siswa itu terlihat guru kurang komunikasi secara baik dengan siswa, berdasarkan kekurangan-kekurangan diatas maka peneliti merekomendasikan untuk penelitian selanjutnya disarankan agar pada pelaksanaan guru harus bisa mengatur kondisi kelas dan membawa situasi kelas lebih focus dan menarik perhatian, guru harus lebih sering melibatkan siswa peneliti harus merancang waktu yang lebih efektif sehingga pada saat proses pembelajaran tidak kurang dan waktu tidak terbuang. Guru harus lebih dekat dengan siswa agar komunikasi terjalin dengan baik sehingga guru bisa memahami.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akib, Zaenal. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:

- Rineka Cipta  
E. Slavin, Rober. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa MediaPurwanto.  
(2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Riduan, (2010). *Pengantar Statistiks Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasidan Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. (2017). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Suprijono. 2012. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suryanata, et al. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 5, No. 2:1-10
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ArRuzz Media

Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan*

*Makna Pembelajaran.*

Bandung: Alfabeta

Taurusia M dan Hakim R. 2020.

“Penggunaan Model

Pembelajaran Kooperatif

Tipe Team Games

Tournament (TGT) Untuk

Meningkatkan Aktifitas

Dan Hasil Belajar Ipa

Siswa Kelas III Sekolah

Dasar Negeri 01

Singkarak”, *Jurnal*

*Education and*

*development*, Vol.8, No.

1:199-204

Tukiran Taniredja. 2012.

*Penelitian Kuantitatif*

*(Sebuah Pengantar).*

Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, N. S. 2011.

*Metode Penelitian*

*Pendidikan.* Bandung. PT.

Remaja Rosda Karya.