

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI SUMBER ENERGI DI KELAS IV SDIT AR-ROUDLOH BATANG

Ayyum Mustanfidah¹, Nalim²

^{1,2} Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada materi sumber energi di kelas IV SDIT Ar Roudloh Batang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IVB dan IVC, dengan kelas IVB sebagai kelas kontrol berjumlah 28 siswa dan kelas IVC sebagai kelas eksperimen berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Serta analisis data menggunakan uji Mann Whitney untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata post-test nilai lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Berdasarkan uji Mann Whitney diperoleh nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada materi sumber energi efektif terhadap keaktifan belajar siswa di kelas IV SDIT Ar Roudloh Batang.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *teams games tournament* (TGT), Keaktifan Belajar

Abstrack: *This research aims to determine the effect of the teams games tournament (TGT) type cooperative learning model on students' active learning in energy sources material in class IV SDIT Ar Roudloh Batang. This research is experimental research with a quantitative approach. The sample in this study was students in class IVB and IVC, with class IVB as a control class totaling 28 students and class IVC as an experimental class totaling 28 students. Data collection techniques were carried out using questionnaires, observation and documentation. And data analysis using the Mann Whitney test to test the hypothesis. The results showed that the experimental class had a higher average post-test score than the control class. Based on the Mann Whitney test, a significance value of $0.00 < 0.05$ is obtained, which means H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that the application of the teams games tournament type cooperative learning model on energy source material is effective on student learning activity in class IV SDIT Ar Roudloh Batang.*

Keywords: *teams games tournament (TGT) Cooperative Learning Model, Learning Activeness*

PENDAHULUAN

Penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Pemilihan metode pembelajaran sangat penting agar mencapai target yang diinginkan (Sa'diyah et al., 2022). Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran IPS termasuk ke dalam pembelajaran IPAS yaitu pembelajaran yang memuat lebih dari satu mata pelajaran lainnya, di mana siswa tidak menjadi fokus dalam salah satu mata pelajaran. Masalah tersebut muncul disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, pembelajaran kurang aktif karena siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran, guru kurang mempersiapkan metode dan pendekatan yang akan digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga kurangnya motivasi siswa dalam mata pelajaran IPAS, serta kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa pada materi (Jannah, 2021).

¹ Corresponding to the author : Ayyum Mustanfidah, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Seorang guru harus mencari strategi yang inovatif dan variatif dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan, agar dalam proses belajar mengajar dapat berjalan efektif. Keaktifan belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan guru sedemikian rupa agar siswa menjadi aktif, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan (Hartono, 2008). Menurut Nana Sudjana yang dikutip dari buku sinar keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Maka keaktifan belajar dipengaruhi dalam lingkup keikutsertaan memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru, melatih diri untuk merespons, memahami dan menerima pembelajaran dengan baik sehingga terciptanya suasana kelas yang tenang, serta menilai kemampuan sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh (Sinar, 2018).

Mutadi mendefinisikan model pembelajaran kooperatif atau cooperative learning sebagai "sebuah grup kecil yang bekerja bersama sebagai sebuah tim untuk memecahkan masalah (*solve a problem*), melengkapi latihan (*complete a task*), atau untuk mencapai tujuan tertentu (*accomplish a common goal*)". Ada beberapa metode pembelajaran menyenangkan yang khas, namun semuanya memiliki premis yang sama. Salah satu sifat esensial yang dimaksud adalah siswa melakukan pembelajaran secara kelompok dan dilakukan dengan kerja sama (*they work cooperativeely*) (Mutadi, 2007). Kemudian menurut Siegel (dalam Ponidi, 2021) mengatakan bahwa penggunaan model pembelajaran memiliki tujuan agar guru dapat menjadi fasilitator dalam kegiatan proses pembelajaran dan dapat membantu siswa agar mampu untuk belajar mandiri. Keberhasilan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif dapat dilihat dari adanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung (Ponidi, 2021).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Pembelajaran ini mengajak siswa untuk saling berkolaborasi, bekerja sama dalam tim kelompok dan dengan tutor sebaya (Widyastuti & Suprapti, 2021). Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila siswa selalu bertanya atau meminta penjelasan apabila ada materi atau persoalan yang kurang dikuasai. Sedangkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran ditandai dengan adanya diskusi baik antar siswa maupun siswa dengan gurunya, memberikan respons atas jawaban kelompok lain serta berantusias dalam mengerjakan tugas (Syah, 2009).

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ialah salah satu jenis pembelajaran yang menggunakan permainan serta turnamen untuk meraih ketuntasan. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* tidak sulit diterapkan serta memiliki faktor permainan sehingga bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam pelajaran di sekolah (Malik & Marlina, 2020). Menurut Isjoni yang dikutip oleh Sri Damayanti dan M. Tohimin Apriyanto mengatakan bahwa "Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda." Perbedaan signifikan yang menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menjadi sangat menarik adalah karena diakhiri dengan *game* atau turnamen. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* diharapkan siswa mampu bekerja sama dalam tim sehingga menciptakan suatu kondisi yang dapat memberikan sentuhan dan kebiasaan agar siswa terampil dalam bekerja sama ataupun berkompetisi melalui turnamen akademik. Karakteristik-karakteristik pada model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* termuat dalam lima komponen utama, yaitu: penyajian kelas, kelompok (*teams*), *games*, turnamen, *team recognize* (penghargaan kelompok).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu menumbuhkan siswa untuk lebih bertanggung jawab, saling menghargai, disiplin, kerja sama dan saling memberikan kepercayaan yang didapatkan dari anggota tim, anggota tim akan berusaha melakukan yang terbaik agar tim mereka menjadi terbaik. Proses pembelajaran berlangsung dalam kelompok-kelompok kecil dengan fasilitator teman sebaya yang membuat siswa lebih aktif. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran baik

secara fisik, mental maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam pemilihan kelompok menggunakan kelompok heterogen dari segi jenis kelamin dan kemampuan siswa (Astuti & Kristin, n.d.). Berdasarkan hal tersebut, upaya guru untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa sangat penting, sebab keaktifan siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan (Pendidikan Guru Sekolah Dasar et al., n.d.).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, melihat kondisi pembelajaran kelas IV di SDIT Ar Roudloh Batang masih sangat minim dalam menumbuhkan keaktifan siswa. Guru terkadang menggunakan model pembelajaran yang variatif meskipun lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional. Menurut wali kelas IV, siswa lebih bersemangat dan antusias ketika siswa diajak belajar sambil bermain. Berdasarkan informasi dari guru tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sebagai alternatif untuk menumbuhkan keaktifan siswa dan meningkatkan semangat belajar dalam pembelajaran. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini diharapkan guru mampu memberikan rangsangan untuk melatih keterampilan yang spesifik dan siswa tidak merasa bosan serta mendapatkan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Novia Pitriani et al., 2022; Damayanti & Apriyanto, 2017).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen yang terdiri dari dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan model *teams games tournament* dan kelas kontrol melakukan pembelajaran konvensional. Kelompok yang satu diberikan perlakuan dan yang lainnya tidak diberi perlakuan. Melalui penelitian eksperimen, peneliti dapat melihat pengaruh yang dihasilkan dari model pembelajaran yang digunakan (Arifin, 2012). Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang digunakan pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik (Sugiyono, 2014). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Nalim & Salafudin, 2012). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non probability* sampling atau pengambilan sampel bahwa tidak semua populasi memiliki kapasitas yang sama untuk bertindak sebagai sampel (Sujarweni, 2011). Dari dua kelas masing-masing diambil 28 sampel sehingga jumlah keseluruhan sampel adalah 56. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan uji *Mann Whitney*.

HASIL DAN DISKUSI

Pada kelas kontrol ini menggunakan model pembelajaran konvensional yakni dengan metode ceramah. Sedangkan pada kelas eksperimen yaitu kelas IVC, peneliti melakukan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kelas dibagi menjadi 4 kelompok, guru menjelaskan aturan permainan dengan sistem berebut dan kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat akan mendapatkan poin setiap soalnya. Pertanyaan yang dijawab salah akan dilemparkan ke kelompok lain.

Instrumen angket dan lembar observasi digunakan dalam penelitian ini. Sebelum digunakan untuk penelitian, instrumen tersebut dilakukan validasi ahli oleh dosen dan guru. Kemudian diuji validitas menggunakan aplikasi SPSS untuk instrumen angket.

Tabel 1. Hasil Data Observasi Kelas Eksperimen

Observasi Guru			Observasi Siswa			Persentase Rata-Rata
Skor Mak.	Jumlah Skor	Persentase	Skor Mak.	Jumlah Skor	Persentase	

72	71	98,61%	72	68	94,44%	96,52%
----	----	--------	----	----	--------	--------

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh skor observasi guru sebesar 71 dengan persentase 98,61%. Sedangkan pada skor observasi siswa sebesar 68 dengan persentase 94,44%. Dari kedua data tersebut didapatkan rata-rata sebesar 96,52%. Hal ini menunjukkan aktivitas yang dilakukan guru pada kelas eksperimen sesuai dengan modul ajar yang dibuat dan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Tabel 2. Hasil Data Observasi Kelas Kontrol

Observasi Guru			Observasi Siswa			Persentase Rata-Rata
Skor Mak.	Jumlah Skor	Persentase	Skor Mak.	Jumlah Skor	Persentase	
51	52	98,07%	42	52	80,76%	89,42%

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh skor observasi guru sebesar 51 dengan persentase 98,07%. Sedangkan pada skor observasi siswa sebesar 42 dengan persentase 80,76%. Dari ke dua data tersebut didapatkan rata-rata sebesar 89,42%. Hal ini menunjukkan aktivitas yang dilakukan guru pada kelas kontrol sesuai dengan modul ajar yang dibuat dan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Akan tetapi, aktivitas siswa lebih rendah daripada aktivitas siswa pada kelas eksperimen.

Uji Validitas

Penguji validitas menggunakan bantuan program SPSS versi 26 dengan uji Pearson *Correlation*. Apabila r hitung lebih besar dari r tabel maka instrumen dinyatakan valid. Akan tetapi, apabila r hitung lebih kecil dari r tabel maka instrumen tidak valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

No. Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,745	0,396	Valid
2	0,597	0,396	Valid
3	0,571	0,396	Valid
4	0,724	0,396	Valid
5	0,542	0,396	Valid
6	0,538	0,396	Valid
7	0,517	0,396	Valid
8	0,763	0,396	Valid
9	0,638	0,396	Valid
10	0,593	0,396	Valid
11	0,538	0,396	Valid
12	0,416	0,396	Valid
13	0,562	0,396	Valid
14	0,833	0,396	Valid
15	0,620	0,396	Valid
16	0,620	0,396	Valid
17	0,500	0,396	Valid

Berdasarkan Tabel 3, hasil data uji validitas yang dilakukan dengan SPSS versi 26 dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan/ Pernyataan dalam instrumen tergolong valid.

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's alpha. Bila nilai Cronbach's alpha > 0,06 maka instrumen dinyatakan reliabel, sedangkan jika nilai Cronbach's alpha < 0,06 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,855	17

Berdasarkan Tabel 4 didapatkan nilai koefisien Cronbach's alpha dari data instrumen sebesar 0,855. Sehingga dapat dikatakan instrumen masuk kategori reliabel.

Uji Normalitas Data

Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*. Untuk pengambilan keputusannya apabila nilai signifikansi *p-value* α , dengan nilai $\alpha = 0,05$ maka sebaran data dikatakan normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keaktifan	Pre-Test Eksperimen	,212	28	,002	,899	28	,011
	Post-Test Eksperimen	,330	28	,000	,773	28	,000

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 5 menunjukkan nilai signifikansi untuk data *pre-test* yaitu 0,002 (< 0,05), sehingga dikatakan data berdistribusi tidak normal. Demikian pula pada data *post-test* didapatkan nilai signifikansi 0,00 (< 0,05), artinya data *post-test* kelas eksperimen berdistribusi tidak normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keaktifan	Pre-Test Kontrol	,189	28	,012	,925	28	,047
	Post-Test Kontrol	,256	28	,000	,875	28	,003

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 6 menunjukkan nilai signifikansi untuk data *pre-test* 0,012 < (0,05), sehingga dikatakan data berdistribusi tidak normal. Demikian pula data *post-test* didapatkan nilai signifikansi 0,00 (< 0,05), artinya data *post-test* kelas kontrol berdistribusi tidak normal.

Uji Hipotesis

Karena data tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis (uji beda rata-rata) dilakukan dengan Uji *Mann Whitney*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika terdapat perbedaan rata-rata skor keaktifan belajar yang signifikan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat dianggap efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Sebelum melakukan uji hipotesis diperlukan dugaan sementara atau hipotesis. Sebagaimana yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan tingkat keaktifan belajar siswa yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- H_1 : Terdapat perbedaan tingkat keaktifan belajar siswa yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Uji *Mann Whitney* dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26. Setelah dilakukan perhitungan berikut hasil uji *Mann Whitney* untuk data *post-test* diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Uji *Mann Whitney* Data *Post-Test*

Test Statistics ^a	
	Keaktifan
Mann-Whitney U	43,000
Wilcoxon W	449,000
Z	-5,776
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Berdasarkan Tabel 9 nilai signifikansi atau Asymp. Sig. Untuk data akhir adalah 0,000 ($< 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan tingkat keaktifan belajar siswa yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen memiliki rata-rata peringkat hasil *post-test* 56,18 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata peringkat hasil *post test* 51,36. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai keaktifan siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan nilai keaktifan siswa kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

PEMBAHASAN

Keaktifan belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat diketahui pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, persentase keaktifan belajar yang didapatkan jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen mendapatkan rata-rata keseluruhan sebesar 82,6%. Skor terendah yaitu 53 dengan nilai persentase 77,9% dan skor tertinggi yaitu 64 dengan persentase 94,1%. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki rata-rata keseluruhan sebesar 71,9%. Skor terendah yaitu 37 dengan persentase 54,4% dan

skor tertinggi yaitu 53 dengan persentase 77,9%. Kemampuan awal keaktifan belajar siswa dapat diketahui berdasarkan nilai *pre-test*. Pada kelas eksperimen didapatkan rata-rata 49,54 dengan nilai maksimum 52 dan nilai minimum 48.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe teams games tournament terhadap keaktifan belajar siswa

Sebelum uji hipotesis dilakukan, perlu adanya uji prasyarat berupa uji normalitas. Uji ini digunakan untuk menentukan metode analisis yang tepat. Pertama ada uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* digunakan taraf signifikan 5% atau 0,05. Nilai signifikan menunjukkan bahwa sebaran data dalam penelitian ini tidak berdistribusi normal. Setelah uji prasyarat selesai, langkah terakhir adalah menguji hipotesis. Uji prasyarat menunjukkan bahwa *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen serta *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol berdistribusi tidak normal, maka langkah selanjutnya menggunakan uji *Mann Whitney*. Pengujian pertama dilakukan untuk nilai *pre-test* untuk mengetahui apakah keaktifan belajar awal pada kedua kelas berada pada tingkat yang sama. Berdasarkan hasil penelitian dengan uji *Mann Whitney* antara hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama. Kemudian untuk mengetahui keaktifan belajar akhir didapatkan dari nilai *post-test*. Berdasarkan hasil penelitian menurut uji statistik dengan uji *Mann Whitney*, ada perbedaan yang signifikan antara hasil akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol karena nilai *Asymp. Sig.* Lebih kecil dari nilai probabilitas atau $0,000 < 0,05$. Hasil akhir kemudian menunjukkan perbedaan yang cukup besar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pembelajaran yang menggunakan sistem berkelompok akan meningkatkan minat belajar dengan perasaan senang untuk bersaing dengan kelompok lawan. Sehingga siswa akan saling berdiskusi dan kerja sama yang akhirnya menimbulkan keaktifan belajar. Model pembelajaran ini memprioritaskan dalam belajar kelompok tetapi tidak melupakan manfaat dalam pendampingan secara individu. Hal tersebut mengakibatkan siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa dapat mengarahkan secara mandiri bagaimana cara belajarnya, tetapi guru tetap melakukan pendampingan kepada siswa secara individu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

REFERENSI

- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Remaja Rosdakarya.
- Astuti, W., & Kristin, F. (n.d.). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA. In *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* (Vol. 1, Issue 3).
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA How to Cite (APA 6 th Style. 02, 235–244. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Hartono, D. (2008). *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Menyenangkan*. Zanafra.

- Jannah, N. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Pada Mata Pelajaran Tematik Muatan IPS di MI NW Kalijaga*. 1(2), 2502–2474. <https://doi.org/10.51700/almutaliyah>
- Malik, aini, & Marlina, S. (2020). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA MELALUI ARITMATIKA DI TAMAN KANAK-KANAK*. 3(2), 22–27. <https://doi.org/10.31764>
- Mutadi. (2007). *Pendekatan Efektif dalam Pembelajaran Matematika*. Pusdiklat Teknis Keagamaan DEPAG.
- Nalim, & Salafudin. (2012). *Statistika Deskriptif*. STAIN Pekalongan Press.
- Novia Pitriani, N., Novianti, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA CORONG BERHITUNG TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN DI SEKOLAH DASAR (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukasari Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021): Vol. I (Issue 1)*. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math>
- Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., FIP Lantai, G. B., Setiabudhi, J., Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (n.d.). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV*.
- Ponidi, D. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Adab.
- Sa'diyah, H., Ramadani, A. S., Ningsih, Y., & -, S. (2022). Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe teams games tournaments (Tgt) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematikasiswa. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 109–115. <https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.594>
- Sinar. (2018). *Active Learning*. CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Sujarweni, W. (2011). *Metodologi Penelitian*. Pustaka Baru Press.
- Syah, D. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Diadit Media.
- Widyastuti, N. S., & Suprpti, S. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran teams games tournament (Tgt) Bagi Siswa Kelas Vi Sd Negeri Kotagede 3. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(3), 1183–1187. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i3.10212>