
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournamen (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 25 Makassar

Nurfitasari Syarif; Muh.Syahrir; Nurhasanah

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Kimia
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMPN 25 Makassar

email: nurfitasari.syarif@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII melalui perapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* di SMP Negeri 25 Makassar. Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan hasil belajar ranah kognitif dengan $KKM \geq 75$ dicapai oleh 80% dari 29 siswa kelas VIIIC. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Data dari hasil tes dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pernanapan model pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)* pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II. Pada Siklus I terdapat 16 siswa (55%) tuntas $KKM \geq 75$ meningkat menjadi 24 siswa (82%). Disamping itu penerapan TGT juga dapat meningkatkan sikap kerja sama atau gotong royong, Tanggung jawab, dan Demokrasi dari siswa.

Kata Kunci: *Team Game Tournamen (TGT), Hasil Belajar, IPA*

A. PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, bahkan manusia dari sejak lahir sampai akhir hayat harus terus belajar. Ilmu pengetahuan khususnya IPA telah berkembang pesat dengan teknologi. Teknologi tidak hanya terlepas dari pengertian secara umum, banyak orang yang berpikir bahwa teknologi itu adalah hanya mesin atau alat-alat. Akan tetapi, teknologi memiliki makna sebagai proses yang memiliki nilai tambah, salah satunya adalah teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan telah berkembang sebagai suatu disiplin keilmuan yang berdiri sendiri. Perkembangan tersebut telah menjadikan para pendidik untuk dapat merancang serta melaksanakan pendidikan yang terarah pada penguasaan konsep IPA yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, untuk dapat

menyesuaikan perkembangan tersebut harus menuntut kreativitas serta kualitas sumber daya manusia perlu ditingkatkan yang dapat dilakukan melalui pendidikan. Melalui pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari (Sutrisno, 2015: 39).

Supaya dapat meningkatkan kualitas peserta didik melalui pembelajaran IPA guru tidak hanya menguasai dan memahami pelajaran saja, akan tetapi guru juga harus memahami hakikat proses pembelajaran mulai dari kognitif, afektif dan psikomotorik. Guru memiliki tugas yang sangat berat untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional seperti yang tertuang di dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 dijelaskan bahwa “Tujuan pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Menurut Eka Rizki Widayanti (2016: 184), pembelajaran IPA, hendaknya tidak hanya fokus pada upaya pencapaian akademik semata, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Oleh karena itu pengalaman belajar IPA harus memberikan perkembangan terhadap siswa terhadap aspek kemampuan tersebut. Pada kegiatan pembelajaran IPA, banyak sekali kegiatan-kegiatan yang mengharuskan peserta didik berpikir secara kritis, aktif serta kreatif. Pembelajaran yang menarik bagi siswa, agar siswa merasa senang ketika proses belajar, pada saat akhir pelajaran atau bagian evaluasi guru akan memberikan beberapa soal kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa sejauh mana pada saat proses pembelajaran dapat memahami pelajaran. Dalam menyajikan sebuah pembelajaran di kelas guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi dengan menggunakan metode atau dengan strategi saja, tetapi juga guru dituntut untuk menguasai beberapa model pembelajaran. Dalam model pembelajaran dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang dicapai oleh peserta didik maksimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMPN 25 Makassar terhadap guru mata pelajaran IPA, bahwa dalam kegiatan belajar mengajar ditemukan banyak siswa yang sulit menyerap pembelajaran yang diajarkan oleh guru, karena guru kurang memanfaatkan model pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA. Pada kenyataannya, model yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah model klasikal. Misalnya, guru ketika pembelajaran memberikan materi atau contoh soal, jika siswa sudah paham maka guru memberikan soal kepada siswa untuk dikerjakan kemudian di nilai dan hal tersebut terus dilakukan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Model pembelajaran ini sebaiknya harus diubah oleh guru agar proses pembelajaran lebih baik dan maksimal. Padahal, siswa memiliki semangat tinggi untuk belajar. Akan tetapi, siswa merasa bosan dengan model pembelajaran yang seperti itu dan juga siswa terkadang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran terlihat monoton oleh siswa yang mengakibatkan minimnya aktivitas siswa dan pemahaman daya serap siswa terhadap materi IPA masih kurang, sehingga hasil belajar siswa rendah, sehingga rata-rata nilai siswa pada mata pelajaran IPA di SMPN 25 Makassar masih dibawah KKM yaitu 60

Peningkatan hasil belajar serta efektivitas pada proses pembelajaran IPA telah dilakukan melalui berbagai upaya. Salah satu dari upaya tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Dalam model pembelajaran kooperatif, banyak sekali tipe dari model pembelajaran tersebut yaitu salah satunya tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model TGT sering diimplementasikan dalam mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam, yang telah digunakan dari kelas dua sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Donni, 2017: 307-308). Dalam model ini peserta didik memainkan permainan-permainan dan juga *tournament* (pertandingan) yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar lebih senang terhadap permainan.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Shoimin, 2014). TGT juga merupakan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa karena TGT (*Teams Games Tournament*). merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa (Slavin, 2008)

Dengan menggunakan model pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu guru dalam mengarahkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, memahami konsep dengan baik yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik kelas VII SMPN 25 Makassar

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran (Arikunto, dkk. 2007). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Aqib, 2006).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model PTK yang dikemukakan oleh Stephen kemmis dan Robin Mc. Taggart (Arikunto, dkk. 2007) dimana PTK ini dilaksanakan setidaknya dua siklus. Hal ini membuat setiap langkah siklus terdiri dari tiga langkah : Perencanaan (*Planning*), tindakan dan observasi, dan refleksi. Seluruh deskripsi didefinisikan sebagai satu siklus. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu pertama dan siklus ke dua.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Model pembelajaran tipe TGT untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan materi Bumi dan Tatasurya. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan yaitu bulan maret hingga mei. Penelitian dilaksanakan dengan melibatkan semua peserta didik dikelas VII.C yang terdiri dari 29 peserta didik, 16 peserta didik laki laki, 13 peserta didik perempuan untuk melihat peningkatan hasil belajar yang dilakukan selama dua siklus tersebut dengan menggunakan Model pembelajaran Team Game Tournament (TGT). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes Pilihan ganda yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Data penelitian ini dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif. Secara individual, hasil belajar peserta didik dikatakan telah tuntas belajar jika mencapai $KKM \geq 75$ dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Skor Peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Nilai ketercapaian peserta didik memiliki rentang antara 0 sampai 100 yang dikategorikan menjadi 5 taraf keberhasilan seperti yang tertera dalam Tabel 1 berikut ini

Tabel 1. Nilai ketercapaian Hasil Belajar Kognitif Peserta didik

Skor Peserta didik	Taraf Keberhasilan	Nilai dengan Huruf
81-100	Sangat baik	A
70-80	Baik	B
55-69	Cukup	C
30-54	Kurang	D
0-29	Sangat Kurang	E

C. KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt)

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain, model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena model ini

mampu meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar siswa. TGT adalah “salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda” (Rusman, 2012:224). Sedangkan menurut Munawir (2018) menyatakan model pembelajaran TGT digunakan dalam turnamen akademik, siswa bersaing sebagai wakil timnya melawan anggota tim yang lain. Dalam penerapan model TGT ini guru menyajikan materi pembelajaran dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Model TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Mulyaningsih, 2014:244). Dalam metode ini siswa setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/turnamen yang dikenal dengan “*tournamens table*” yang diadakan tiap akhir unit pokok bahasan atau akhir pekan. Sekor yang didapat akan memberikan kontribusi rata-rata skor kelompok. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok. Model ini sangat sederhana dan mudah untuk dipraktikkan, khususnya pada siswa-siswa SD, SMP, SMA/SMK. Selain sebagai metode agar siswa mau berpendapat, tapi juga untuk melatih siswa berani berbicara. Dengan model pembelajaran ini suasana kelas bisa terlihat lebih hidup dan tidak terkesan monoton.

Siswa juga dapat menelaah sebuah pelajaran atau materi bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan

Berdasarkan komponen-komponen di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran ini memiliki beberapa komponen atau bagian penting dalam setiap proses pembelajaran, dapat dicermati bahwa komponen-komponen tersebut hampir sama dengan sintak atau langkah-langkah pembelajaran pada tabel sintak pembelajaran TGT.

Menurut Shoimin (2013:204) ada lima komponen utama pembelajaran TGT sebagai berikut.

a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membant siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*Teams*)

Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etik. 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 *game*.

c. Permainan (*Games*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengannomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d. Turnamen (*Turnament*)

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.

2. Hasil Belajar

Menurut Noviyana (2016) Hasil belajar merupakan interaksi atau hubungan timbal balik antara peserta didik dalam proses pembelajaran. Istilah belajar berarti mempelajari suatu materi dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak bisa menjadi bisa. Hasil belajar disebut juga dengan prestasi belajar. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok sedangkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan model pembelajaran TGT pada siklus I dan siklus II kelas VII.C SMPN 25 Makassar didapatkan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dan siklus II yaitu:

1. Siklus I

Pada tahap perencanaan dilakukan penyusunan instrument pembelajaran berupa Modul ajar yang sesuai dengan model pembelajaran Team Game Tournament, LKPD, dan soal tes. Mengkonsultasikan perangkat yang telah disusun kepada guru pamong, membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang. Pada Tahap Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I proses pembelajaran mengikuti langkah langkah untuk mengimplementasikan pembelajaran TGT seperti dalam perencanaan dan sintaks yang terdapat pada modul ajar, setelah peserta didik dikelompokkan kemudian diberi Lembar kerja peserta didik (LKPD), peserta didik kemudian diminta untuk mendiskusikannya dalam kelompok. Berdasarkan tes hasil belajar pada akhir Siklus I, dengan menerapkan model pembelajaran Team Game Tournament, diperoleh data sebagai berikut:

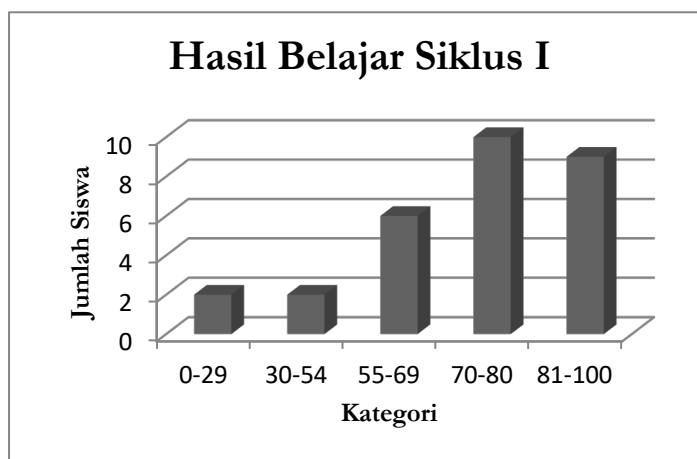
Tabel 2. Data Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Kelas VII.C SMPN 25 Makassar

Siklus Ke-	Jumlah Peserta didik	Skor terendah	Skor tertinggi	Rata-rata	% Ketuntasan
I	29	50	86	68	55%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Tabel 2 menunjukkan bahwa pencapaian ketuntasan belajar pada siklus I yaitu 16 orang atau 55%. Data hasil belajar siklus I ini juga disajikan dalam Gambar 1

Gambar 1. Hasil Belajar Siklus I



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan pada Gambar 1 di atas diketahui nilai yang berada pada rentang 0-29 sebanyak 2 orang (6,9%), 2 siswa (6,9%) pada rentang 30-54, kemudian 6 siswa (20,9%) pada rentang 55-69, 10 siswa (34,5%) berada pada rentang 70-80 dan sisanya 9 siswa (31%) mendapat nilai pada rentang 81-100. Nilai rata-rata adalah 68, nilai tertinggi 86 dan nilai terendah adalah 50. Presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 55%, yang mana masih dianggap rendah dan belum sesuai dengan presentase yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu 80% siswa tuntas KKM sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II

2. Siklus II

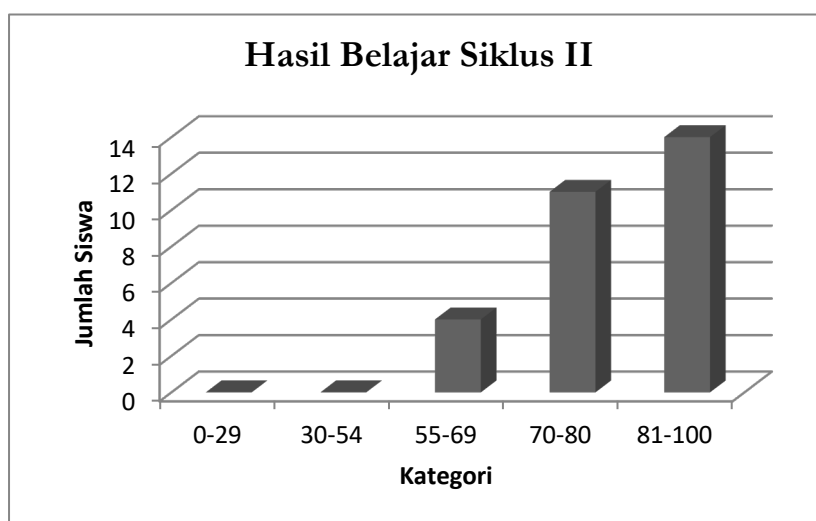
Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi pada siklus I, maka dibuatlah perencanaan revisi yang diimplementasikan di siklus II. Rencana revisi tersebut adalah waktu diskusi lebih dikontrol sehingga tidak menghabiskan waktu jam pelajaran. Siklus II dilaksanakan dengan model pembelajaran yang sama dengan siklus I yaitu model pembelajaran Team Game Tournament. Perencanaan yang dilakukan sama dengan siklus I, tetap perangkat pembelajaran yang disusun dengan materi Bumi dan Tatasurya. Dalam pelaksanaan siklus II terdapat beberapa perubahan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dan diharapkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi Bumi dan Tatasurya lebih baik dari siklus I. Berdasarkan tes hasil belajar pada akhir siklus II, dengan menerapkan model pembelajaran Team Game Tournamen, diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3. Data Hasil Belajar Peserta didik Kelas VII.C SMPN 25 Makassar Siklus II

Siklus Ke-	Jumlah Peserta didik	Skor terendah	Skor tertinggi	Rata-rata	% Ketuntasan
II	29	59	95	86	82%

Tabel 3 menunjukkan bahwa pencapaian ketuntasan belajar pada siklus II adalah 82% atau 24 orang. Data ketuntasan belajar siklus II juga disajikan dalam Gambar 2.

Gambar 2. Hasil Belajar Siklus II



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan pada tabel dan Gambar di atas dapat dilihat bahwa kebanyakan siswa yang mencapai nilai $KKM \geq 75$ berjumlah 24 siswa dengan presentase 82% dengan rincian 0 (0%) siswa pada rentang 0-29 dan 30-54, 4 siswa (13,8%) berada di rentang 55-69, 11 siswa (38%) berada pada rentang 70-80, dan 14 siswa (48,2 %) rentang 81-100. Rata-rata kelas 86 dengan nilai tertinggi 95

dan nilai terendah 59. Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa dengan presentase ketuntasan hasil belajar 82% dapat dikatakan penelitian yang dilakukan berhasil karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa melampaui presentase yang ditetapkan yaitu 80% siswa yang tuntas KKM.

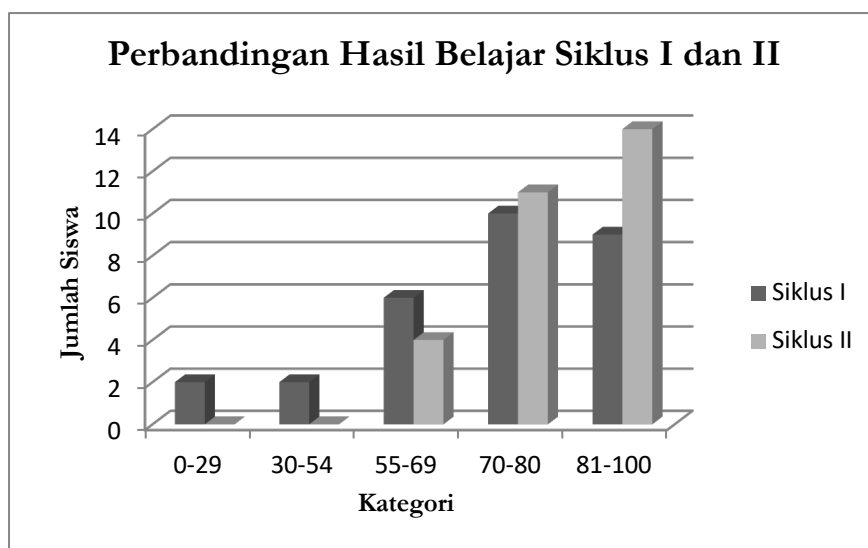
Untuk mengetahui adanya perubahan tingkat pemahaman peserta didik sebagai dampak dari penerapan model pembelajaran Team Game Turnamen, hasil belajar pada akhir siklus II dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I sebagaimana disajikan pada tabel 4 dan gambar 3

Tabel 4. Data Hasil Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

Siklus Ke-	Jumlah Peserta didik	Skor terendah	Skor tertinggi	Rata-rata	% Ketuntasan
I	29	50	86	68	55%
II	29	59	95	86	82%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Data di atas menunjukkan bahwa terdapat penurunan jumlah peserta didik yang memiliki rentang nilai 0-29, 30-54, dan 55-69. Untuk rentang nilai 0-29 dan 30-54 mengalami penurunan dari 2 menjadi 0 peserta didik. Pada rentang nilai 55-69 terjadi penurunan dari 6 peserta didik pada siklus I menjadi 4 peserta didik pada siklus II. Artinya peserta didik yang memperoleh nilai pada kategori tersebut berkurang atau mereka memperoleh nilai yang lebih tinggi. Hal tersebut tampak bahwa jumlah peserta didik pada rentang nilai 81-100 meningkat dibandingkan pada siklus I yaitu dari 9 peserta didik menjadi 14 peserta didik. Perubahan penting yang tampak adalah jumlah peserta didik yang mencapai $KKM \geq 75$ adalah 24 peserta didik atau 82%. Secara keseluruhan, presentasi ketuntasan peserta didik pada akhir siklus I adalah 55% sedangkan pada akhir siklus II naik menjadi 82%. Keadaan ini mengindikasikan bahwa guru telah menerapkan Model Pembelajaran TGT lebih baik daripada siklus I.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Game Turnamen (TGT) pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi Bumi dan Tata Surya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dikelas VII.C SMP Negeri 25 Makassar tahun ajaran 2023-2024. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan

ketuntasan hasil belajar pada siklus I ke siklus II. Pada Siklus I terdapat 16 siswa (55%) tuntas KKM 75 meningkat menjadi 24 siswa (82%). Disamping itu penerapan TGT juga dapat meningkatkan sikap kerja sama atau gotong royong, Tanggung jawab, dan Demokrasi dari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S., 2007, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paraktek Edisi Revisi VI*, Rineka Apta, Jakarta.
- [2] I Wayan Sugiata, " PENERAPAN MODE PEBELAJARAN TEAM GAME TOURNAENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ", *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, Vol, 2 No.2, pp. 78-87, 2018
- [3] Juni Priansa, Donni., 2017, "Pengembangan Strategi & Model Pebelajaran (Inovatif, Kreatif, dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik), CV Pustaka Setia, Bandung.
- [4] Lestari, Septia Eka Cahya Arum, " PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA", *Mathematics Education Journal*, Vol.1, No.3, pp. 116-126, 2018.
- [5] Rusman., 2012, " Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)", Rajawali PERS, Bandung.
- [6] Shoimin, Aris., 2013, " 68 Mode Pebelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013, Ar-ruzz Media, Yogyakarta.
- [7] Sulisty, Eko Budi dan Nani Mediatati, "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEBELAJARAN PPKN MELALUI MODEL PEBEAJARAN KOOPERATIF TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)", *Jurnal Pedagogi dan Pebelajaran*, Vol.2, No.2. pp. 233-240, 2019
- [8] Sutrisno, "PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPA MELALUI TEAM GSME TOURNAMENT (TGT) PADA PERMAINAN DOMINO PADA SISWA KELAS IV KECAMATAN NGARHO KABUPATEN BOJONEGORO TAHUN PELAJARAN 2014/2015", *Jurnal Edutama*, Vol.2, No.1, pp 39-49, 2015