

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS di Kelas IV SD

Anna Nurkhasanah

Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Sriwijaya, Indonesia
annanurkhasanah16@gmail.com

Nurul Fajrina

SD Negeri 117 Palembang, Indonesia
ppg.nurulfajrina@gmail.com

Ermayanti

Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Sriwijaya, Indonesia
ermayanti@unsri.ac.id

Abstract

This study aims to enhance the learning activities and outcomes of fourth-grade students at SDN 117 Palembang by implementing the Team Games Tournament (TGT) model. The research follows a classroom action research (PTK) approach, conducted in two cycles, each consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques include tests, observations, and documentation at the end of each cycle. The success criteria are defined as at least 75% of students actively participating and achieving a minimum score of 75, based on the established competency standards (KKM). The findings from cycle I indicate that the average student participation rate was 69.68%, while learning completeness reached 71.42%. In cycle II, both aspects improved, with student participation rising to 79.17% and learning completeness reaching 82.14%. These results demonstrate that the TGT learning model is effective in increasing student engagement and improving learning outcomes in fourth-grade science subjects.

Keywords: TGT, Activities and Learning Outcomes, CLASS IV Elementary School Science.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu usaha dalam mengembangkan tingkah laku peserta didik. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia, dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Menyatakan Bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Dalam hal ini yang menjadi peran utamanya adalah guru dan siswa. Berbagai model dan metode dicoba dan diuji untuk meningkatkan motivasi siswa baik dalam aspek ketrampilan maupun pengetahuan. Menurut (Sardiman, 2018) "Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan, dalam pendidikan dan pengajaran, tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan dari siswa/subjek belajar, setelah memperoleh pengalaman belajar".

Pendidikan di Indonesia saat ini sudah hampir serentak menerapkan kurikulum Merdeka meski belum seluruh kelas menerapkannya. Kurikulum merdeka pertama kali di terapkan di sekolah dasar yaitu di kelas 1 dan kelas IV. Dalam kurikulum merdeka terdapat banyak perubahan atau penggabungan nama mata pelajaran salah satunya mata pelajaran IPAS. IPAS dimaknai dengan mata pelajaran yang tujuannya yakni memberikan pemahaman bagi lingkungan sekitar yang terdiri atas fenomena alam serta social (Setyawati, 2023). IPAS memiliki kepanjangan yakni ilmu pengetahuan alam dan sosial yang mana penggabungan tersebut memiliki tujuan agar mendorong anak berkemampuan dalam pengelolaan lingkungan alam dan sosial secara bersamaan. Dengan dilakukannya pergantian kurikulum tersebut, membuat peserta didik harus membiasakan diri dan beradaptasi dengan kurikulum yang sudah diterapkan sekarang.

Pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 117 Palembang masih bersifat *teacher centered*. Hal ini menyebabkan keaktifan siswa didalam kegiatan belajar mengajar tidak begitu nampak. Hal inilah yang nampak membuat siswa jenuh terhadap pembelajaran IPAS. Kurangnya motivasi terhadap pembelajaran IPAS berimpas pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlunya usaha dari guru untuk membentuk pembelajaran yang aktif.

Salah satu unsur kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Belajar kooperatif sangat efektif untuk memperbaiki hubungan antara siswa yang berbeda latar belakangnya. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif memberi siswa kesempatan dalam memainkan perannya secara aktif dan memperoleh hasil belajar yang maksimal (Oktavia, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian (Akbar, 2022); (Desvianti, Desyandri, Dermansyah, & Ratih, 2020); dan (Purnono, 2021) yang mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Pembelajaran kooperatif mempunyai banyak tipe model pembelajaran. Diantara banyak tipe model pembelajaran kooperatif, peneliti menerapkan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT). (Slavina, 2016) menyatakan bahwa TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ula & Jamilah, 2023); (Nurhayati, Egok, & Aswarliansyah, 2022); (Rani D. , 2022) dan (Thalita, Thalita, Fitriyani, & Nuryani, 2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa berkat adanya games dan tournament yang menjadikan karakteristik TGT membuat siswa antusias selama proses pembelajaran.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT tidak hanya membuat pembelajaran aktif namun juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Adiputra & Heryadi, 2021); (Rani D. E., 2022) dan (Purnono, 2021).

Terdapat lima komponen atau langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin (Ula & Jamilah, 2023) antara lain: 1) Presentasi kelas; 2) Tim; 3) Permainan Akademik (Game); 4) Tournament; dan 5) Rekognisi Tim. Kelebihan dari

model pembelajaran tipe TGT menurut (Shoimin, 2014) yaitu 1) tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran tapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; 2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya; 3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok dan 4) membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan tournament.

Berdasarkan keunggulan yang dimiliki model pembelajaran kooperatif tipe TGT maka metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif tindakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada pelajaran IPAS Kelas IV SD”

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom Action Research*) yang berbentuk proses pengkajian bersiklus. Sesuai desain penelitian, dimana penelitian ini dirancang dalam dua siklus. Siklus II dapat dilaksanakan setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus I. Ada empat tahapan penting dalam setiap siklus penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arikunto, 2015).

Partisipan

Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN 117 Palembang yang terletak di lorong Masjid, Kec. Sukarami, Kota Palembang, Prov. Sumatera Selatan. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV.C dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa yang terdiri dari 18 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Namun, dari 34 orang siswa yang diteliti hanya 28 orang siswa dikarenakan 6 orang siswa tidak hadir ketika siklus dilaksanakan. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan april hingga awal mei.

Instrumen

Instrumen penelitian digunakan untuk pengumpulan data, Instrumen penelitian ini memiliki peran yang sangat penting dalam proses penelitian diantaranya untuk menjawab rumusan masalah maupun untuk menarik kesimpulan penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto, 2015).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara peneliti mengumpulkan data. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini adalah mengobservasi refleksi pembelajaran dan aktivitas siswa. Analisis lain yang digunakan adalah menganalisis hasil belajar peserta didik melalui tes formatif yang telah diberikan pada siswa.

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan II ditunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT hasil belajar IPAS kelas IV Bab 7 materi Ak

dan kebutuhanku pada kelas IV SDN 117 Palembang mengalami peningkatan. Hasil penelitian yang telah di peroleh dari observasi (Observasi Refleksi Pembelajaran dan aktivitas siswa) dan tes formatif akan dikemukakan sebagai berikut:

Refleksi Pembelajaran dengan Model TGT

Model yang digunakan yaitu *cooperative* tipe TGT dengan menggunakan lima prinsip yaitu sebagai berikut:

- a. *Class Presentation* (Presentasi kelas) yaitu disini guru memaparkan materi yang di pelajari hari itu.
- b. *Team* (Kelompok)/Belajar dalam kelompok yaitu Guru mengelompokkan siswa kedalam kelompok yang heterogen. Di sini peserta didik belajar dengan kelompoknya terkait pembelajaran yang dipelajari di hari itu.
- c. *Game* (Permainan) yaitu Guru menjelaskan aturan permainan. Pada tahap ini guru mengajak siswa untuk melakukan simulasi tournament terlebih dahulu
- d. *Tournament* yaitu pada kegiatan tournament ini guru menempelkan kartu pertanyaan yang sudah dibuat berkelompok. Setiap kelompok secara bergantian menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan guru di kartu pertanyaan.
- e. *Team Recognize* (penghargaan kelompok) yaitu mengoreksi jawaban setiap kelompok secara bersama-sama, kelompok yang mendapa poin tertinggi dia yang menjadi pemenangnya.

Berikut ini tabel tahapan TGT dan Kendala yang dihadapi pada siklus I dan II:

Tabel 1. Tahapan TGT dan Kendala yang dihadapi pada Siklus 1

No.	Tahapan	Kendala
1.	<i>Class Presentation</i> (Presentasi Kelas)	-
2.	<i>Team</i> (Kelompok)	Tidak memahami arahan guru, ketika diskusi masih mengalami kebingungan
3.	<i>Game</i> (Permainan)	Banyak siswa yang tidak mendengarkan aturan permainan
4.	<i>Tournament</i>	Banyak siswa yang tidak paham atauran permainan, sehingga banyak soal yang tidak dikerjakan karena waktunya habis untuk diskusi dan tidak fokus ketournament
5.	<i>Team recognize</i> (Penghargaan kelompok)	Siswa tidak memperhatikan jika yang dikoreksi bukan dari kelompoknya

Tabel 2. Tahapan TGT dan Temuan pada Siklus II

No.	Tahapan	Kendala
1.	<i>Class Presentation</i> (Presentasi Kelas)	-
2.	<i>Team</i> (Kelompok)	Ketika diskusi kelompok masih ada yang asik sendiri
3.	<i>Game</i> (Permainan)	-
4.	<i>Tournament</i>	-
5.	<i>Team recognize</i> (Penghargaan kelompok)	-

Aktivitas Belajar Siswa

Observasi terhadap aktivitas siswa dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mitra. Hasil Observasi terhadap siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II

No.	Aspek yang dinilai	Siklus I		Siklus II	
		Presentase Aktivitas Siswa (%)	Rata-Rata	Presentase Aktivitas Siswa (%)	Rata-Rata

	Pertemuan 1	Pertemuan 2		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1. Keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan materi dari guru	71,42	75	73,21%	75	82,14	78,57%
2. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru	67,85	71,42	69,64%	78,57	82,15	80,36%
3. Keaktifan siswa dalam kegiatan berkelompok	64,28	67,85	66,07%	71,42	75	73,21%
4. Ketekunan siswa dalam pemeriksaan hasil tugas kelompok	64,8	75	69,90%	75	78,57	76,79%
5. Keaktifan siswa dalam melakukan <i>game tournament</i>	71,42	75	73,21%	85,71	89,28	87,5%
6. Ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas dari guru	64,28	67,85	66,07%	75	82,14	78,57%
Presentase Aktivitas Belajar Siswa (%)	67,34	72,02	69,68	76,78	81,55	79,17

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar Mata pelajaran IPAS Bab 7 Aku dan kebutuhanku pada siswa kelas IV SDN 117 Palembang tahun ajaran 2023/2024 setelah pembelajaran siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Skor (x)	Siklus I		Siklus II		
	F	Fx	Skor (X)	F	Fx
100	3	300	100	6	600
90	9	810	90	9	810
80	8	640	80	8	640
70	3	210	70	3	210
60	3	180	60	2	120
50	2	100	50	0	0
40	-	0	40	0	0
30	-	0	30	0	0
20	-	0	20	0	0
10	-	0	10	0	0
0	-	0	0	0	0
Jumlah	28	2240	Jumlah	28	2380

Nilai Rata-rata kelas IV Siklus I = $\frac{2240}{28} = 80$

Nilai Rata-rata Ketuntasan belajar siswa

Siklus I = $\frac{N(\text{nilai}>75)}{SN} \times 100\%$

= $\frac{20}{28} \times 100\%$

= 71,42%

Nilai Rata-rata kelas IV Siklus II = $\frac{2380}{28} = 85$

Nilai Rata-rata Ketuntasan belajar siswa

Siklus II = $\frac{N(\text{nilai}>75)}{SN} \times 100\%$

= $\frac{23}{28} \times 100\%$

= 82,14%

Pembahasan

Dilihat dari hasil penilitan diatas, kendala pertama yaitu tidak memahami arahan guru pada tahap *team* (kelompok) sehingga siswa mengalami kebingungan apa yang harus dilakukan bersama teman kelompoknya. Bersama kelompok seharusnya siswa berdiskusi dan saling memberikan informasi terkait materi pembelajaran hari ini. Sehingga dapat dengan mudah menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Refleksinya guru memberikan penjelasan terkait apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, guru mendekati peserta didik yang masih asik sendiri.

Kendala yang kedua yaitu peserta didik tidak mendengarkan penjelasan guru terkait aturan permainan pada tahap permainan. Hal ini akan menyebabkan peserta didik kesulitan dalam melakukan turnamen. Refleksinya, guru melakukan komunikasi 2 arah dalam artian aturan tidak hanya dibuat guru namun juga melibatkan peserta didik untuk membuat aturan itu. Sehingga peserta didik menjadi fokus kedepan.

Kendala yang ketiga yaitu Banyak siswa yang tidak paham atauran permainan, sehingga banyak soal yang tidak dikerjakan karena waktunya habis untuk diskusi dan tidak fokus ketournamnet. Hal ini disebabkan karena siswa tidak mendengarkan aturan yang diberikan guru dan tidak memperhatikan simulasi yang dipraktikan oleh temannya pada tahap permainan. Selain itu, peserta didik tidak membaca langkah-langkah kegiatan yang dilakukan di LKPD yang diberikan oleh guru. Refleksinya, guru merubah cara penyampaian aturan yang sudah disampaikan pada poin refleksi kendala kedua. Selain itu guru selalu mengingatkan peserta didik untuk membaca LKPD yang sudah diberikan oleh guru. Guru berkeliling ke setiap kelompok untuk memastikan tournament berjalan dengan lancar.

Kendala Keempat pada tahap *Team Recognize* (penghargaan kelompok) yaitu siswa kurang merespon jika yang dikoreksi bukan dari kelompoknya. Sehingga cenderung kurang merespon pada kelompok yang menang. Refleksinya guru mengajak seluruh peserta didik untuk mengoreksi jawaban terkadang menunjuk salah satu siswa untuk menyampaikan pendapatnya terkait jawaban yang ditulis temannya. Hal ini akan membuat siswa fokus ke papan tulis untuk melihat siapa yang memiliki poin tinggi sebagai pemenang turnamen.

Kemudian, Kendala di siklus II yaitu pada tahap *team* (kelompok) yaitu Ketika diskusi kelompok masih ada yang asik sendir. Meskipun tidak banyak namun masih ada. Refleksinya guru mengarahkan peserta didik untuk mengajak temannya membaca lagi materi.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Selain itu model ini melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa mengaitkan semangat belajar sesuai dengan karakteristik siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping itu permainan ini menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar. Presentasi aktivitas belajar siswa pada siklus 1 hanya sebesar 69,68% (Belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%). Namun pada siklus 2 meningkat menjadi 79,17%. Meningkatnya aktivitas belajar siswa dikarenakan siswa memahami tahapan-tahapan pembelajaran yang akan dilakukan. Selain itu, guru selalu melakukan refleksi terkait pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT ini. Sehingga, kerja sama bersama team terjalin baik. (Slavina, 2016) yaitu keunggulan dari model TGT salah satunya adalah meningkatkan kooperatifan siswa.

Ketuntasan belajar siswa pada siklus I yang tadinya 71,42% dengan nilai rata-rata 80, Meningkat pada siklus II menjadi 82,14% dengan nilai rata-rata 85. Meningkatnya hasil belajar siswa ini dikarenakan siswa lebih memperhatikan penjelasan dari guru dan giat dalam belajar. Hal ini terjadi karena guru selalu melakukan refleksi pembelajaran untuk mencari solusi atas kendala-kendala yang

dihadapi di lapangan. Perubahan hasil belajar ini relevan dengan teori belajar menurut skinner dalam (Anni, 2007) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku. Sebagai suatu proses, dalam kegiatan belajar dibutuhkan waktu sampai mencapai hasil belajar, dan hasil belajar itu berupa perilaku yang lebih sempurna dibandingkan dengan perilaku sebelum melakukan kegiatan belajar. Sedangkan pengertian belajar menurut Gagne dalam (Suprijono, 2009) adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai, peningkatan yang terjadi dikarenakan guru yang berusaha untuk merefleksi kegiatan belajar mengajar pada penerapan model TGT di setiap siklusnya. Disini membuktikan bahwa guru merupakan faktor utama dalam menentukan mutu pendidikan, karena guru berhadapan langsung dengan para siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Ditangan guru kualitas kepribadian siswa dibentuk. Karena itu perlu guru yang kompeten, tanggung jawab, terampil, dan berdedikasi tinggi. Hal ini relevan dengan kompetensi yang harus dimiliki seorang guru yaitu kompetensi pendidik meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Pembelajaran dengan model TGT dikatakan berhasil apabila aktivitas dan hasil belajar, serta performansi guru sudah mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan hasil yang telah dicapai selama pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa mengalami peningkatan baik dari segi motivasi, aspek kognitif, dan aspek afektif. Pada setiap siklus terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) di salah satu sekolah dasar di Palembang, peneliti dapat menyimpulkan semua penelitian sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan model *Cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran siklus I dan Siklus II telah sesuai harapan dan perubahan semakin membaik, terbukti ketika menggunakan model *Cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat setiap siklusnya.
2. Penerapan model *Cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Terbukti dari Presentase aktivitas belajar siswa pada siklus 1 hanya sebesar 69,68% (Belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%), Pada siklus 2 meningkat menjadi 79,17%.
3. Penerapan model *Cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti Ketuntasan belajar siswa pada siklus I yang tadinya 71,42% dengan nilai rata-rata 80, Meningkat pada siklus II menjadi 82,14% dengan nilai rata-rata 85.

Saran

Penelitian selanjutnya dalam penggunaan TGT dapat dikembangkan dengan variasi mata pelajaran, seperti meningkatkan pemahaman dalam bahasa Indonesia, Matematika, maupun IPAS. Selain itu, fokus penelitian bisa diarahkan pada peningkatan keterampilan sosial, kreativitas, motivasi, dan hasil belajar. Pemberian motivasi dan penghargaan harus lebih ditekankan untuk meningkatkan semangat dan bersaing. Hal ini bisa menggunakan sistem point maupun komputasi berbasis aplikasi.

Referensi

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Holistik Jurnal Ilmiah*, 104-111. doi:<https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Akbar, S. K. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN KOLABORASI DAN KOMUNIKASI SISWA KELAS VI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK JIGSAW. *Jurnal PAKAR GURU*, 189-195.
- Anni, C. T. (2007). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES PRES.
- Arikunto, S. d. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Renika Cipta.
- Desvianti, Desyandri, Dermansyah, & Ratih, M. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (NHT) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1201-1211.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 9118-9126.
- Oktavia, S. (2020). *Model-model pembelajaran*. deepublish.
- Purnono, C. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education and Religious Studies (JERS)*, 53-57.
- Rani, D. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6068-6077.
- Sardiman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali pers.
- Setyawati, R. C. (2023). Pengintegrasian Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 33-44.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruz media.
- Slavina, R. E. (2016). *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Thalita, d., Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 147-156.
- Ula, N. S., & Jamilah, M. (2023). MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V DENGAN MENGGUNAKAN MODEL TGT. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 194-204.