



Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Shafira Bonita Hakim^{1*}, Ana Naimatul Jannah²

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 07-02-2024

Accepted 25-03-2024

Published 31-03-2024

Keywords:

Learning Model

Teams Games Tournament

Learning Outcomes

Thematic

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes in theme 5 sub-themes 1 at third grade of Elementary School of Kamal 1. This research is a quantitative research with experimental research type, the design used is Pre-Experimental Designs with One-Group Pre-test-Post-test Design. Sampling using sample population technique. The sample used amounted to 26 students. Data was collected using pre-test and post-test questions. The results of the study show that the Teams Games Tournament (TGT) learning model has a significant effect on student learning outcomes. The effect of the difference is evident from the results of the paired sample t-test. The results of the calculation of the paired sample t-test obtained a significance value of 0.000. Since the value of Sig. (2-tailed) < 0.05 (0.000 < 0.05), and the t-count value is greater than t-table (28.257 > 2.160) then H₀ is rejected and H_a is accepted, which means that there is a significant influence on the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes in theme 5 sub-theme 1 at third grade of Elementary School of Kamal 1.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



*Corresponding Author:

Shafira Bonita Hakim

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universiti Trunojoyo Madura, Indonesia

Email: shafirabonitahakim05@gmail.com

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang di dalamnya terdapat sistem rancangan pembelajaran hingga menimbulkan sebuah interaksi antara pemateri (guru) dengan penerima materi (siswa) (Panggabean, dkk, 2022:118). Proses pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dalam suatu lingkungan belajar serta saling bertukar informasi untuk menunjang keberhasilan belajar. Seorang guru dituntut untuk melakukan pembelajaran secara optimal. Pembelajaran akan optimal apabila peran guru dapat dilaksanakan dengan baik.

Proses pembelajaran memiliki program pembelajaran yang disebut dengan kurikulum. Kurikulum di Indonesia yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013 (Samosir, dkk, 2022:5314). Dalam kurikulum 2013, pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar (KD) dan indicator dari kurikulum atau standar isi (SI) dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema (Purba,

dkk, 2021:165). Penerapan pembelajaran tematik di sekolah bisa membantu siswa karena beberapa mata pelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Pembelajaran tematik akan lebih efektif apabila guru mampu menggunakan model pembelajaran yang tepat. Menurut Joice & Wells dalam Haryanto (2022:4) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Haryanto, 2022:4-5). Model pembelajaran merupakan prosedur yang digunakan sebagai pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, merancang dan melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di UPTD SDN Kamal 1, diketahui bahwa guru masih menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah. Bentuk pembelajaran seperti ini mengutamakan pada peran guru dalam menyampaikan materi, sehingga hanya guru yang aktif tetapi siswa pasif. Terkadang guru juga menggunakan metode penugasan dan tanya jawab untuk menjelaskan materi selama kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa kendala yang juga dialami para siswa diantaranya siswa tidak fokus pada penjelasan materi, tidak mau bertanya walaupun tidak bisa memahami materi, serta merasa bosan saat pembelajaran. Pada saat guru menyampaikan materi siswa cenderung berbicara sendiri dengan temannya. Selanjutnya terdapat pula siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan kurangnya siswa bertanya saat guru membuka sesi pertanyaan.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang diberikan kepada siswa kelas III yang berjumlah 26 siswa, didapati bahwa 60% hingga 80% siswa mengalami kesulitan memahami materi saat guru menjelaskan di dalam kelas, mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas di kelas, jarang bertanya kepada guru jika tidak memahami materi, merasa bosan ketika guru mengajar. Selain itu, ternyata mayoritas siswa juga suka belajar kelompok dan suka jika guru mengajar sambil bermain.

Melihat dari hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan siswa dapat disimpulkan proses pembelajaran perlu ditingkatkan agar guru dan siswa dapat ikut serta menciptakan pembelajaran yang optimal. Oleh sebab itu perlu adanya pembelajaran yang efektif, aktif, menyenangkan, tidak membosankan, agar siswa mudah menguasai materi pembelajaran. Salah satu cara dalam mengatasi masalah pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas III UPTD SDN Kamal 1 adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Menurut Fida dalam Hasriati, dkk (2020:15) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya (Samosir, dkk, 2022:5316). Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa akan terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi alternatif untuk membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, menumbuhkan rasa kebersamaan, dan saling menghargai antar anggota kelompok. Tercapainya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan tentunya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui capaian sejauh mana siswa menguasai dan menerima materi pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran (Jihad, 2013:14-15). Menurut Pratama dalam Setiawan dan Achmad (2023:23) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pernah dilakukan oleh Fianta, dkk (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik subtema globalisasi di sekitarku berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa. Selain itu hasil yang diperoleh Samosir, dkk (2022) terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada subtema 1 Sumber Energi kelas IV SDN 091563 AFD II Pagar Jawa juga memperlihatkan pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap belajar siswa terutama untuk siswa kelas III di UPTD SDN Kamal 1.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs* sebab di UPTD SDN Kamal 1 tidak memiliki kelas paralel untuk jenjang kelas III SD. Selain itu digunakan *One-Group Pretest-Posttest* desain pada sampel penelitian yakni seluruh siswa kelas III UPTD SDN Kamal 1 yang berjumlah 26 siswa. Pada penelitian ini, pembelajaran untuk kelas III SD dibatasi pada Tema 5 Subtema 1 tentang keadaan cuaca. Sebelum dilakukan penelitian, instrumen penelitian telah diuji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya. Kemudian hasil penelitian yang berupa nilai *pretest* dan *posttest* dengan dianalisis menggunakan uji persyaratan analisis data dan uji *t paired sample test* untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat hasil belajar siswa lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat Utari, dkk (2018:207), kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu model ini tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

Pada pra penelitian, peneliti melakukan uji coba instrumen penelitian terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen penelitian yang digunakan. Objek uji coba instrumen pada pra penelitian adalah siswa di kelas IV UPTD SDN Kamal 1. Uji coba diberikan kepada siswa kelas IV karena mereka telah menerima pembelajaran terkait tema 5 subtema 1 untuk materi kelas III.

Uji coba instrumen berupa soal *pre-test* dan *post-test* bertipe pilihan ganda. Data hasil uji coba instrumen soal *pre-test* dan *post-test* pilihan ganda kemudian di analisis sehingga memperoleh item-item soal *pre-test* dan *post-test* pilihan ganda yang valid. Item-item soal *pre-test* dan *post-test* pilihan ganda yang valid. Uji validitas bertujuan untuk

membuktikan seberapa jauh instrumen tersebut mampu mengukur apa yang akan diukur (Siregar, 2017:46). Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, diperoleh hasil yaitu 20 soal dinyatakan valid dengan kriteria $>$ dan 5 soal dinyatakan tidak valid dari 25 soal yang diuji cobakan.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk memastikan instrumen yang digunakan dapat memperoleh hasil yang konsisten. Instrumen yang reliabel bisa digunakan sebagai alat ukur sebanyak 2 kali atau lebih untuk mengukur gejala yang sama dan memakai alat ukur sama pula (Siregar, 2017:55). Pengujian dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh nilai 0.899 dengan kriteria reliabilitas sangat tinggi.

Uji tingkat kesukaran soal terdapat soal *pretest posttest* yang dihitung tingkat kesukarannya adalah sebanyak 20 soal yang ada 2 soal tergolong mudah, 15 soal tergolong sedang, dan 3 soal lainnya tergolong sukar. Sehingga proporsi soal mudah, sedang, dan sukar pada instrumen penelitian secara berturut-turut adalah 10%, 75%, dan 15%. Kemudian uji daya pembeda dari 20 soal yang ada pada instrumen penelitian diperoleh ada 4 soal dapat membedakan siswa kelompok atas dan bawah dengan sangat baik. Kemudian 15 soal memiliki daya pembeda yang dikategorikan baik sementara hanya 1 soal yang dikategorikan cukup untuk membedakan siswa kelas bawah dan atas.

Instrumen penelitian yang telah diuji sebelumnya kemudian dipergunakan untuk pengambilan data serta mengukur hasil belajar siswa. Setelah pra penelitian, kemudian dilakukan penelitian di kelas III UPTD SDN Kamal 1. Sebelum dilakukan pembelajaran, siswa terlebih dahulu mengerjakan soal *pre-test* berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dilakukan rangkaian pembelajaran yang telah disiapkan. Setelah *pretest* selesai dilaksanakan, kemudian siswa diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu berupa pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran yang diterapkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan alokasi waktu 2×35 menit. Pada penelitian ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sendiri. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran di kelas yaitu:

1. Penyajian Kelas

Guru pada tahap ini diawali dengan menyampaikan materi dalam penyajian kelas dengan metode ceramah dan tanya jawab. Penyajian materi ini guru membawa media yang digunakan dalam pembelajaran pada hari tersebut.

2. Belajar dalam Kelompok

Pembagian kelompok ini dilakukan dengan melihat hasil dari ulangan harian atau nilai *pretest*. Guru membagi siswa ke dalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang terdiri dari siswa berprestasi tinggi, sedang, dan rendah. Siswa duduk bersama kelompoknya untuk melakukan diskusi serta mengerjakan tugas pada LKS siswa.

3. Games

Games yang dilakukan yaitu estafet menjawab soal dengan jawaban benar mendapatkan skor 10. Cara main *games*nya adalah guru membagi nomor urut pada setiap siswa. Durasi *games* yang dilakukan hanya 10 menit. Terdapat 5 soal wajib dan 3 soal tambahan untuk menambah poin nilai kelompok tujuannya untuk mencapai poin paling banyak. Mula-mula siswa mengerjakan 5 soal wajib yakni bernomor 1-5 terlebih dahulu. Apabila masih terdapat sisa waktu, siswa bisa mengambil soal nomor urut 6-8. Setiap kelompok secara bergantian maju ke depan untuk melakukan permainan. Siswa secara bergantian mengerjakan dan menjawab soal yang telah disediakan guru. Kemudian di akhir permainan, guru mengoreksi jawaban siswa dan memberikan skor

pada jawaban yang benar. Kemudian guru menuliskan skor setiap kelompok di papan tulis.

4. Turnamen

Sebelum pertandingan dimulai, guru menyiapkan meja turnamen. Siswa dibagi ke dalam meja turnamen. Setiap meja turnamen memiliki perwakilan dari setiap kelompok. Perwakilan setiap kelompok di masing-masing meja turnamen haruslah memiliki kemampuan yang seimbang dengan lawan bertandingnya. Setelah itu, guru menjelaskan terlebih dahulu prosedur yang akan dilakukan dalam turnamen kelompok. Guru membagikan lembar soal turnamen dan lembar skor.

Setelah pertandingan dimulai, siswa pertama mengambil kartu untuk menjawab soal-soal yang disediakan di meja turnamen secara bergantian. Salah satu siswa ditugaskan sebagai pembaca soal dan pembaca kunci jawaban. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar berhak mendapatkan poin.

5. Penghargaan Kelompok

Setelah turnamen selesai, guru bersama siswa merekap semua skor dan menentukan kelompok pemenang yang mendapatkan rata-rata skor tertinggi. Kelompok yang mendapatkan rata-rata skor tertinggi akan mendapatkan hadiah dari guru.

Selanjutnya seluruh siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Hasil dari analisis data *pre-test* dan *post-test* selanjutnya dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Menurut Siregar (2015:153) berpendapat bahwa tujuan melakukan uji normalitas yaitu untuk mengetahui populasi data yang digunakan peneliti sudah berdistribusi normal atau tidak normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Sig.
<i>Pre-test</i>	.154	.115
<i>Post-test</i>	.158	.093

Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 1. Didapati hasil perhitungan nilai signifikansi uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,115 untuk *pre-test* dan 0,093 untuk *post-test*. Adapun kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi lebih dari $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan hasil *pretest* maupun *posttest* memiliki nilai yang berdistribusi normal akibatnya dapat dikatakan bahwa data *pre-test* dan *post-test* memiliki sebaran data yang normal dan memiliki varian yang sama. Hasil yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dapat dianalisis dan dihitung sehingga menjadi dasar pengolahan uji hipotesis pada penelitian.

Uji hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum perlakuan dengan sesudah perlakuan. Pada penelitian ini diperoleh nilai rata-rata untuk soal *pre-test* adalah sebesar 54,23 dan setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka diperoleh nilai rata-rata *post-test* adalah sebesar 76,35. Nilai rata-rata tersebut merupakan nilai hasil belajar kognitif siswa. Maka, dapat disimpulkan siswa telah berhasil dalam proses pembelajaran dilihat dari hasil belajar kognitif yang diperoleh oleh siswa. Sesuai dengan pendapat Mudjiono dalam Sitepu, dkk (2022:6601) menjelaskan bahwa hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Tabel 2. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		mean	Std. Deviant ion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Post -test Pre- test	-22,115	2,5192	0,4941	-23,133	-21,098	-44,764	25	0,000

Analisis uji *paired sample t-test* digunakan dalam penelitian ini untuk menguji perbedaan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa. Hal ini karena telah diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Pada Tabel 2 diperoleh hasil nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai 0,000 artinya sig.(2-tailed) sangat kecil yakni kurang dari 0,001 sehingga $0,000 < 0,05$. Akibatnya kesimpulan yang dapat diambil yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1 kelas III UPTD SDN Kamal 1. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa jika terdapat perbedaan pada hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1 kelas III UPTD SDN Kamal 1.

Menurut sugiyono (2019: 117) jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test*, maka perlakuan (*treatment*) yang diberikan berpengaruh secara signifikan. Selain itu, berdasarkan hasil yang diperoleh di atas dapat kita ketahui bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan (*treatment*). Sesudah mendapat perlakuan (*treatment*) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih banyak siswa yang tuntas dibandingkan sebelum mendapat perlakuan (*treatment*).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di UPTD SDN Kamal 1 yaitu mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas III UPTD SDN Kamal 1”, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari uji *paired sample t-test* hasil nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 yakni kurang dari 0,001 sehingga $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu H_0 ditolak dan H_a diterima serta dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1 kelas III UPTD SDN Kamal 1.

REFERENSI

Fianta, H. D. A., Siti, H. S., & Denna, D. C. (2021). Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Subtema 1 Globalisasi Di Sekitaku Gugus 1 (SDN Wonokerto 02 Lumajang Dan SDN Wonokerto 03 Lumajang). *Seminar Nasional PGSD UNIKAM*. 5(1), 238-242.

- Haryanto. (2022). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray*. Lombok Tengah: Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya.
- Hasriati, dkk. (2020). *Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Bugis Makassar "Ma'boy"*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Jihad, Asep. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Panggabean, S., dkk. (2022). *Strategi Belajar Mengajar Sekolah Dasar*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purba, A., dkk. (2021). *Pengajar Profesional Teori dan Konsep*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Samosir, I. J., dkk. (2022). Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 1 Sumber Energi Kelas IV SDN 091563 AFD II Pagar Jawa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(6), 5313-5322.
- Setiawan, H. R., & Achmad, B. (2023). *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)*. Medan: Umsupress.
- Siregar, Syofian. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Sitepu, M., Rio, P. N., & Yanti, A. S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(5), 6599-6606.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utari, F. D., dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal Profit*. 5(1), 40-49.