

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Glanggang

¹Maftukhatul Muniroh, ²Andi Wibowo,

^{1,2}Universitas Islam Raden Rahmat Malang

¹maftukhatulmuniroh@gmail.com, ² andiwbowo@uniramalan.ac.id

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengeksplorasi bagaimana paradigma pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Inisiatif ini menggunakan paradigma TGT dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas empat di SDN 2 Glanggang untuk melibatkan siswa. Dua puluh enam siswa kelas empat diteliti. Keterlibatan siswa dalam sesi permainan dan turnamen, diskusi kelompok, dan sesi tanya jawab selama pembelajaran diamati untuk mengumpulkan data. Alat bantu pembelajaran meliputi pencatatan, lembar observasi, dan kuesioner keterlibatan belajar siswa. Penerapan paradigma TGT meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara signifikan, menurut hasil analisis data. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berkolaborasi dalam kelompok, kesungguhan berpartisipasi dalam kegiatan, keberanian menyuarakan pandangan, dan antusiasme berkompetisi dalam turnamen dan mencapai tujuan kelompok. Data pra-siklus, yang menunjukkan keterlibatan siswa sebesar 60, meningkat menjadi 66 pada siklus I, dan mencapai 86 pada siklus II, menunjukkan peningkatan ini. Temuan ini menunjukkan betapa baiknya model TGT bekerja untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kooperatif yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka.

Kata Kunci: *Model Kooperatif Tipe TGT, Keaktifan Belajar.*

A. Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk membantu siswa beradaptasi dengan lingkungannya. Belajar adalah proses kognitif yang mencakup reaksi intelektual anak atau individu terhadap lingkungan belajar yang menarik dan perubahan perilaku melalui praktik dan pengalaman. Pengalaman belajar aktif, serta pengembangan kemampuan berpikir, analisis, sintesis, asesmen, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari, merupakan tujuannya. Namun, kenyataannya dilapangan menunjukkan bahwa rendahnya keaktifan siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti kondisi siswa saat pembelajaran yang pasif, siswa jarang memperhatikan apa yang di terangkan oleh guru, karena sebagian besar siswa lebih tertarik dengan kegiatan lain.

Dalam praktiknya, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh keberhasilan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga oleh keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2014), partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran tercermin dalam keterlibatan mental dan fisiknya. Namun pada kenyataannya, masih ditemukan siswa yang

pasif, tidak tertarik, dan kurang menunjukkan partisipasi dalam proses belajar. Hal ini terjadi pula di kelas IV SDN 2 Glanggang, di mana berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa cenderung pasif dan tidak terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung.

Berkaitan dengan rendahnya tingkat keaktifan siswa, upaya dalam permasalahan tersebut ialah menerapkan metode pembelajaran yang sesuai seperti model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif, seperti turnamen permainan tim, dapat meningkatkan aktivitas kelompok dan memotivasi siswa untuk berbagi ide secara lebih aktif. Karena memadukan aspek kompetisi dan kerja sama kelompok dalam format permainan yang menghibur, pendekatan pembelajaran kooperatif *team game tournament* (TGT) dianggap dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Slavin, 2015). Pendekatan pembelajaran TGT sangat menekankan pentingnya keterlibatan siswa selama proyek kelompok dan kompetisi pendidikan. Untuk mendapatkan hasil terbaik, setiap siswa dalam kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab tertentu. Selain itu, kompetisi dalam bentuk permainan atau turnamen mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pendidikan (Trianto, 2014: 65).

Observasi siswa kelas IV SDN 2 Glanggang menunjukkan bahwa keterlibatan belajar siswa masih relatif rendah. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, termasuk kurangnya kepercayaan diri untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok, bertanya, dan memberikan jawaban. Ketika diberi tugas kelompok, banyak siswa yang pasif, kurang bersemangat dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan belum merasa nyaman menyuarakan pendapat mereka di depan teman-temannya. Rendahnya keterlibatan belajar siswa dapat disebabkan oleh faktor internal seperti kurangnya dorongan, kepercayaan diri, dan semangat belajar. Kurangnya strategi pembelajaran yang beragam dan ketidakmampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kooperatif merupakan contoh variabel eksternal yang juga berkontribusi. Siswa yang kurang berpartisipasi aktif dan menjadi pendengar pasif merupakan hasil dari pembelajaran yang berpusat pada guru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah studi di mana instruktur merancang, menerapkan, mengamati, dan merefleksikan langkah-langkah konkret untuk meningkatkan pembelajaran di kelas, menurut Arikunto (2018). Paradigma penelitian ini adalah pendekatan empat langkah Kemmis dan McTaggart perencanaan, aktivitas, observasi, dan refleksi. Dua putaran penelitian ini dilaksanakan di kelas empat SDN 2 Glanggang. Dua puluh enam siswa kelas empat di SDN 2 Glanggang menjadi subjek penelitian. Kuesioner kegiatan pembelajaran, dokumentasi kegiatan pembelajaran, dan observasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran merupakan beberapa metode

yang digunakan untuk mengumpulkan data. Peneliti membuat bahan ajar, rencana pembelajaran berbasis model kooperatif Team Games Tournament (TGT), serta alat observasi dan kuesioner untuk mendokumentasikan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Tahap pelaksanaan tindakan mencakup pelaksanaan rencana pembelajaran dan juga menyediakan kesempatan untuk mengumpulkan data melalui survei dan observasi. Untuk mendokumentasikan perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran, tahap observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mengevaluasi efektivitas model TGT dan mengidentifikasi perubahan untuk siklus berikutnya, peneliti dan guru pendamping memeriksa hasil tindakan selama tahap refleksi. Proses ini terus berlanjut hingga diperoleh hasil terbaik ditunjukkan oleh peningkatan keterlibatan belajar siswa. Nilai rata rata keaktifan belajar Siswa menurut Koentjaningrat (2009) sebagai berikut;

Tabel 1 Kriteria yang di gunakan

Nilai	Kriteria Penilaian
81-100	Baik Sekali
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Kurang Sekali

C. Hasil dan Pembahasan

Dua pertemuan diadakan pada setiap siklus penelitian tindakan kelas ini. “Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas empat di SDN 2 Glanggang menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Hasil yang diperoleh dianalisis berdasarkan data dari observasi dan angket keaktifan belajar siswa yang dilakukan pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II.”

Hasil Pra Penelitian

Pada tahap awal (pra-siklus), keaktifan belajar siswa tergolong rendah. Nilai 60 ditentukan berdasarkan pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran, sementara nilai rata-rata aktivitas pembelajaran mencapai 61 berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada seluruh siswa. Berdasarkan statistik ini, sebagian besar siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran sebagaimana mestinya, terbukti dari kurangnya inisiatif mereka dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, atau berpartisipasi dalam diskusi. Siswa cenderung pasif dan belum menunjukkan antusiasme dalam kegiatan kelas.

Hasil siklus I

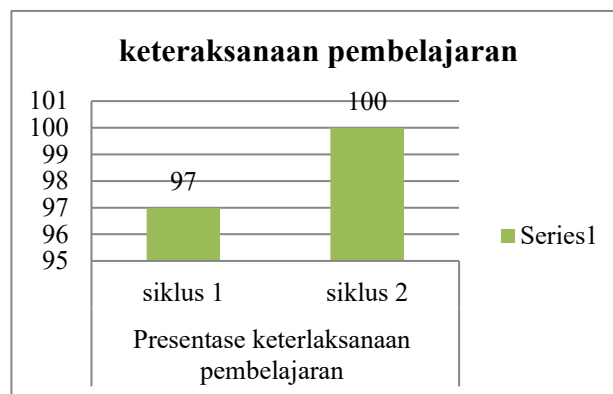
Setelah penerapan model pembelajaran TGT pada siklus I, keterlibatan siswa meningkat. Berdasarkan data angket, keterlibatan siswa meningkat menjadi 67, dan berdasarkan observasi meningkat menjadi 66 Meskipun peningkatannya belum signifikan, beberapa indikator menunjukkan

peningkatan, terutama pada aspek komunikasi antar siswa dan partisipasi aktif dalam turnamen kelompok. Namun, keterlibatan siswa belum merata, dan beberapa siswa masih pasif dalam diskusi atau enggan berpartisipasi aktif. Hal ini menjadi catatan penting untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil Siklus II

Pada siklus II, model TGT diimplementasikan dengan perbaikan alur kerja kelompok dan presentasi permainan yang lebih menarik. Hasilnya, keterlibatan siswa meningkat secara signifikan. angket menunjukkan 86 keterlibatan, sementara hasil observasi menunjukkan 86. Hampir semua siswa antusias berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, aktif berdiskusi, dan antusias mengikuti turnamen. Peningkatan ini menunjukkan seberapa baik model TGT telah bekerja untuk menumbuhkan lingkungan yang positif dan memotivasi partisipasi siswa yang terlibat.

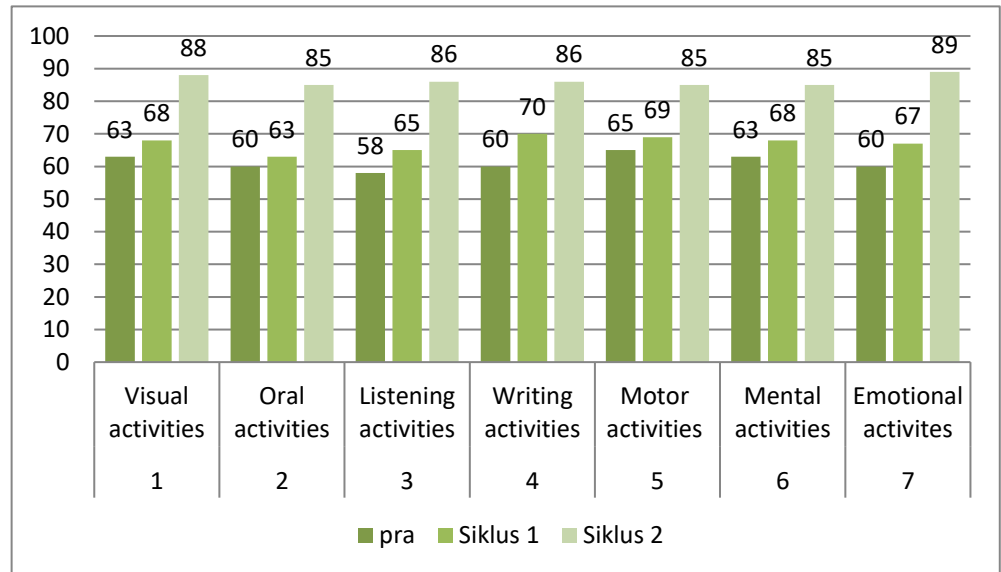
Pembahasan



Gambar 1 keterlaksanaan pembelajaran

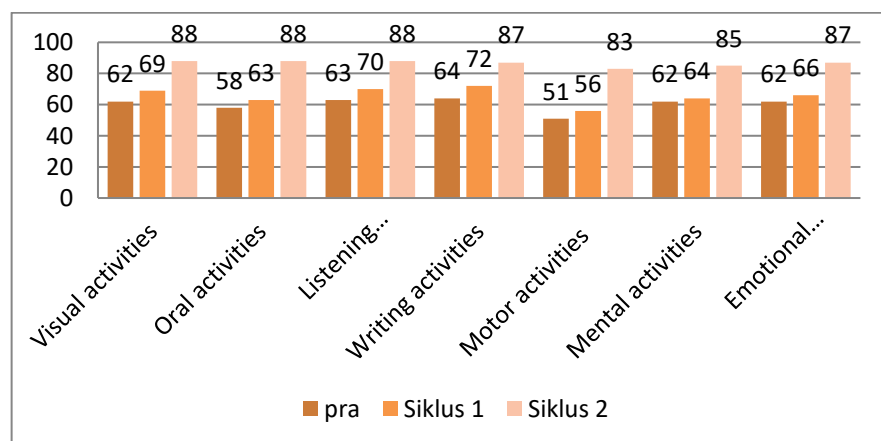
Sesuai dengan Gambar 1. “Dibandingkan dengan siklus I, siswa kelas IV SDN 2 Glanggang lebih sering menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Meskipun masih terdapat kendala pada pengarahan turnamen dan pengaturan waktu diskusi, namun pelaksanaan pembelajaran pada siklus I mencapai 97% dan termasuk dalam kategori baik. Setelah dievaluasi dan diperbaiki, pada siklus II keterlaksanaan meningkat menjadi 100%, yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah berjalan optimal.” Siswa tampak lebih aktif, terbiasa mengikuti alur kegiatan, dan berpartisipasi penuh dalam setiap tahapan pembelajaran.

Peningkatan ini menguatkan efektivitas model TGT dalam mendorong keterlibatan siswa melalui kerja kelompok, permainan edukatif, serta kompetisi yang sehat. Karena setiap orang dapat berkontribusi pada kelompok, model TGT membantu memotivasi dan membuat siswa bertanggung jawab atas pendidikan mereka, menurut Slavin (2015). Selain menciptakan lingkungan belajar yang menarik, koneksi sosial yang terjalin melalui kerja sama juga membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka secara keseluruhan.



Gambar 1. Hasil angket keaktifan belajar

“Gambar 2 menunjukkan hasil kuesioner dari penelitian tentang penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas empat di SDN 2 Glanggang.” Dari pra-siklus hingga siklus kedua, skor kuesioner aktivitas belajar cenderung meningkat.



Gambar 2. Hasil observasi keaktifan belajar siswa

“Gambar 3 menunjukkan data observasi dari sebuah studi tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas empat di SDN 2 Glanggang.” Aktivitas pembelajaran menunjukkan peningkatan dari observasi pra-siklus hingga siklus kedua.

Dalam penelitian ini, keaktifan belajar siswa dianalisis menggunakan tujuh aspek yaitu: visual, oral, listening, writing, motor, mental, dan emotional activities. Ketujuh aspek tersebut dievaluasi melalui dua instrumen utama, yaitu angket dan lembar observasi, yang diterapkan pada tahap pra-siklus

hingga siklus II. Berdasarkan data dari gambar 2 dan 3 terlihat bahwa seluruh indikator menunjukkan peningkatan yang konsisten, baik dari hasil penilaian subjektif siswa melalui angket maupun dari pengamatan langsung selama proses pembelajaran. Peningkatan tersebut terjadi setelah diterapkannya strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas.

a. *Visual Activities*

Pada pra-siklus, sebagian besar siswa tidak fokus selama penjelasan guru, dan beberapa tampak asyik dengan kegiatan mereka sendiri atau melamun. Setelah model TGT diterapkan pada siklus I, siswa menjadi lebih tertarik melihat papan tulis, lembar kerja, dan materi presentasi karena pembelajaran diselingi dengan kegiatan tim dan permainan. Pada siklus II, aktivitas visual meningkat secara signifikan. Siswa merasa memiliki peran dalam kelompok dan ingin memahami materi agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar selama turnamen. Peningkatan ini konsisten dengan pernyataan Sardiman (2011) bahwa pembelajaran aktif mencakup memperhatikan.

b. *Oral Activities*

Pada pra siklus, hanya sedikit siswa yang aktif secara verbal, sementara sebagian besar tetap diam ketika diminta mengungkapkan pendapat. Setelah model TGT diterapkan, siswa mulai didorong untuk berdiskusi dalam kelompok. Pada siklus kedua, siswa tampak lebih percaya diri dalam berbicara dalam kelompok dan saat turnamen. Banyak siswa mulai aktif mengungkapkan pendapat mereka tanpa diminta oleh guru. Hal ini tercermin dalam hasil observasi yang meningkat drastis hingga hampir 90%. Sesuai dengan teori Slavin (2015), pembelajaran kooperatif memberikan ruang bagi siswa untuk secara aktif mengembangkan keterampilan komunikasi verbal melalui diskusi kelompok

c. *Listening Activities*

Pada prasiklus, beberapa siswa menunjukkan kurangnya perhatian saat guru menjelaskan. Situasi ini berubah pada siklus I, di mana siswa mulai lebih fokus mendengarkan karena materi akan digunakan dalam permainan. Pada siklus II, siswa benar-benar menunjukkan keseriusan dalam mendengarkan karena mereka menyadari bahwa memahami materi akan membantu mereka memenangkan turnamen. Penguatan dari guru, serta antusiasme dalam kompetisi antar tim, menghasilkan peningkatan yang stabil dan signifikan pada indikator ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2004) bahwa pembelajaran aktif ditunjukkan, antara lain, melalui perhatian terhadap penjelasan lisan selama pembelajaran.

d. *Writing Activities*

Pada awalnya, siswa enggan mencatat atau hanya menyalin tanpa memahami. Namun setelah diberi tugas kelompok dalam bentuk permainan

TGT pada siklus I, siswa mulai mencatat poin penting agar bisa digunakan untuk menjawab soal. Siklus II memperlihatkan bahwa siswa tidak hanya menulis tetapi juga berdiskusi untuk menentukan jawaban terbaik yang akan dicatat dan dipresentasikan. Hal ini menyebabkan nilai observasi dan angket indikator ini meningkat menjadi lebih dari 85. Sesuai dengan pendapat Sardiman (2011), aktivitas menulis merupakan cerminan dari keaktifan belajar yang dipadukan antara aspek kognitif dan psikomotorik.

e. Motor Activities

Pada pra-siklus, siswa lebih banyak duduk pasif. Siklus I mulai memunculkan peningkatan karena struktur TGT menuntut perpindahan, pengambilan soal, serta interaksi fisik lainnya. Pada siklus II, aktivitas motorik semakin menonjol karena siswa lebih aktif berinteraksi fisik dalam turnamen dan tugas kelompok. Ini berdampak positif terhadap suasana kelas yang menjadi lebih hidup dan dinamis. Sesuai dengan temuan Rizka (2023), model TGT secara efektif meningkatkan keterlibatan fisik siswa dalam pembelajaran yang berorientasi aktivitas kelompok.

f. Mental Activities

Pada pra-siklus, siswa cenderung hanya menerima jawaban dari teman atau guru tanpa berpikir mandiri. Namun pada siklus I, karena siswa dituntut untuk memberikan jawaban dalam permainan, mereka mulai berpikir sendiri untuk membantu tim. Pada siklus II, siswa lebih terlibat dalam menganalisis soal dan berdiskusi untuk mencari jawaban terbaik. Kegiatan turnamen mendorong mereka berpikir cepat dan akurat, yang menyebabkan indikator ini meningkat secara signifikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2017), bahwa pembelajaran aktif mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui diskusi dan kerja kelompok.

g. Emotional Activities

Pra-siklus menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat, terlihat dari ekspresi wajah yang datar dan kurang tertarik mengikuti pelajaran. Setelah model TGT diterapkan pada siklus I, siswa mulai menunjukkan antusiasme saat bermain dalam kelompok. Pada siklus II, siswa tampak sangat antusias, tersenyum, tertawa, dan saling menyemangati dalam permainan turnamen. Suasana pembelajaran berubah menjadi lebih menyenangkan dan menyemangati. Hasil angket dan observasi menunjukkan bahwa indikator ini mencapai nilai tertinggi dibandingkan indikator lain. Penelitian Qorik (2019) mendukung hal ini, bahwa model TGT mampu meningkatkan semangat belajar siswa melalui suasana kompetisi yang positif dan apresiatif.

Secara keseluruhan, model pembelajaran TGT secara efektif meningkatkan setiap aspek keterlibatan belajar siswa dari siklus ke siklus, berdasarkan data kuesioner dan observasi. Untuk kuesioner dan observasi, peningkatan rata-rata dari pra-siklus ke siklus II masing-masing adalah 27

dan 26. Peningkatan ini tidak hanya terjadi karena struktur model TGT yang sistematis, tetapi juga karena adanya unsur kompetisi, kerja sama, dan penghargaan yang membuat siswa merasa termotivasi untuk aktif. Hasil ini sesuai dengan pendapat Slavin (2015) bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung interaksi sosial, tanggung jawab individual, dan semangat belajar yang tinggi.

Selain itu, temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya seperti Rizka (2023), Ristiowati (2020), dan Qorik (2019), “yang semuanya membuktikan bahwa TGT mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara efektif. Studi ini mendukung paradigma pembelajaran kooperatif eam Games Tournament (TGT), yang meningkatkan keterlibatan belajar siswa.” Siswa belajar dalam suasana yang menarik, menyenangkan, dan kooperatif ketika menggunakan paradigma TGT. Karena TGT memadukan pembelajaran akademik dengan aspek kerja sama dan kompetisi, yang telah terbukti berhasil meningkatkan motivasi intrinsik siswa, Slavin (2015) mengklaim bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan belajar. Ketika menggunakan pendekatan TGT, siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok, permainan, dan kompetisi selain mendengarkan presentasi topik dari guru. Siswa dapat terlibat melalui kegiatan-kegiatan ini dengan cara berikut: secara kognitif (menganalisis dan menarik kesimpulan), secara emosional (termotivasi dan bersemangat), secara lisan (berdiskusi dan merespons), dan secara visual (membaca dan memperhatikan).

“Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT secara signifikan meningkatkan keterlibatan belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik berdasarkan temuan penelitian dan penguatan teoretis yang telah dibahas sebelumnya.”

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian tindakan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa kelas IV di SDN 2 Glanggang, model tersebut menunjukkan peningkatan keterlibatan belajar siswa di setiap tahapan siklus.

Berdasarkan kuesioner, rata-rata persentase siswa yang terlibat dalam pembelajaran pada fase pra-siklus adalah 61, dan skor observasinya adalah 60. Skor yang dianggap cukup ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran verbal, visual, maupun emosional. Rata-rata keterlibatan siswa meningkat menjadi 67 pada kuesioner dan 66 pada skor observasi setelah penerapan paradigma pembelajaran TGT pada Siklus I. Dibandingkan dengan periode pra-siklus, terdapat peningkatan sekitar 7%. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mendapatkan skor 97 pada Siklus I. Meskipun menunjukkan peningkatan, hasil Siklus I masih belum

mencapai indikator keberhasilan, sehingga memerlukan tindak lanjut dan peningkatan pada Siklus II. Keterlibatan belajar siswa meningkat drastis pada Siklus II, terbukti dari kuesioner dan observasi, yang menghasilkan skor gabungan sebesar 86. Dibandingkan dengan Siklus I, ini merupakan peningkatan sebesar 20%. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mendapat skor 100 pada Siklus II, yang dianggap sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) meningkatkan keterlibatan belajar siswa dalam sejumlah bidang, termasuk berbicara, mendengarkan, menulis, memperhatikan, berpikir kritis, bergerak aktif, dan menunjukkan kecintaan terhadap pembelajaran.

Selain itu, terdapat peningkatan yang signifikan dalam cara pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model TGT. Keterlibatan belajar meningkat dari 97% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Melalui partisipasi aktif guru dan siswa dalam setiap fase pembelajaran, kemajuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran secara teratur dan berhasil dikaitkan dengan tahapan-tahapan model TGT. Dengan demikian, paradigma pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) membantu siswa kelas empat SDN 2 Glanggang belajar lebih banyak. TGT dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang menghibur, komunikatif, dan efektif yang mendorong pembelajaran aktif dan partisipatif.

E. Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah, B. U. (2014). *Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Putri, A. N. (2020). *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Alfabeta.
- Qorik, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 145–152.
- Rizka, F. (2023). Efektivitas Model Team Games Tournament dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 78–84.
- Ristiowati, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 214–220.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. (Terj. Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.