E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Peningkatan Minat Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Pada Siswa Sekolah Dasar

Martopo
SD Negeri 007 Rokan IV Koto, martopo2013@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA pada kelas III melalui model Team Games Tournament (TGT) di SD Negeri 007 Rokan IV Koto. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas III tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 13 siswa yang terdiri dari 6 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar angket dan lembar observasi minat belajar siswa dan lembar wawancara. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui terdapat peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Sebelum tindakan, ketuntasan hasil minat belajar siswa hanya mencapai 36,77%. Kemudian pada siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi 40,38%, siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 45,42%, pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 56,36%, pada siklus II pertemuan 2 meningkat lagi menjadi 76,56%. Dengan demikian dapat disimpulkan dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Minat Belajar, model Team Games Tournament, Ilmu Pengetahuan Alam*

Abstract

This research aims to increase students' interest in learning science in class III through the Team Games Tournament (TGT) model at SD Negeri 007 Rokan IV Koto. This research was motivated by the low interest in learning of class III students for the 2023/2024 academic year, consisting of 13 students consisting of 6 male students and 7 female students. This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings. Data collection in this research used instruments in the form of questionnaires, observation sheets on students' learning interests and interview sheets. Based on the results of data analysis, it can be seen that there is an increase in students' interest in learning in science subjects. Before the action, the completeness of students' learning interest results only reached 36.77%. Then in cycle I, meeting 1 increased to 40.38%, in cycle I, meeting 2, it increased to 45.42%, in cycle II, meeting 1, it increased to 56.36%, in cycle II, meeting 2, it increased again to 76.56%. Thus, it can be concluded that using the Team Games Tournament (TGT) model can increase elementary school students' interest in learning.

Keywords: *Interest in Learning, Team Games Tournament model, Natural Sciences*

Corresponding Author:
Martopo
SD Negeri 007 Rokan IV Koto, emencenter@gmail.com

PENDAHULUAN

Setiap pendidik dituntut untuk mampu menimbulkan minat siswa terhadap materi yang akan diberikan. Salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dalam pembelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). (Kemendiknas, 2011: 2). Wahyana menegaskan bahwa IPA adalah suatu

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematik, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. (Trianto, 2014: 136). Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau di luar sekolah ataupun bahan bacaan untuk penyebaran pengetahuan. Sebagai prosedur dimaksudkan adalah metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu yang biasa disebut metode ilmiah (Trianto, 2014: 137).

Senada dengan pendapat tersebut, Kemendiknas (2011: 2) menjelaskan bahwa dua hal yang berkaitan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk dan IPA sebagai proses. IPA sebagai produk yaitu pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif. Sedangkan IPA sebagai proses yaitu kerja ilmiah. Dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA merupakan suatu produk, suatu proses, suatu prosedur untuk menciptakan suatu aplikasi yang berguna untuk kehidupan.

Berdasarkan observasi (pengamatan) awal proses pembelajaran IPA di SD Negeri 007 Rokan IV Koto pada tanggal 06 Januari 2024. Pelaksanaannya berkesan monoton, sehingga siswa pasif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan guru hanya menyampaikan pengetahuan atau informasi dari buku ke siswa, sehingga kemampuan dan minat belajar siswa tidak tercapai secara optimal. Hal ini tampak banyaknya siswa yang membuat kesibukan sendiri pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Masalah minat belajar yang rendah ini dapat diatasi dengan cara membuat pembelajaran yang mampu membuat siswa memusatkan perhatiannya secara intensif pada materi. Sehingga peneliti berupaya memberikan Solusi berupa menerapkan sebuah model pembelajaran yang mampu membuat siswa memusatkan perhatiannya pada mata pelajaran IPA dan model yang sesuai adalah metode pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dianggap mampu membuat siswa lebih aktif. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran lainnya karena pada pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok.

METODE

Penelitian ini merupakan Classroom Action Research (CAR) atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam pembelajaran didalam kelas, yaitu dengan cara melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Pada penelitian ini dibutuhkan adanya partisipasi dan kolaborasi, artinya penelitian terlibat secara langsung dalam prose pembelajaran dan adanya kolaborasi antara penelitian dan guru mata pelajaran IPA yang merupakan mitra dalam penelitian ini. Penelitian yang dilaksanakan merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang diharapkan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Penelitian tidakan mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaa, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk refleksi diri untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. PTK dilaksanakan dalam siklus spiral yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti oleh siklus spiral yang berikutnya. Desain penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah dengan menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart. Oleh karena itu, pengertian siklus

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pra Tindakan

Kegiatan pra siklus dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui skor awal minat belajar siswa kelas III sebelum diberikan tindakan. Pra siklus dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2024. Untuk mengetahui skor awal minat belajar siswa kelas III, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, ketika guru menjelaskan materi pelajaran kebanyakan siswa bermain sendiri.

Ada siswa yang bermain dengan alat tulisnya, ada pula siswa yang bermain dengan teman sebangkunya. Selain itu, fokus siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung hanya sebentar. Hal tersebut dikarenakan oleh guru yang cenderung mendominasi kegiatan belajar mengajar. Selain melakukan pengamatan, peneliti juga memberikan angket minat belajar kepada siswa. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui skor minat belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dan teman sejawat, sedangkan peneliti berperan sebagai guru yang mengajar dan guru kelas III SD Negeri 007 Rokan IV Koto berperan sebagai observer aktifitas guru, dan teman sejawat berperan sebagai observer minat belajar siswa. Pengisian angket dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournament. Angket minat belajar terdiri dari 16 butir pernyataan, dalam bentuk pilihan ganda. Setiap butir pernyataan terdapat 4 pilihan jawaban. Nilai tertinggi dari pilihan yaitu 4, sedangkan nilai terendah dari pilihan adalah 1. Total perolehan nilai dari semua siswa yang selanjunya dianalisis untuk mengetahui seberapa besar minat siswa secara klasikal. Adapun skor perolehan angket minat belajar siswa kelas III sebagai berikut:

Tabel Perolehan Skor Angket Minat Belajar Siswa Pra Siklus

No	Indikator	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kriteria
1	Perasaan Senang	80	38,46	Sedang
2	Ketertarikan Siswa	75	36,05	Sedang
3	Perhatian Siswa	73	35,09	Sedang
4	Keterlibatan Siswa	78	37,50	Sedang
Jumlah Keseluruhan		**306**	**36,77**	**Sedang**

Berdasarkan menunjukkan minat belajar dengan kriteria sedang pada aspek indikator perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Jika dihitung secara keseluruhan, minat siswa terhadap pembelajaran IPA mencapai 36,77% dengan kriteria sedang. Berdasarkan hasil angket minat belajar yang menunjukkan minat siswa yang tergolong sedang terhadap IPA, maka sangat besar kesempatan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa untuk mencapai tujuan yang maksimal.

Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

Siklus I dalam pertemuan ini terdiri dari 2 pertemuan. Masing-masing pertemuan berlangsung kurang lebih selama 70 menit (2x35 menit) atau 2 jam pelajaran. Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2024, dan kedua dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2024.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Dari hasil minat belajar siswa pada pertemuan pertama dan kedua dapat diperoleh hasil akhir minat belajar siswa pada siklus I. Menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas III terjadi peningkatan yaitu dari 40,38% menjadi 45,02%, pada kriteria minat belajar sedang. Peningkatan juga terjadi pada setiap indikator minat belajar. (Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 9).

Dalam penelitian ini, peneliti selain mengamati minat belajar siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, di waktu istirahat peneliti juga melakukan wawancara terhadap kelompok-kelompok bermain siswa kelas III mengenai respon siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Dari hasil wawancara yang diperoleh dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua, siswa merasa senang dan tidak bosan ketika guru mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Siklus II dalam penelitian ini terdiri dari 2 pertemuan. Masing-masing pertemuan berlangsung kurang lebih selama 70 menit (2x35 menit) atau 2 jam pelajaran. Pertemuan 1 siklus II dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2024 sedangkan pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2024. Dari hasil minat belajar siswa pada pertemuan pertama dan kedua dapat diperoleh hasil akhir minat belajar siswa pada siklus II. Menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas 3 terjadi peningkatan yaitu dari 56,36% menjadi 76,56%, pada kriteria minat belajar sangat tinggi. Peningkatan juga terjadi pada setiap indikator minat belajar. (Data lengkap dapat dilihat pada lampiran).

Seperti halnya yang dilakukan pada siklus I, pada siklus II peneliti selain mengamati minat belajar siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, di waktu istirahat peneliti juga melakukan wawancara terhadap kelompok-kelompok bermain siswa kelas III mengenai respon siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Dari hasil wawancara yang diperoleh dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua, siswa mengatakan lebih senang melakukan pertandingan turnamen antar kelompok, dan siswa merasa senang dan tidak bosan ketika guru mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Perbandingan minat belajar pada mata pelajaran IPA sebelum tindakan (Pra siklus), siklus I dan siklus II dengan menerapkan model kooperatif tipe Team Games tournament (TGT) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12
Rekapitulasi Minat Belajar Siswa
Kelas III SD Negeri 007 Rokan IV Koto dengan Menggunakan Model Team Games Tournament pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Skor Minat Belajar Siswa			
		Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Perasaan Senang	99	113	136	162
2	Ketertarikan Siswa	89	98	119	160
3	Perhatian Siswa	84	90	107	158
4	Keterlibatan Siswa	64	77	107	157
Jumlah Keseluruhan		**336**	**378**	**469**	**637**
Persentase Respon (%)		**40,38%**	**45,42%**	**56,36%**	**76,56%**
Kriteria		**Sedang**	**Sedang**	**Tinggi**	**Sangat Tinggi**

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Selain kendala pada siklus I sudah mulai teratasi sesuai dengan harapan yang direncanakan pada refleksi siklus I, dalam siklus II ini indikator keberhasilan dalam penelitian ini juga sudah tercapai. Dimana target dari penelitian ini 70% siswa kelas 3 memperoleh skor minat belajar dalam kriteria sangat tinggi. Selain sudah mencapai indikator keberhasilan, rata-rata minat belajar siswa kelas 3 mengalami peningkatan disetiap siklusnya.

Pembahasan

Kondisi awal minat belajar siswa kelas III SD Negeri 007 Rokan IV Koto yang diperoleh peneliti melalui observasi dan angket yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas III menunjukkan skor 36,77%, yang mana masuk dalam kriteria minat belajar sedang. Berdasarkan kondisi awal minat belajar siswa tersebut, maka peneliti menggunakan model Team Games Tournament terhadap pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Peneliti dengan bantuan guru kelas melakukan tindakan, dimana tindakan dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus terdapat dua pertemuan. Melalui model TGT, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan mengadakan turnamen pada akhir pembahasan untuk menguji pemahaman siswa terhadap pelajaran, dan juga untuk melihat keaktifan dan keikut sertaan siswa dalam pelajaran.

Hasil minat belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui angket minat belajar siswa. Lembar observasi minat belajar siswa digunakan saat guru menerangkan pelajaran dan angket minat belajar siswa diberikan kepada siswa di akhir kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan observasi minat belajar siswa oleh peneliti pada pelaksanaan model TGT pada siklus I dan siklus II, siswa mulai tertarik ketika guru mengadakan permainan diakhir pembelajaran. Selain itu, siswa juga sudah mulai memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran. Hal tersebut ditunjukkan, siswa tidak bermain sendiri dan berbicara sendiri ketika guru bercerita meskipun masih terdapat satu-dua siswa yang perhatiannya tidak fokus. Selain itu, siswa juga aktif bertanya dan mengemukakan pendapat saat pelajaran berlangsung.

Hal tersebut terlihat ketika siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai pelajaran. Aktivitas-aktivitas tersebut menandakan terdapat minat terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru melalui model TGT. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Syaiful Bahri Djamarah (2011: 166-167), siswa yang memiliki minat belajar salah satunya ditunjukkan dengan adanya partisipasi aktif dalam suatu kegiatan.

Hasil minat belajar siswa pada pertemuan pertama siklus I menunjukkan siswa kelas III memperoleh skor minat belajar 40,38% dengan kriteria sedang. Dan pada pertemuan kedua menunjukkan siswa kelas 3 yang memperoleh skor minat belajar 45,42% dengan kriteria sedang. Pada pelaksanaan tindakan pada siklus I belum menunjukkan adanya pencapaian indikator keberhasilan, dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I terdapat beberapa hal yang kurang maksimal. Hal-hal tersebut diantaranya yaitu siswa ketika diberi soal yang dibagikan oleh guru yang seharusnya dikerjakan dengan berdiskusi teman kelompok, kebanyakan siswa masih mengerjakan secara mandiri.

Peneliti belum merasa puas dikarenakan masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksaanaan tindakan pada siklus I yang dianggap dapat diatasi dengan refleksi siklus I. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan lagi untuk melakukan tahap refleksi di siklus I guna memperbaiki kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I.

Pada siklus II, minat belajar siswa pada pertemuan pertama menunjukkan 56,36% yang termasuk kriteria tinggi. Dan pada pertemuan kedua siswa kelas 3 memiliki minat belajar 76,56% yang merupakan kriteria minat sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II ini indikator keberhasilan penelitian sudah tercapai.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Negeri 007 Rokan IV Koto, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1). Minat belajar IPA siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games tournament SD Negeri 007 Rokan IV Koto meningkat. Hal ini terlihat dalam penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 70% siswa kelas 3 memperoleh skor minat belajar. Selain itu, terjadi peningkatan rata-rata minat belajar siswa kelas III dari pra siklus ke siklus berikutnya. Pada pra siklus menunjukkan angka 36,77% dengan kategori minat belajar sedang, siklus I pertemuan 1 menunjukkan angka 40,38% dengan kategori minat belajar sedang, dan siklus I pertemuan 2 menunjukkan angka 45,42% dengan kategori minat belajar sedang. Pada siklus II pertemuan 1 menunjuk persentase dengan skor 56,36% dengan kategori tinggi. Dan pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan skor 76,56% dengan kriteria sangat tinggi. 2). Minat belajar IPA siswa sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games tournament SD Negeri 007 Rokan IV Koto berada pada kategori sedang, dengan persentase nilai 36,77%. 3). Minat belajar IPA siswa sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games tournament SD Negeri 007 Rokan IV Koto berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase nilai 76,56%.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S. (2010). Teori Belajar da Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Pranada Media Group.

BSNP. (2006). Permendiknas RI No.22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.

Depdiknas. (2010). Pedoman Umum Sistem Pengujian Hasil Belajar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Djaali. (2008). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Djamarah, S.B. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Asdi Mahasatya.

Fajar, A.B. (2013). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas 5 SDN Gunung Jati 02. [Online]. Tersedia dalam: http://lib.unnes.ac.id/18199/1/1402408318.pdf [diakses 3 Maret 2019].

Herlina. (2010). Minat Belajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Kemendiknas. (2011). Panduan Pengembangan Pembelajaran IPA Secara Terpadu. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.

Miftahul, H. (2013). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Malang: Pustaka Belajar.

Muhibbin, S. (2011). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sholmin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Slameto. (2013). Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, R. (2008). Cooperative Learning. Bandung: Nusa Media.

Sudaryono, dkk. (2013). Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sudijono, A. (2011). Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persadu.

Suharsimi, A. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Yogyakarta: PT.Rineka Cipta.

Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif. Jakarta: Kencana.

Trianto. (2014). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.

Tukiran. (2014). Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif. Bandung: Alfa Beta.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Warsono, dan Hariyanto. (2013). Pembelajaran Aktif : Teori dan Asesmen. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Yonny, dkk. (2010). Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Familia.

Utami, N.I.P. (2016). Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V Melalui Pendekatan SAVI di SDN Sendangharjo. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 1, hlm. 31-37.

Sari, D.N. et al. (2016). Penerapan Pembelajaran Team Games Tournament dengan Bantuan Chemimagz untuk Meningkatkan Aktifitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Kimia Koloid Kelas XI IPA 3 Semester Genap SMA Negeri Kebak Kramat Tahun Ajaran 2014/2015. Jurnal Pendidikan Kimia, Vol 5, hlm. 64-70.

Soleh, M.I. et al. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi. Jurnal Pena Ilmiah, Vol 2, hlm. 2101-2110.

Pgsdblog, (2017). Pengertian Peningkatan Pembelajaran. [Online]. Tersedia dalam: http://pgsdblog.blogspot.com/2017/11/Pengertian-Peningkatan-Pembelajaran.html?m=1/ [diakses 28 Februari 2019].

Wawasan Pendidikan. (2015). Pengertian, Langkah-Langkah dan Kelebihan Serta Kekurangan dari Model Pembelajaran Team Games Tournament. [Online]. Tersedia dalam: www.wawasanpendidikan.com/2015/09/Pengertian- Langkah-Langkah-dan-kelebihan-serta-kekurangan-dari-Model-Pembelajaran-Team-Games-Tournament-TGT.html?m=1/ [diakses 09 Maret 2019]

Zakki, A. (2016). Tipe Team Games Tournament (TGT). [Online]. Tersedia dalam: afifzakki.blogspot.com/2016/01/tgt_26.html?m=1/ [diakses 09 Maret 2019].