

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA QUESTION BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V SD NEGERI 4 PEDAMARAN

¹Dhena Rabecha Putri, ²Destiniar, ³Adrianus Dedy

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

¹dhenarabechaputri@gmail.com, ²destiniar@univpgri-palembang.ac.id,

³dedyadrianus30@gmail.com

ABSTRACT

This study intends to determine the effect of the media-assisted teams games tournament (TGT) learning model on the results of learning science in class V SD Negeri 4 Pedamaran and can be expected to increase knowledge about science learning using the media-assisted teams games tournament (TGT) learning model. questionbox. This research is an experimental research. This type of research is quantitative. In this study, researchers used a quasi-experimental design, namely the posttest only control design. The subjects in this study were class V.A and class V.B, which consisted of 36 students. Data collection is done by testing techniques. The data analysis technique uses test questions which are tested for validity and reliability. Based on the results of testing the hypothesis obtained $t_{count} 60.208 > t_{table} 1.698$ and a significance value < 0.05 ($0.000 < 0.05$). So, it can be concluded that the use of the Media Question Box Assisted Teams Games Tournaments (TGT) Learning Model is appropriate for use in learning and has a significant influence.

Keywords: Model Teams Games Tournaments (TGT), Question Box media, Student Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 4 Pedamaran dan dapat diharapkan dapat menambah Ilmu Pengetahuan tentang pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) berbantuan media *question box*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini ialah kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain *quasi eksperimental* yaitu *posttest only control design*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas V.A dan kelas V.B yang berjumlah 36 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Teknik analisis data menggunakan soal tes yang dilakukan uji kevalidan dan reliabilitas. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} 60,208 > t_{tabel} 1,698$ dan nilai signifikasi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbantuan Media *Question Box* layak untuk di gunakan dalam pembelajaran dan memberi pengaruh yang signifikasi.

Kata Kunci: Model *Teams Games Tournaments* (TGT), media *Question Box*, Hasil Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya di masyarakat, bangsa, dan Negara. (Hafid, Ahiri, & Haq, 2021, p. 67) mengatakan bahwa “pendidikan adalah salah satu bidang ilmu yang telah berkembang dan cukup lama menjadi pusat kajian dan perbincangan pada berbagai Negara termasuk di Indonesia”. Hal ini berarti, pengembangan bidang pendidikan tampaknya mengalami perkembangan yang begitu pesat, dan menjadi dasar pijakan oleh pendidik dalam melakukan kegiatan-kegiatan pendidikan di berbagai jenjang, termasuk salah satunya di pendidikan Sekolah Dasar.

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang berupaya untuk mencetak kehidupan bangsa yang berintelektual tinggi dan berkualitas. Menurut (Teguh, 2017) “Sekolah Dasar adalah masa anak-anak pada usia emas (*golden age*) sehingga penting untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur”. Maksudnya, sekolah dasar memberikan kecerdasan,

pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta menciptakan generasi-generasi yang cerdas, berintelektual, berintegritas, dan berkualitas.

Pendidikan sekolah dasar terdiri dari berbagai mata pelajaran yang wajib, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), Matematika, Bahasa Indonesia, Seni dan Budaya (SbdP). Salah satu mata pelajaran wajib seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang mengenai benda-benda alam, dan gejala-gejala alam yang muncul. Menurut (Alfira & Syofyan, 2022) “Ilmu Pengetahuan Alam adalah studi yang menarik untuk peserta didik terutama untuk peserta didik di sekolah dasar karena IPA ialah ilmu yang mengkaji mengenai fenomena-fenomena alam sekitar”. Hal ini berarti, mata pelajaran IPA dapat mengembangkan pengetahuan dan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Materi perubahan lingkungan merupakan salah satu materi mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

Dalam proses pembelajaran akan ada hasil akhir di setiap proses pembelajaran yang telah diberikan

kepada peserta didik yaitu hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian akhir dalam proses pembelajaran. Menurut (Hariyanto, 2019, p. 11) “hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”. Artinya, hasil belajar menjadi tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 4 Pedamaran, ditemukan bahwa hasil belajar IPA peserta didik masih tergolong rendah. Peneliti menemukan permasalahan yang dialami peserta didik, pada mata pelajaran IPA khususnya siklus air, faktor-faktor siklus air, dan faktor-faktor yang mempengaruhi ketersediaan air bersih. Terlihat dari indikator-indikator berikut ini : a) peserta didik belum mampu menjelaskan siklus air yang terjadi di bumi, b) peserta didik belum mampu menyebutkan dampak siklus air terhadap peristiwa di bumi, c)

peserta didik belum mampu menyebutkan dampak siklus air bagi kehidupan, d) peserta didik belum mampu membuat poster tentang dampak siklus air bagi kehidupan.

Faktor-faktor penyebabnya yaitu faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang meliputi kecerdasan, sikap, minat, dan motivasi. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik disebut faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah. Hal ini, menunjukkan bahwa kurangnya ketersediaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Adiputra & Heryadi, 2021) perlunya model pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, agar peserta didik aktif ketika proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT ini belum pernah digunakan di SD Negeri 4 Pedamaran pada mata pelajaran IPA dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Salah satu dari upaya tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif, salah tipe model pembelajaran kooperatif yaitu tipe TGT (*Teams Games Tournament*). 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 peserta didik sekolah dasar lebih senang terhadap permainan. Salah satu media pembelajaran yang cocok dipadukan dengan model pembelajaran TGT adalah media *question box*. Menurut (Dewi & Widiani, 2020) media *question box* adalah media alternatif bagi guru yang dibuat berbentuk kotak, setiap box terisi beberapa pilihan warna, kemudian setiap peserta didik yang melempar koin dan mendarat di warna yang tersedia akan diberikan pertanyaan yang ada pada kartu soal sesuai warna tersebut. Solusi dari permasalahan tersebut adalah peneliti memberikan terobosan baru dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif, sehingga peserta didik dapat terfokus dalam proses pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman, proses pembelajaran peserta didik harus didukung oleh model

pembelajaran, dan media pembelajaran, yang kreatif dan inovatif. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar (Hariyanto, 2019, p. 21). Artinya, dalam memilih model pembelajaran harus yang menarik dan inovatif, agar peserta didik senang dalam belajar. Contohnya seperti model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan media pembelajaran seperti *question box*. (Suprianingsih & Wulandari, 2020) menyatakan media *question box* adalah salah satu media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam proses belajar yang berbentuk kotak yang didalamnya berisi sejumlah pertanyaan yang akan diambil tiap-tiap anggota kelompok secara acak dan pertanyaan yang ada didalam kotak tersebut dapat diselesaikan dengan cara berdiskusi. Artinya, media *question box* merupakan suatu alat bantuan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan

materi pembelajaran, yang berbentuk kotak yang di dalamnya terdapat kumpulan-kumpulan pertanyaan dengan begitu peserta didik ingin belajar dengan aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun penelitian relevan yang mendukung permasalahan di atas adalah penelitian yang dilakukan oleh (Paramita & Zulherman, 2022) dengan menggunakan metode *quasi eksperimental*. Penelitian ini membuktikan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT dengan bantuan media *question box* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA kelas IV. Berikutnya, penelitian yang dilakukan (Nurhayati, Sukenda Egok, & Aswarliansyah, 2022) penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan (Alfira & Syofyan, 2022) penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat nilai signifikansi. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan (Rachma Thalita, Dyas Fitriyani, & Nuryani, 2019) hasil penelitian menemukan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa,

dan meningkatkan kegiatan belajar mengajar kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dan didukung penelitian-penelitian relevan. Peneliti memberikan model pembelajaran *teams games tournament* dengan berbantuan media *question box*, yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan terfokus pada pembelajaran. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 4 Pedamaran.

B. Metode Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017, p. 39).

Menurut Sugiono (Sugiyono, 2017, p. 39) menyatakan bahwa variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada

penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *teams games tournaments* berbantuan media *question box* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik secara berkelompok yang membutuhkan kerja sama dan pemahaman terhadap orang lain. Media *question box* adalah alat bantu peraga guru dalam proses menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2017, p. 39) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar IPA. Materi perubahan lingkungan merupakan materi yang dipelajari di Sekolah Dasar pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1. Adapun indikator-indikator nya adalah) menjelaskan siklus air yang terjadi di bumi, b) menyebutkan dampak siklus air terhadap peristiwa di bumi, c) menyebutkan dampak siklus air bagi kehidupan, d) membuat poster tentang dampak siklus air bagi kehidupan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai

kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017, p. 80).

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2017, p. 72) metode penelitian dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen (*eksperimen research*). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain *quasi eksperimental* yaitu *posttest only control design*. Desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak atau random. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) yang disebut dengan kelompok eksperimen (E) dan kelompok kedua tidak diberikan perlakuan disebut dengan kelompok kontrol (K).

Memberikan perlakuan *treatment* pada kelompok sampel selama satu atau dua hari. Yang dilakukan oleh peneliti dengan *caratreatment* dan si peneliti memberi perlakuan, melalui pembelajaran yang diberikan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games*

tournaments berbantuan media *question box*. Sedangkan untuk kelas kontrol diberikan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Hal tersebut dilakukan agar siswa terlibat dalam sistem pembelajaran TGT.

Posttest dilakukan dan dinilai sama dengan pada sewaktu dilakukannya *pretest*, dengan cara sama dengan tahap *pretest* diatas penelitian memberikan sebuah tes menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments*.

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari *setting*-nya, data dapat dikumpulkan pada *setting* alamiah (*natural setting*), pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, di jalan dan lain-lain. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan *sumber primer*, dan *sumber sekunder*. Sumber primer adalah sumber data yang *langsung memberikan* data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang *tidak langsung memberikan* data kepada pengumpul data. Misalnya lewat

orang lain atau lewat dokumen. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2017, p. 137).

Penelitian ini menggunakan pengujian validitas *experts judgement*. Hal ini berarti, uji validitas *experts judgement* merupakan pertimbangan para ahli yang sesuai dengan bidangnya. Untuk instrument yang mengukur efektivitas pelaksanaan program, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrument dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan. Dengan hal itu, peneliti harus melakukan validasi yang akan diuji oleh ahli dibidangnya (*validator*). Dalam hal ini, peneliti terfokus dalam mata pelajaran IPA, maka validatornya ialah dosen yang ahli dalam bidang IPA dan wali kelas V.

Menurut (Sugiyono, 2017, p. 147) teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Ada dua statistik yang digunakan untuk analisis data dalam

penelitian ini , yaitu *statistik deskriptif*, dan *statistic inferensial*.

Teknik uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Menurut (Kadir, 2018, p. 154) pengujian normalitas dengan uji *kolmogrov-smirnov* dengan kriteria nilai signifikan dari hasil perhitungan pada output *Test of Normality*. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai varian yang homogen atau tidak (Kadir, 2018, p. 155).

Pengujian hipotesis dilakukan setelah data hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang normal dan homogeny (Kadir, 2018, p. 158). Untuk melakukan hipotesis ini data yang akan di analisis dengan menggunakan data tes akhir kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan uji independent sample t-test yang terdapat pada program SPSS versi 26.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dimana terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol diberikan perlakuan yaitu menggunakan model pembelajaran konvensional sedangkan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan

menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments* berbantuan media *question box* pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 4 Pedamaran. Peneliti melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments* berbantuan media *question box* guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan siswa mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dengan adanya model pembelajaran TGT ini diharapkan siswa mampu memahami materi dan kreatif dalam belajar.

Kelompok kelas kontrol merupakan kelompok yang tidak diberikan perlakuan yakni tidak menggunakan pembelajaran *teams games tournaments* berbantuan media *question box* pada pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan.

Kelompok kelas eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan yakni menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments* berbantuan media *question box* pada pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan.

Uji normalitas dilakukan menguji apakah data berdistribusi

normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan melalui kolmogrov-smirnov dengan berbantuan software SPSS 26.

Sebelum diuji normalitas, data terlebih dahulu diolah menggunakan teknik descriptive statistic untuk mencari mean, minimal, maksimal yang ada di program SPSS 26. Berikut hasil uji statistic deskriptif pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Deskripsi Hasil Posttest Hasil Belajar Siswa Kelas V

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kontrol	17	45.00	80.00	60.5882	10.13693
Eksperimen	19	65.00	100.00	81.0526	10.35199
Valid N (listwise)	17				

(Sumber: Data diolah program SPSS 26)

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah sampel pada kelas kontrol berjumlah 17 orang siswa, nilai terendahnya 45, nilai tertinggi 80, nilai rata-rata 60,59. Sedangkan jumlah sampel pada kelas eksperimen berjumlah 19 siswa, nilai terendahnya 65, nilai tertinggi 100, nilai rata-rata 81,06.

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
Hasil	Kontrol	.170	17	.200*	.939	.303

Eksperimen	.172	19	.141	.938	19	.238
------------	------	----	------	------	----	------

(Sumber: Data diolah program SPSS 26)

Dilihat dari tabel di atas ditunjukkan bahwa signifikan kelas kontrol $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal sedangkan signifikan pada kelas eksperimen $0,141 > 0,05$ disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan signifikan kedua kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance

Based on Mean	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	.030	1	34	.864

(Sumber: Data diolah program SPSS 26)

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian homogenitas diperoleh bahwa nilai signifikan $0,864 > 0,05$. Taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05 dengan pengujian jika nilai signifikan $> 0,05$, maka disimpulkan bahwa data tersebut ialah sama (homogen) artinya hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas control bersifat homogeny.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, maka diperoleh bahwa nilai

signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikan (probabilitas) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 di tolak. Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di peroleh nilai thitung sebesar 5,980 sedangkan di ttabel dengan df 34 dengan taraf signifikas 0,05 maka $t_{table} = 1,690$ Jadi dinyatakan $thitung > t_{table}$ 5,980 > 1,690 dengan derajat kebebasan 34 (df34). Dinyatakan dapat disimpulkan signifikan dimana H_0 di tolak sedangkan H_a diterima hal ini disebabkan dengan menyatakan “Terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournaments* (TGT) berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 4 Pedamaran”.

E. Kesimpulan

Pengujian hipotesis dari perbandingan rata-rata kelompok eksperimen dengan rata-rata kelompok eksperimen thitung sebesar 5,980 dan ttabel sebesar 1,690 (df 34), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournaments* (TGT) berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar

IPA kelas V SD Negeri 4 Pedamaran. Nilai rata-rata tes akhir kelas kontrol sebesar 60,59, sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 81,06. Nilai posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup tinggi setelah menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments* (TGT) berbantuan media *question box*, sedangkan nilai akhir kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian kelompok eksperimen lebih berhasil dalam peningkatan hasil belajar dari pada kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Daur Kehidupan Hewan Siswa Sd*. Jakarta: Jpgi (Jurnal Penelitian Guru Indonesia).
- Dewi Astiti, N., Putu Putrini Mahadewi, L., & Suarjana, M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Mimbar Ilmu*.

- Hafid, A., Ahiri, J., & Haq, P. (2021). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hariyanto, A. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kadir. (2018). *Statistika Terapan*. Depok: Pt Raja Grafindo Persada.
- Nurhayati, Sukenda Egok, A., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Teguh, M. (2017). Gerakan Literasi Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional*.