PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TURNAMNET) DENGAN MEDIA KARTU PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS 5 SD 060915 MEDAN SUNGGAL

Roberta Repina Sinaga[1], Marta Eka Kristiani Sinurat[2], Ella Sharifa Br Tamba[3], Leiressa afriani purba[4], Loripa Hutasoit[5], Triwan Daniel silaban[6], Inggrid Marcella Sirait[7]
[1,2,3,4,5,6,7]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Santo Thomas,Medan
robertarepinasinaga96@gmail.com, ekamartha582@gmail.com, ellatamba123@gmail.com, leiressaafrianip@gmail.com, lorifahutasoit@gmail.com, triwansilaban2@gmail.com, inggridsirait60@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects through the application of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in class V SD Negeri 060915. The background of this study is the low student learning outcomes caused by the lack of active involvement in the learning process as well as the use of methods that are still conventional and teacher-centered. This study used a Classroom Action Research (PTK) approach which was carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 28 fifth grade students. Data collection techniques were carried out through observation, learning outcome tests, and documentation. In the pre-action stage, the average student score was 65, with a percentage of learning completeness of only 35.3%. After the implementation of the TGT type cooperative learning model, there was an increase in student learning outcomes in each cycle. In cycle I, the average score increased to 71 with 65.8% completeness, and in cycle II it increased again to 80 with 85.3% completeness. In addition to improving learning outcomes, students also showed positive changes in learning activities such as increased participation, cooperation in groups, and enthusiasm for the material presented. These results show that the TGT model is effective in improving learning outcomes and active involvement of the students.

Keywords: Learning Outcomes, TGT Cooperative Model, IPAS

ABSTRAK:
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di kelas V SD Negeri 060915. Latar

belakang dari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran serta penggunaan metode yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Pada tahap pra tindakan, rata-rata nilai siswa sebesar 65, dengan persentase ketuntasan belajar hanya 35,3%. Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT, terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 71 dengan ketuntasan 65,8%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 80 dengan ketuntasan 85,3%. Selain peningkatan hasil belajar, siswa juga menunjukkan perubahan positif dalam aktivitas belajar seperti meningkatnya partisipasi, kerja sama dalam kelompok, dan antusiasme terhadap materi yang disampaikan. Hasil ini menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Kooperatif TGT, IPAS

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan adalah suatu usaha belajar mengajar yang bertujuan untuk membimbing, mendidik, dan membina setiap orang untuk memaksimalkan potensinya. Belajar berhasil jika pendidik, siswa, dan lingkungan saling mendukung. Salah satu tanggung jawab pendidik untuk optimalisasi proses belajar mengajar, menurut Supriadi (dalam Hamdani, 2011), adalah menciptakan kondisi belajar yang sesuai dan menyenangkan. dalam hal ini Ketepatan penggunaan metode pembelajaran bergantung pada kesesuaian metode pembelajaran dengan beberapa faktor salah satu diantaranya ialah mata pelajaran dan kondisi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 060915 medan sunggal , hasil belajar IPA di kelas 5D dari 21 siswa banyak sekali siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 65. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di kelas 5D gagal mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Metode pembelajaran yang digunakan masih belum sesuai dengan karakteristik atau kondisi siswa, materi yang dipelajari, dan guru yang sering menggunakan model

diskusi yang sederhana. Akibatnya, siswa dengan tingkat akademik yang tinggi lebih yang mendominasi tugas yang diberikan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan bersifat monoton dalam melibatkan partisipasi siswa selama pembelajaran, yang dapat membuat siswa akan merasa jenuh. Hal tersebut akan menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa pada pelajaran IPA yang rendah.

Pembelajaran dengan melibatkan siswa, menciptakan kondisi kelas yang baik, mendorong kreativitas siswa, dan menyediakan pengalaman belajar yang bervariasi. Ini dapat dicapai dengan menerapkan model, strategi, media yang menarik, menyenangkan, efektif, dan kontekstual. Menurut Jean Piaget, pada tahap perkembangan kognitif dan moral anak sekolah dasar, anak-anak belajar melalui permainan di lapangan bermain bersama rekan sebayanya.

Salah satu model pembelajaran kooperatif, tipe Teams Game Tournament , yaitu melibatkan aktivitas peserta didik secara berkelompok, menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Seran, 2018). Adapun sintaks model pembelajaran TGT adalah penyajian materi, membentuk tim, melakukan permainan,turnamen dan pemberian penghargaan (As.,2016).

Peserta didik akan senang mengikuti pelajaran karena adanya rasa ketertarikan dalam pembelajaran yang dilakukan secara bermain. melalui tahapan tersebut secara tidak langsung akan menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Menerapkan Model pembelajaran TGT juga dapat menggunakan media pembelajaran. Media menjadi alat perantara seorang guru untuk membantu siswa memahami hal-hal dari semua aspek bersifat abstrak menjadi nyata dengan harapan siswa dapat tertarik untuk belajar sambil bermain. Penelitian ini berfokus pada model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu soal Kartu soal merupakan sebuah kartu yang dimodifikasi oleh guru yang berisi soal-soal yang diberikan kepada siswa (Sukadari, 2022). Media kartu soal ini menjadi sarana agar peserta didik dapat secara aktif, serta terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan berpikir kritis, aktif dan inovatif dalam memahami suatu konsep materi yang dipelajari. Proses penilaian hasil belajar adalah bagian penting dari proses pembelajaran. memberikan data yang konkrit kepada pendidik tentang kemajuan pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Eka Rizki Widayanti, 2016).

Hasil evaluasi siswa dapat digunakan untuk melihat hasil belajar selama pembelajaran yang dilakukan. dalam berbagai model-model pembelajaran yang diterapkan dalam mengajar tentu ditemukan kelebihan dan kekurangan setiap model. kelebihan Model pembelajaran TGT adalah salah satunya. yaitu upaya mengatasi perbedaan individu, dapat menguasai materi dengan cepat, meningkatkan keaktifan siswa, mengajarkan mereka untuk bekerjasama, dan meningkatkan toleransi antar siswa. Wahdaniyah (2014) menurut Astuti, (2017) Kelemahan model pembelajaran TGT adalah bahwa guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik, membutuhkan waktu yang lama, sehingga siswa tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran,akan ada kegaduhan jika kelas tidak kondusif. Yang perlu diperhatikan oleh guru adalah kenyamanan dan keamanan siswa serta kemampuan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif. Penerapan model TGT dan media kartu soal terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berkaitan dengan penelitian peneliti terdahulu yang menyatakan hasil penelitian bahwa adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT. seperti yang dilakukan oleh (Sulhiyati, 2019).

Dalam jurnal yang berjudul “penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. Menyatakan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe

TGT dapat menambah semangat belajar siswa, karena secara tidak langsung siswa akan berusaha untuk mendapatkan poin tinggi pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Seperti yang dilakukan oleh (Sulhiyati, 2019) dalam jurnal yang berjudul “penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. Menyatakan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menambah semangat belajar siswa, karena secara tidak langsung siswa akan berusaha untuk mendapatkan poin tinggi pada saat proses pembelajaran. selain itu Dari hasil penelitian (Zulherman, 2022) juga memaparkan bahwa berdasarkan hasil rta-rata skor hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa SD kelas IV A lebih tinggi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka penulis merumuskan masalah "apakah ada perbedaan dalam penerapan metode pembelajaran Teams Game Tournament menggunakan media kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas 5 SDN 060915 Medan" Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Teams Game Tournament menggunakan media kartu terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas 5 SDN 060915 Medan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan terutama mata pelajaran IPA.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. PTK dipilih karena kemampuannya untuk memberikan solusi praktis dan kontekstual

terhadap permasalahan pembelajaran di kelas, dengan fokus utama pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini berlokasi di SD 050915 Medan Sunggal, melibatkan siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Jumlah keseluruhan siswa kelas V yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah 21 orang. Dalam mengimplementasikan PTK, penelitian ini mengacu pada model desain siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart.

Model ini dipandang relevan karena sifatnya yang berulang dan memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari dua pertemuan. Secara struktural, setiap siklus PTK dalam penelitian ini meliputi empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan (planning) (2) pelaksanaan (acting) (3) dan (4) refleksi (reflecting). Untuk mengumpulkan data yang relevan, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data.

Observasi dilakukan secara sistematis selama proses pembelajaran untuk mencatat perilaku siswa dan interaksi di kelas. Wawancara dilakukan dengan guru dan perwakilan siswa untuk mendapatkan perspektif kualitatif mengenai pengalaman belajar dan implementasi tindakan. Dokumentasi berupa catatan lapangan, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan hasil kerja siswa juga dikumpulkan untuk memperkuat data observasi dan wawancara. Selain itu, tes hasil belajar digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah implementasi tindakan dalam setiap siklus.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas tindakan yang diterapkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD 060915 Medan Sunggal dengan jumlah siswa 21 orang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media kartu soal. Penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas. Peneltian tindakan kelas yang merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru dalam penelitian yang berhubungan dengan kelas

dengan tujuan untuk memecahkan masalah, memperbaiki kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus.

Pada setiap siklus melalui empat tahapan, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Pra-siklus (sebelum diterapkan model pembelajaran Team Games Tournament) dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama dengan siswa peneliti memberikan 21 soal (pre-test) kepada siswa, hasil menunjukan bahwa rata-rata hasil belajar IPA kelas 5 pada tahap pre-test adalah 65. Ini menunjukan bahwa hasil belajar siswa masih masih tergolong rendah dengan nilai 65 maka kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada test awal (pre-test) dikategorikan rendah. Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dalam % yaitu >80% dengan kategori sangat tinggi, 60 - 79% dengan kategori Tinggi, 40 - 59% kategori sedang, 20 - 39 % dengan kategori rendah Dan tingkat keberhasilan <20% dengan kategori sangat rendah.

Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar tersebut adalah guru masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa kurang aktif, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Siklus I

Tahap Perencanaan Pada tahap ini, peneliti merancang kegiatan penelitian dengan menentukan permasalahan utama yang akan diamati. Pada tahap ini peneliti menyusun instrument perangkat pembelajaran yang akan dilakukan sebagai tahap awal penelitian yang akan dilaksanakan, yaitui: (1) Penyusunan modul ajar kurikulum merdeka, (2) Menyusun kisi-kisi soal evaluasi siklus I, (3) Menyusun naskah soal evaluasi berdasarkan dengan kisi-kisi soal dengan jumlah soal terdiri dari 15 soal essay, (4) Menyiapkan lembar observasi keterampilan proses siswa sebagai pedoman pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan siswa selama mengikuti pembelajaran, (5) Menyiapkan media pembelajaran kartu soal berdasarkan materi yang dibawakan.

Tahap Pelaksanaan Tindakan, Tahap kedua, yaitu pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran

menggunakan rancangan pembelajaran yang telah direncanakan yaitu menggunakan model pembelajaran TGT dengan media kartu soal, pelaksanaan tindakan ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jp (3 x 35 menit). Model pembelajaran TGT diterapkan karena terdapat unsur turnamen, permainan dan belajar secara berkelompok. Sesuai dengan pernyataan (Slavin, 2005) yaitu model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang membentuk siswa dalam berkelompok, bermain dan berkompetisi antar kelompok. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan pada proses pembelajaran karena adanya unsur permainan dan kerjasama antar anggota, serta mendorong kreatifitas dan kegiatan siswa (Hamdani, 2011).

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar pada pra-siklus dan siklus 1

Aspek	*Pretes*	*Postes*	*N-Gain*
Nilai Tertinggi	65	75	28,57%
Nilai Terendah	50	67	34,00%
Nilai Rata-rata	65	71	17,14%
Nilai Klasial	67	100	100,00%

Berdasarkan tabel di atas, pada siklus 1 peneliti memberikan 15 soal kepada siswa di akhir pembelajaran, hasil menunjukan bahwa rata-rata hasil belajar IPA kelas 5 pada tahap siklus 1 adalah 71. Terdapat 19 siswa yang memiliki nilai tuntas. Ketuntasan belajar siswa secara klasial pada tes siklus 1 adalah 100 maka kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada test siklus 1 dikategorikan tinggi. Tahap ketiga yaitu tahap refleksi, setelah seluruh kegiatan pembelajaran pada siklus 1 selesai dilaksanakan, peneliti mengamati hasil untuk mencari kekurangan atau kelemahan apa yang terdapat pada siklus 1 baik dari siswa maupun peneliti.

Siklus 2

Tabel 3. (Perbandingan Hasil Belajar pada siklus 1 dan siklus 2)

Hasil Belajar Siklus 1 dan 2		
Nilai tertinggi	75	85
Nilai terendah	67	75
Nilai rata-rata	71	80
Nilai klasikal	100	100
Pretes	71	
Postes	80	
N-Gain	0,31 (kategori sedang)	

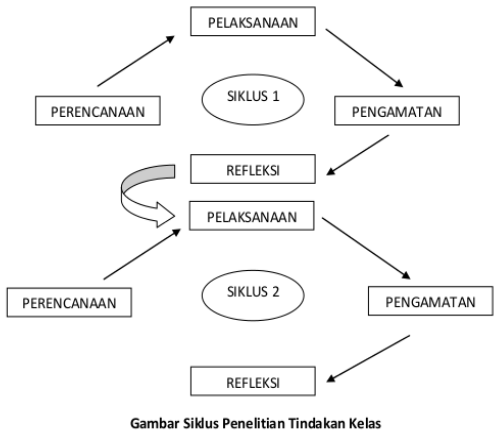
Berdasarkan hasil yang tertera Pada siklus 2 peneliti memberikan 15 soal kepada siswa di akhir pembelajaran dan tabel menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA kelas 5 pada tahap siklus 2 adalah 80.

Terdapat 21 siswa yang memiliki nilai tuntas. Ketuntasan belajar siswa secara klasial pada tes siklus 1 adalah 100 maka kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada test siklus 2 dikategorikan sangat tinggi.

Meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 ini dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satu faktor utamanya adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat dengan media yang mendukung model pembelajaran tersebut. Ini sesuai dengan pendapat ahli Rasyid & Rohani (2018): Mengatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan materi, menjadikan pembelajaran interaktif, menarik perhatian siswa, dan membantu meningkatkan hasil belajar, dan membuat peran guru lebih produktif.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT sangat membantu siswa untuk lebih aktif dan membantu siswa untuk lebih memahami pembelajaran sejalan dengan pendapat ahli Slavin (2020-an) dan para pengembang model TGT terus menekankan bahwa metode ini mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif melalui kerja tim dan permainan yang kompetitif namun sehat dan Susanna (2017): TGT dapat meningkatkan waktu yang dihabiskan siswa untuk mengerjakan tugas, menerima perbedaan individu, dan memungkinkan siswa untuk menguasai materi secara mendalam dalam waktu yang lebih singkat.

Respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament yaitu tumbuh sikap dan jiwa bekerjasama dalam suatu kelompok untuk menyelesiakan suatu tantangan, keaktifan siswa tumbuh dilihat dari banyaknya siswa yang bertanya dan menanggapi dalam proses pembelajaran, serta aktif menyampaikan ide dan gagasan serta berdiskusi dengan teman kelompok.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart



Gamar 2 Ekosistem

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media kartu soal memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas V.

Model pembelajaran ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Respon siswa terhadap penerapan model TGT menunjukkan adanya perkembangan positif dalam berbagai aspek. Siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan setiap soal yang diberikan, serta menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Selain itu, model ini juga mendorong terciptanya semangat kerja sama dan kekompakan dalam tim, yang menjadi bagian penting dalam mendukung keberhasilan belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantu kartu soal merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di kelas V, khususnya dalam mata pelajaran IPA.

E. DAFTAR PUSTAKA

Slavin, R. E. (2005). Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik (Terjemahan). Bandung: Nusa Media.

Lie, Anita. (2007). Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas. Jakarta: Grasindo.

Adiputra, DK, & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD, 5(2), 104–111

Nurhayati, Egok, AS, & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(5).

Nisai, M. A., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 5 Gondoharum Kudus Melalui Model TGT dan Media DaperR. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *6*(3), 264-274.

Fitriani, Y. I., & Mursidik, E. M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Kartu Soal Kelas V SD Negerl 1 Tinatar. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, *5*(1), 1-13.

Helmaniah, S., & Setiawan, D. A. (2024, October). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas 3 SDN Mergosono 2 Malang. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 1327-1336).

Suryani, A., Pratiwi, A., Irma, A., Sari, D. K., Sari, R. P., & Meliyana, B. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Materi Pembagian Bersusun Di Kelas IV SDN 24 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(3), 333-344.

Istikhah, I. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas II SD* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).