

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)*
BERBANTUAN MEDIA LUMER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 167 SEBERANG**

Muliadi¹, Sudirman², Nurul Fuadi³

¹ Universitas Negeri Makassar

email: muliadi6452@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar

Email: drsudirmanpgsd@gmail.com

³ Universitas Negeri Makassar

Email: nurulfuadi080802@gmail.com

Artikel info

Received; 7-1-2025

Revised; 10-01-2025

Accepted; 15-02-2025

Published; 16-02-2025

Abstrak

This research is a class action research that aims to find out how the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Lumer media to improve social studies learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri 167 Seberang, Lamuru District, Bone Regency. The approach used in this research is descriptive qualitative. The subjects in research study were all 27 class IV students and the class IV homeroom teacher. Data collection techniques using observation and tests. Data analysis techniques in this study are reducing data, describing data and drawing conclusions. The results showed that in the first cycle as many as 66.67% or 18 students obtained an average score of 74% and experienced in second cycle as many as 81.48% or 22 students with an average score of 80%. It can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Lumer media can improve students' social studies learning outcomes

Key words:

Team Games Tournament (TGT); Social Sciences Learning Outcomes

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi



CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS memiliki peranan penting dalam kurikulum sekolah dasar. Tidak hanya sebagai mata pelajaran yang membahas sejarah, melalui IPS anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dunia di sekitar mereka, termasuk masyarakat, budaya, dan sejarah. Ini membantu mereka mengembangkan rasa ingin tahu yang kuat tentang berbagai aspek kehidupan.

Pembelajaran IPS di SD bukan hanya mempersiapkan anak-anak untuk mata pelajaran yang lebih tinggi dalam kelas, tetapi juga membantu mereka menjadi warga yang lebih terdidik, terhubung dengan dunia di sekitar mereka, dan siap untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Untuk memenuhi hal tersebut penting bagi seorang guru untuk memahami dan menguasai model pembelajaran. Octavia (2020:13) mengatakan bahwa model pembelajaran

adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi belajar). Oleh karena itu dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif dapat bermanfaat bagi siswa dan guru dalam mencapai tujuannya yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 2 dan 5 Januari 2024 melalui observasi di kelas IV ditemukan fakta bahwa; 1) proses pembelajaran IPS masih berpusat pada guru bukan pada siswa. 2) kurang memberi kesempatan untuk bertanya, sehingga siswa kurang berinteraksi baik kepada guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Selain masalah yang telah dikemukakan, peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan tiga orang siswa yang mewakili kelasnya dan diperoleh informasi bahwa; siswa kurang fokus dalam memperhatikan pelajaran, siswa lebih banyak bermain dengan temannya karena kurang tertarik pada pembelajaran, siswa kurang kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Kemudian untuk hasil belajar IPS kelas IV semester ganjil 2023/2024 diketahui melalui dokumentasi nilai UTS (Ujian Tengah Semester). Dari 27 siswa terdapat 11 siswa yang tuntas (40,74%), sedangkan yang belum tuntas terdapat 16 siswa (59,26%). Fakta ini masih jauh dari nilai Kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS yaitu 75.

Terkait dengan masalah variabel ini, hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Fausiah (2019) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel model pembelajaran TGT terhadap peningkatan aktifitas belajar IPS. Kemudian, penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Maharani (2020) terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS.

Pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, kemampuan untuk berpikir, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, dan kesadaran atas nilai-nilai sosial. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas atau potensi generasi muda. Hal ini karena pendidikan merupakan landasan seseorang untuk membangun wawasan yang baik, kreativitas yang baik, dan karakter yang baik. Keberhasilan suatu negara juga sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang dimilikinya. Di Indonesia, pendidikan memiliki tujuan yang sangat penting yaitu membantu warga negara dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya agar mampu menghadapi era globalisasi.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 menyatakan bahwa: Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar memfokuskan pada: a) mempersiapkan siswa menjadi anggota masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia; b) penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila; dan c) penumbuhan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Sesuai tujuan dan fungsinya di atas, maka pendidikan ini merupakan wadah untuk mengembangkan potensi diri, sehingga diperlukan faktor-faktor yang mendukung untuk mampu mewujudkan hal-hal yang positif. Dalam dunia pendidikan terdapat beberapa

tingkatan salah satunya adalah pendidikan sekolah dasar (SD). Proses pendidikan di SD merupakan salah satu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guna mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tidak akan tercapai apabila proses belajar mengajar tidak dilaksanakan dengan baik. Diantara beberapa faktor yang sangat penting dan menentukan dalam proses pendidikan di SD adalah guru. Guru dapat menciptakan suasana belajar yang dapat menarik dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Jika masalah terkait model pembelajaran tidak diatasi dengan segera, maka hasil belajar IPS siswa akan menurun bahkan pada gilirannya prestasi belajar akan rendah. Untuk mengatasi masalah ini, maka calon peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Lumer. Model pembelajaran TGT berbantuan media Lumer mempunyai kelebihan yaitu; media yang menarik dan variatif menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, siswa menjadi lebih terhibur dan tidak cepat merasa bosan, siswa dapat bermain sambil belajar materi, siswa bebas berekspresi dalam menyampaikan informasi yang didapat, serta melalui pertandingan, siswa menjadi lebih semangat untuk memenangkan kompetisi.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka calon peneliti berminat untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media lumer dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Lumer untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 167 Seberang Kecamatan Lamuru Kabupaten Bone.

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang mengamati suatu kondisi secara mendalam dan bertujuan untuk menemukan makna di balik sesuatu yang terjadi secara alamiah. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang berbentuk tindakan atas kelas atau kelompok dalam ruangan agar mengetahui kekurangan, masalah, dan cara penyelesaiannya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arikunto (2010) bahwa “penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran”. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus apabila pada siklus pertama selesai dilanjutkan pada siklus ke dua untuk menyempurnakan kekurangan yang terjadi pada siklus pertama. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 167 Seberang Kecamatan Lamuru Kabupaten Bone berjumlah 27 Orang diantaranya 10 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa observasi, tes, dan dokumentasi.

Rancangan tindakan dalam PTK adalah langkah-langkah yang dirancang oleh penulis untuk mengatasi masalah yang diidentifikasi dalam praktik pembelajaran. Rancangan tindakan harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa, serta mempertimbangkan hasil analisis data awal. Rancangan tindakan juga harus fleksibel dan dapat direvisi sesuai dengan perkembangan penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari dua siklus, Prosedur penelitian dilakukan dalam beberapa siklus, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari tiga tahap yaitu, kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Umrati, 2020) bahwa analisis data yang digunakan dalam menganalisis data kualitatif yaitu terdapat tiga tahapan diantaranya reduksi data, display data (penyajian data), dan penarikan kesimpulan. Indikator Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika semua tahapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Lumer telah terlaksana dengan baik sehingga dapat mencapai taraf keberhasilan $\geq 80\%$ dengan kategori baik (B).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menguarikan data hasil belajar IPS dan keterlaksanaan proses belajar IPS melalui model pembelajaran TGT berbantuan media Lumer siswa kelas IV SD Negeri 167 Seberang Kecamatan Lamuru Kabupaten Bone. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Adapun hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Paparan Data Hasil Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Senin, 27 Mei 2024 dan tindakan kedua pada hari Selasa, 28 Mei 2024. Perencanaan disusun dan dikembangkan oleh peneliti menyiapkan materi yang akan diajarkan, mengatur jadwal, merancang RPP, membuat LKK, menyiapkan sumber belajar, membuat lembar observasi, dan membuat tes evaluasi.

Pelaksanaan tindakan siklus I pada pertemuan pertama direncanakan 3 x 35 menit dengan materi jenis-jenis pekerjaan dalam kegiatan ekonomi yang dialokasikan untuk 3 kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan observasi yang dilakukan oleh pengamat pada tindakan siklus I menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disusun namun belum maksimal. Aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Lumer oleh guru wali kelas IV menggunakan lembar observasi.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada siklus I menunjukkan bahwa sebanyak 18 siswa (66,67%) yang memperoleh nilai tuntas yakni nilai sama dengan atau lebih dari 75 dan sebanyak 9 siswa (33,33%) yang memperoleh nilai tidak tuntas yakni nilai di bawah 75. Hal ini berarti dalam pembelajaran IPS masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu 75. Berdasarkan hasil lembar aktivitas guru pada siklus I, dapat diketahui bahwa guru belum melaksanakan pembelajaran secara optimal seperti pada proses pembelajaran guru yaitu, a) Guru kurang memberikan penjelasan pengantar sebelum melaksanakan permainan Ludo Meriah, b) Pembagian kelompok tidak berdasarkan dengan tingkat kecerdasan anak, hal ini terjadi karena guru lupa mengelompokkan berdasarkan tingkat kecerdasan anak, c) Guru memandu pertandingan kelompok dengan kurang teratur dan semangat. Oleh karena itu, aktivitas guru perlu ditingkatkan mengingat hasil belajar IPS siswa masih kurang sehingga

perlu adanya peningkatan pada siklus selanjutnya. Adapun aktivitas siswa pada proses pembelajaran yaitu, a) Kurangnya kerjasama kelompok menjawab soal dalam permainan Ludo Meriah, b) Siswa kurang merata dalam menjawab soal, c) Hanya kelompok tertentu yang aktif dalam pertandingan Ludo Meriah.

2) Paparan Data Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Senin, 3 Juni 2024 dan tindakan kedua pada hari Selasa, 4 Juni 2024. Perencanaan disusun dan dikembangkan oleh peneliti menyiapkan materi yang akan diajarkan, mengatur jadwal, merancang RPP, membuat LKK, menyiapkan sumber belajar, membuat lembar observasi, dan membuat tes evaluasi. Pelaksanaan tindakan siklus II pada pertemuan pertama direncanakan 3 x 35 menit dengan materi kegiatan ekonomi disuatu daerah yang dialokasikan untuk 3 kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Hasil pelaksanaan penelitian pada siklus II meningkat dilihat dari aktifitas guru dan siswa maupun hasil tes evaluasi siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang meningkat dari 60% menjadi 80% Hasil evaluasi siklus II menunjukkan nilai rata-rata yang dicapai siswa meningkat dari tolok ukur keberhasilan penelitian.

Berdasarkan hasil lembar aktivitas guru pada siklus II, dalam proses pembelajaran guru yaitu, a) Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sudah baik karena berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan, b) Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Lumer sudah baik karena sesuai dengan langkah-langkah penerapan model TGT yang telah ditentukan, sehingga siswa lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. c) Guru dalam memandu kelompok dalam permainan Ludo Meriah sudah baik karena guru memandu dengan teratur dan bersemangat. Adapun pada proses pembelajaran siswa yaitu, a) Pada saat perwakilan kelompok menjawab soal dengan benar, semua siswa memberikan tepuk tangan dengan semangat, karena pembagian kelompok sudah berdasarkan tingkat kecerdasan anak, b) Semua kelompok sudah fokus dan antusias dalam pertandingan Ludo Meriah, hal ini ditandai karena guru bertanya maka siswa menjawab dengan respon yang baik, c) Kerjasama setiap kelompok sudah baik, hal ini ditandai karena membantu perwakilan kelompoknya menjawab soal dalam pertandingan.

Berdasarkan refleksi pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media Lumer telah dikatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Lumer mencapai kulaifikasi Baik (B) serta hasil tes siklus II menunjukkan bahwa siswa memperoleh peningkatan terhadap hasil pembelajaran IPS. Hal ini terbukti pada hasil tes akhir siklus II yang menunjukkan bahwa dari 27 siswa, 22 siswa yang mencapai ketuntasan dengan presentase 81, 48% dan 5 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 18,52% yang memperoleh nilai tidak tuntas yakni nilai di bawah 75. Keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Lumer juga dibuktikan dari hasil penelitin oleh oleh Fausiah (2019) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel model pembelajaran TGT terhadap peningkatan aktifitas belajar IPS.

Keberhasilan langkah dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru dapat melaksanakan rancangan pembelajaran yang baik sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran yang diterapkan, yaitu model TGT sehingga hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan telah tercapai dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Lumer dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa di Sekolah Dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Lumer dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 167 Seberang Kecamatan Lamuru Kabupaten Bone. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar IPS siswa pada siklus I yaitu 66,67% atau kategori Cukup (C) meningkat pada siklus II yaitu 81,48% atau kategori Baik (B) sesuai indikator yang telah ditetapkan yaitu 80%. Berdasarkan kesimpulan penelitian tindakan kelas pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 167 Seberang, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut: Menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media Lumer sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan hasil belajar siswa juga dalam melatih kemampuan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti selanjutnya tertarik mengkaji masalah yang relevan, diharapkan mengembangkan penelitian ini dengan mata pelajaran berbeda.

Ucapan Terima Kasih

penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Drs. H. Muliadi, M. Kes selaku pembimbing I dan Drs. H. Sudirman, M.Pd., Ph.D selaku pembimbing II dengan sabar, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran yang berharga kepada penulis. Penulis secara istimewa berterima kasih kepada kedua orang tua tercinta, Ibunda Rosnawati dan Ayahanda Nursan yang telah menjadi orang tua terhebat yang tak henti-hentinya berdoa dan mengupayakan yang terbaik demi kesuksesan anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky. 2019. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran*. Semarang: Unissula Press.
- Ahmad. 2014. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Anggito, & Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak
- Arikunto, S. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahari & Aswan Zain. 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Fausiah, U. 2019. Pengaruh Aktivitas Belajar IPS dengan Model Teams Games Tournament (TGT) pada Peserta Didik Kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Hamalik, O. 2014. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Adhya Bakti.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- KBBI. 2022. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. (online). <https://kbbi.web.id/hasil>
- Kriyantono, R. 2020. *Teknik Praktik Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif*. Prenadamedia Group.
- Maharani, D. R. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournaments) Terhadap Hasil Belajar IPS. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Octavia, Silphy. 2020. *Model Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Peraturan Perundangan Republik Indonesia No. 16 Tahun 2022. *Tentang Standar Proses Nasional Pendidikan*. Jakarta: Cemerlang
- Purwanto. 2019. *Tujuan IPS*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sabrina, F. P., & Nabila, J. S. 2022. Studi literatur: model pembelajaran *cooperative learning* dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran Matematika IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(4), 518-528
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salsabila, A., Puspitasari, P. 2020. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yokyakarta: AR-ruz media.
- Siska, Y. 2016. *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Slavin E. Robert. 2015. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Solihatini, Etin. 2018. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: REMAJA ROSDAKARYA. 1, 7–26.
- Sundawa, D. 2016. *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. Bandung: UPI PRESS
- Supriatna, Yatna. 2018. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2019. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tahar, Irzan. 2016. *Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Pada Pendidikan Jarak Jauh*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tajuddin. 2017. *Induk Bahasa Indonesia*.
- Thalita, A. R., Andin, D. F., & Pupun, N. 2019. Model pembelajaran team games tournament. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Tim Penyusun. 2023. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa*. Universitas Negeri Makassar
- Undang-undang Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021. *Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Cemerlang.
- Wahyuningsih, Endang Sri, S. A. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya*

Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Deepublish Penerbitan CV Budi Utama.
Winkel. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
Zairina, N. 2020. Strategi guru BK dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di
Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Binjai. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 10(1), 70