



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Magfira Allung, Faridah Ohan², Rusmiati³

¹ PGSD, UNM Makassar

Email: magfiraallung08@gmail.com

² AP, UNM Makassar

Email: farida@unm.ac.id

³ PGSD, UPTD SD Negeri 64 Parepare

Email: rusmiatisanty@gmail.com

Artikel info

Received; 10-9-2023

Revised; 15-9-2023

Accepted; 25-11-2023

Published; 26-11-2023

Abstrak

Permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita V UPTD SD Negeri 64 Parepare. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas V Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan tahapan kegiatan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dan hasil belajar siswa. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 17 orang. Pengumpulan data menggunakan format observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam pembelajaran baik pada aktivitas guru dan siswa maupun hasil belajar siswa. Kesimpulan penelitian ini yaitu aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa terjadi peningkatan. Hasil belajar siswa pada siklus I berada pada kategori kurang sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa sudah meningkat berada pada kategori baik dan penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam pembelajaran tema 8 Lingkungan Sahabat Kita dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V

Key words:

*Hasil belajar, Tema 8,
Model Pembelajaran
TGT*

artikel global teacher professionl dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kegiatan untuk mengembangkan kemampuan dan potensi-potensi yang dimiliki oleh manusia agar tercipta kekuatan, kecerdasan, spiritual, keragaman, kepribadian, berakhlak mulia serta kreatif dalam menciptakan suatu generasi utuh yang berkualitas dan dapat membangun suatu bangsa. Pendidikan menjadi sebuah proses untuk pembelajaran yang mengasah pengetahuan, kemampuan dan keterampilan seseorang untuk menumbuhkan kemampuan serta mengembangkan potensi-potensi baik dari segi jasmani maupun dari segi rohani. Oleh karena itu, pemerintah mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap dunia pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia, sebagaimana telah diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar 1945, khususnya yang menyangkut peningkatan kualitas pendidikan nasional.

Sesuai dengan Undang-Undang No.20 tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Hamalik (Donny, 2014) Pembelajaran merupakan suatu cara untuk dapat merangsang, memelihara, dan meningkatkan terciptanya proses berpikir kritis dan proses belajar individu untuk mengembangkan segala potensi dan kemampuan yang dimiliki dari setiap individu melalui proses belajar. Sehingga untuk menjadi guru yang profesional harus kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran agar siswa tertarik dan lebih aktif untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya memilih model pembelajaran yang baik agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran dikatakan baik apabila siswa belajar dengan pengalaman langsung, dimana siswa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran serta siswa mendapatkan sebuah pengalaman dari proses pembelajaran tersebut salah satunya hasil belajar yang baik.

Rusyanto (2021: 16) *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Devries & Slavin yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokan siswa ke dalam kelompok-kelompok. Pembelajaran TGT ini sebagainya dilakukan jika pertanyaan diajukan bersifat konvergen atau hanya ada satu jawaban yang tepat. Model ini juga untuk memotivasi siswa saling membantu dalam menguasai kompetensi yang dapat dipertimbangkan. Pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement). Dengan adanya Pembelajaran TGT memberikan peluang belajar rileks, bertanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Hal tersebut dapat memberikan pengalaman yang berbeda bagi

peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang mereka pelajari .

Pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dibelajarkan untuk sekolah dasar, hal ini disebabkan karena IPS merupakan keterpaduan dari beberapa mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi. Luh (2022) keterpaduan yang disajikan pada pembelajaran IPS dimaksud dengan tujuan untuk membiasakan anak dalam memecahkan berbagai permasalahan sosial melalui proses pendekatan utuh dan tidak terkotak-kotak dari berbagai disiplin ilmu sosial. Dengan demikian seseorang yang mendapatkan pendidikan IPS tersebut dapat memperoleh, menerima, menyimpan pengetahuan dan konsep-konsep IPS yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan pendidikan IPS di SD masih jauh untuk mencapai tujuan seperti yang telah dikemukakan di atas, maka untuk mewujudkan tujuan di atas maka diperlukan kerja sama antara guru dan siswa. Diperlukan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran yang membangun siswa terlibat aktif serta menghadirkan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan nyata sehingga proses pembelajaran bermakna dan tidak membosankan bagi siswa. Khususnya pada mata pelajaran IPS, dalam proses pembelajaran memerlukan penaggulangan yang tepat dikarenakan pada proses pembelajaran IPS masih belum mencapai ketuntasan hasil yang maksimal.

Kenyataan yang terjadi di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPS ditemukan bahwa guru belum pernah menggunakan model pembelajaran TGT dalam menyampaikan materinya. Pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti model pembelajaran TGT akan sangat membantu, karena siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Luh Sri Armidi (2022) menyatakan bahwa model TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri 3 Tukadmungga. Kualifikasi pemahaman konsep siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT berada pada kategori sangat tinggi sedangkan pemahaman konsep siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional berada pada kategori tinggi. Perbandingan hasil perhitungan rata-rata pemahaman konsep IPS dengan model TGT adalah 80 lebih besar dibanding rata-rata pemahaman konsep IPS model pembelajaran konvensional sebesar 58. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di UPTD SD Negeri 64 Parepare”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yaitu suatu pendekatan yang menggambarkan penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 lingkungan sahabat kita kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare.

Jenis Penelitian

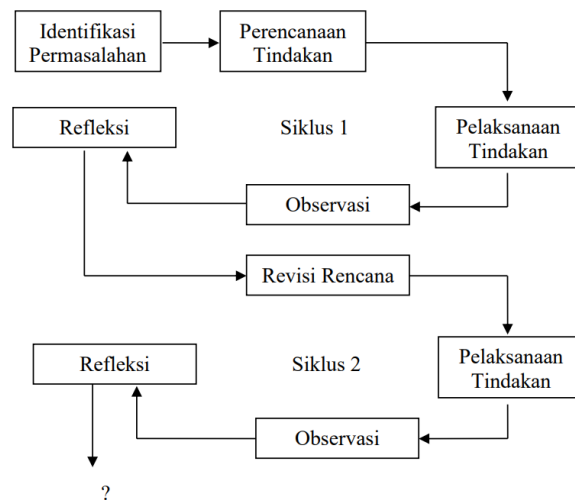
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas adalah metode penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan bertujuan untuk mengungkapkan hasil penelitian sesuai dengan fakta dan data yang diperoleh di lapangan

Fokus Penelitian

Fokus proses merupakan kegiatan mengamati proses atau peristiwa yang terjadi dalam proses pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan siswa serta interaksi dari segala unsur yang berkaitan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament. Fokus hasil merupakan hasil belajar siswa yaitu menerapkan Langkah-langkah model pembelajaran Team Game Tournament sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 lingkungan sahabat kita di kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang persatuan dan kesatuan. Proses pelaksanaan Tindakan kelas dilakukan secara bertahap sesuai bagian di bawah ini:



Model Kemmis dan Mc Taggart (Sani,2018)

Instrumen Penelitian

Lembar Observasi

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi guru dan aktivitas siswa, yang bertujuan untuk mengamati terlaksananya proses pembelajaran dari awal hingga akhir dengan menerapkan model *Team Game Tournament* (TGT)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam kegiatan RPP untuk PTK diuraikan langkah-langkah model *Team Game Tournament* (TGT)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja peserta didik (LKPD) digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir siswa secara kelompok. Dalam penelitian ini, LKPD menggunakan instrument tes tertulis yang dikerjakan secara berkelompok.

Tes Evaluasi

Tes akhir siklus untuk mengukur dan mengetahui pencapaian hasil belajar siswa. Pemberian tes dilakukan pada akhir proses pembelajaran setiap siklus dengan menggunakan soal evaluasi berbentuk pilihan ganda yang sesuai dengan kompetensi dasar.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Analisis data kualitatif diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas guru dan siswa saat proses pembelajaran. Kemudian hasil belajar siswa pada subtema Sumber Energi dengan menggunakan model pembelajaran Problem based learning (PBL) diperoleh melalui tes hasil belajar pada siklus 1 dan siklus 2 yang kemudian di analisis secara kuantitatif deskriptif untuk dapat mengetahui nilai rata-rata dan presentase 6 keberhasilan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Problem based learning (PBL). Berikut taraf keberhasilan proses untuk mengukur indikator keberhasilan guru dan siswa dengan mengacu pada standar Arikunto (Sunardin, 2018: 120) yaitu:

Tabel 1. Taraf Keberhasilan Proses

Nilai	Kategori
68%-100%	Baik
34%-67%	Cukup
0%-35%	Kurang

Hasil belajar siswa dapat dikategorikan berhasil apabila 80% dari keseluruhan jumlah siswa mencapai SKBM yaitu > 80 pada subtema sumber energi dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada siklus 1 dan siklus 2. Skor siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut (Kurniawan, 2019,h.14):

- nilai siswa = $\frac{\text{jumlah skor perolehan siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$
- nilai rata-rata = $\frac{\text{jumlah nilai siswa}}{\text{jumlah siswa}}$
- ketuntasan belajar = $\frac{\text{jumlah skor yang mencapai SKBM}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan prosedur PTK yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan subjek penelitian siswa kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare sebanyak 27 orang siswa. Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Siklus I dimulai pada tanggal 12 Mei 2023 dan 17 Mei 2023, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 dan 23 Mei 2023.

Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu, melakukan analisis kurikulum dan silabus, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan, menyiapkan bahan ajar dan menyusun LKPD, menyiapkan lembar observasi untuk guru dan siswa, dan menyiapkan soal atau evaluasi untuk tes tindakan siklus pertama.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, yang dimulai setiap pukul 07.30–09.15 WITA. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui 3 kegiatan yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pertemuan 1

Kegiatan pendahuluan

Pada tahap persiapan, Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, kemudian menyanyikan lagu “Maju tak Gentar” bersamasama, lalu guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran kemudian guru memberikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan stimulus kepada siswa, setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Lingkungan Sahabat Kita” dan yang terakhir yaitu guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, dilakukan sesuai dengan sintaks pada model *Team Game Tournament* (TGT) yaitu yang pertama tahap:

Tahap 1 Penyajian Kelas (*class Presentation*)

Guru menyampaikan materi mengenai jenis usaha dengan mengelola sumber daya alam melalui PPT, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang dipelajari.

Tahap 2 Pembentukan kelompok (*Teams*)

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 3-5 orang, kemudian guru mengarahkan siswa untuk berkumpul dengan teman kelompoknya.

Tahap 3 Permainan (*Games*)

Guru membagikan LKPD kepada siswa, kemudian guru menjelaskan tentang pengisian LKPD, secara berkelompok siswa berdiskusi untuk mengerjakan LKPD berupa puzzle maker mengenai jenis usaha dengan mengelola sumber daya alam, selanjutnya guru berkeliling kelas mengamati kegiatan yang dilakukan setiap kelompok, Setelah selesai mengerjakan LKPD

yang diberikan maka siswa mengumpulkannya, kemudian Guru meminta peserta didik untuk mengajukan pertanyaan atau memberi saran jika masih ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki.

Tahap 4 Turnamen (*Turnament*)

Guru kemudian mengadakan kompetisi antar kelompok menggunakan aplikasi wordwall, Secara bersamaan siswa mengerjakan soal melalui link yang dibagikan oleh guru.

Tahap 5 Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*)

Guru kemudian melihat perolehan skor setiap kelompok, Guru mengumumkan kelompok yang menang, Kelompok yang memiliki skor yang memenuhi kriteria akan diberikan hadiah.

Kegiatan penutup

Guru memberikan soal evaluasi yang harus dikerjakan peserta didik secara mandiri, Peserta didik mengerjakan lembar evaluasi dan mengumpulkan secara tepat waktu, Guru Bersama siswa menyimpulkan pembelajaran, Guru menutup pelajaran dengan memberikan nasehat/motivasi dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.

Pertemuan 2

Kegiatan pendahuluan

Pada tahap persiapan, Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, kemudian menyanyikan lagu “Berkibarlah Benderaku” bersemangat, lalu guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran kemudian guru memberikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan stimulus kepada siswa, setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Lingkungan Sahabat Kita” dan yang terakhir yaitu guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.

Kegiatan inti

Tahap 1 Penyajian Kelas (*class Presentation*)

Guru menyampaikan materi mengenai Jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri melalui media PPT, Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang dipelajari.

Tahap 2 Pembentukan kelompok (*Teams*)

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 3-5 orang, Guru mengarahkan siswa untuk berkumpul dengan teman kelompoknya.

Tahap 3 Permainan (*Games*)

Guru membagikan LKPD kepada siswa, Guru menjelaskan tentang pengisian LKPD, Secara berkelompok siswa berdiskusi untuk mengerjakan LKPD berupa puzzle maker mengenai jenis

usaha ekonomi yang dikelola sendiri, Guru berkeliling kelas mengamati kegiatan yang dilakukan setiap kelompok, Setelah selesai mengerjakan LKPD yang diberikan maka siswa mengumpulkannya, Guru meminta peserta didik untuk mengajukan pertanyaan atau memberi saran jika masih ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki.

Tahap 4 Turnamen (*Turnament*)

Guru kemudian mengadakan kompetisi antar kelompok menggunakan aplikasi wordwall, Secara bersamaan siswa mengerjakan soal melalui link yang dibagikan oleh guru.

Tahap 5 Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*)

Guru kemudian melihat perolehan skor setiap kelompok, Guru mengumumkan kelompok yang menang, Kelompok yang memiliki skor yang memenuhi kriteria akan diberikan hadiah.

Kegiatan Penutup

Guru memberikan soal evaluasi yang harus dikerjakan peserta didik secara mandiri, Peserta didik mengerjakan lembar evaluasi dan mengumpulkan secara tepat waktu, Guru Bersama siswa menyimpulkan pembelajaran, Guru menutup pelajaran dengan memberikan nasehat/motivasi dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.

c. Observasi siklus 1

a. Data Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan 1 diperoleh skor secara keseluruhan yaitu 8 dengan skor maksimal yaitu 12. Persentase yang diperoleh sebesar 66,6% yang dinyatakan berada pada kategori cukup (C). Sedangkan pertemuan 2 diperoleh skor secara keseluruhan adalah 9 dengan skor maksimal yaitu 12. Persentase yang diperoleh sebesar 75%, dinyatakan berada pada kategori baik(B)

b. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I di atas, pertemuan 1 diperoleh skor secara keseluruhan yaitu 8 dengan skor maksimal yaitu 12. Persentase yang diperoleh sebesar 66,6% yang dinyatakan berada pada kategori cukup (C). Sedangkan pertemuan 2 diperoleh skor secara keseluruhan adalah 9 dengan skor maksimal yaitu 12. Persentase yang diperoleh sebesar 75%, dinyatakan berada pada kategori baik (B).

c. Data Hasil Belajar Siswa pada Subtema Sumber Energi dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Siklus I

Tabel 2 Data Deskripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus

I			
Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
70-100	Tuntas	10	58%
0-69	Tidak Tuntas	14	42%
Jumlah		24	100%

Sumber: Lembar tes evaluasi hasil belajar siswa V UPTD SD Negeri 64 Parepare.

Pada tabel tersebut, menyatakan bahwa dari 24 siswa, 14 siswa dengan persentase 58% termasuk dalam kategori tuntas dan 10 siswa dengan persentase 42% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa pada Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar belum tercapai. Dimana dapat dilihat dari jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas kurang dari 80%, karena indikator keberhasilan mengisyaratkan bahwa apabila kurang dari 80% keseluruhan jumlah siswa yang mencapai nilai SKBM yaitu ≥ 80 pada pada Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar melalui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dianggap belum tuntas secara klasikal. Dengan demikian tujuan pembelajaran belum tercapai sehingga pembelajaran dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya.

d. Refleksi Siklus I

Pada siklus pertama menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa indikator pada lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa yang belum tercapai sehingga hasil belajar siswa juga belum tercapai. Selama tindakan pada siklus pertama berlangsung, peneliti melakukan pengamatan serta menganalisa hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan sebagai refleksi yaitu, guru dalam pembelajaran Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita pada pertemuan 1 dan 2 dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* terkendala karena kurangnya pemberian motivasi dan minat belajar kepada siswa tidak optimal serta pendekatan guru dengan siswa juga kurang sehingga berlanjut pada proses pembelajaran dengan siswa kurang memperhatikan. Kekurangan dalam proses pembelajaran pada siklus I akan dilanjutkan pada siklus II, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I belum dikatakan tuntas, Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian ke tahap siklus II.

Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu, melakukan analisis kurikulum dan silabus, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan, menyiapkan bahan ajar dan menyusun LKPD, menyiapkan lembar observasi untuk guru dan siswa, dan menyiapkan soal atau evaluasi untuk tes tindakan siklus kedua.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, yang dimulai 9 setiap pukul 07.30-09.15 WITA. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui 3 kegiatan yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pertemuan 1

Kegiatan pendahuluan

Pada tahap persiapan, Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, kemudian menyanyikan lagu “Profil Pelajar Pancasila” bersama-sama, lalu guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran

dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran kemudian guru memberikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan stimulus kepada siswa, setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Lingkungan Sahabat Kita" dan yang terakhir yaitu guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.

Kegiatan inti

Tahap 1 Penyajian Kelas (*class Presentation*)

Guru menyampikan materi mengenai Jenis ekonomi yang di Kelola kelompok melalui media PPT, Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang dipelajari.

Tahap 2 Pembentukan kelompok (*Teams*)

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 3-5 orang, Guru mengarahkan siswa untuk berkumpul dengan teman kelompoknya.

Tahap 3 Permainan (*Games*)

Guru membagikan LKPD kepada siswa, Guru menjelaskan tentang pengisian LKPD, Secara berkelompok siswa berdiskusi untuk mengerjakan LKPD berupa puzzle maker mengenai jenis ekonomi yang di Kelola kelompok, Guru berkeliling kelas mengamati kegiatan yang dilakukan setiap kelompok, Setelah selesai mengerjakan LKPD yang diberikan maka siswa, Guru meminta peserta didik untuk mengajukan pertanyaan atau memberi saran jika masih ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki.

Tahap 4 Turnamen (*Turnament*)

Guru kemudian mengadakan kompetisi antar kelompok menggunakan aplikasi wordwall, Secara bersamaan siswa mengerjakan soal melalui link yang dibagikan oleh guru.

Tahap 5 Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*)

Guru kemudian melihat perolehan skor setiap kelompok, Guru mengumumkan kelompok yang menang, Kelompok yang memiliki skor yang memenuhi kriteria akan diberikan hadiah.

Kegiatan Penutup

Guru memberikan soal evaluasi yang harus dikerjakan peserta didik secara mandiri, Peserta didik mengerjakan lembar evaluasi dan mengumpulkan secara tepat waktu, Guru Bersama siswa menyimpulkan pembelajaran, Guru menutup pelajaran dengan memberikan nasehat/motivasi dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.

Pertemuan 2

Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap persiapan, Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, kemudian menyanyikan lagu "Profil Pelajara Pancasila" diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi

dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran kemudian guru memberikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan stimulus kepada siswa, setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Lingkungan Sahabat Kita" dan yang terakhir yaitu guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.

Kegiatan inti

Tahap 1 Penyajian Kelas (*class Presentation*)

Guru menyampikan materi mengenai Jenis ekonomi yang di Kelola kelompok melalui media PPT, Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang dipelajari.

Tahap 2 Pembentukan kelompok (*Teams*)

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 3-5 orang, Guru mengarahkan siswa untuk berkumpul dengan teman kelompoknya.

Tahap 3 Permainan (*Games*)

Guru membagikan LKPD kepada siswa, Guru menjelaskan tentang pengisian LKPD, Secara berkelompok siswa berdiskusi untuk mengerjakan LKPD berupa puzzle maker mengenai pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat, Guru berkeliling kelas mengamati kegiatan yang dilakukan setiap kelompok, Setelah selesai mengerjakan LKPD yang diberikan maka siswa, Guru meminta peserta didik untuk mengajukan pertanyaan atau memberi saran jika masih ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki.

Tahap 4 Turnamen (*Turnament*)

Guru kemudian mengadakan kompetisi antar kelompok menggunakan aplikasi wordwall, Secara bersamaan siswa mengerjakan soal melalui link yang dibagikan oleh guru.

Tahap 5 Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*)

Guru kemudian melihat perolehan skor setiap kelompok, Guru mengumumkan kelompok yang menang, Kelompok yang memiliki skor yang memenuhi kriteria akan diberikan hadiah.

Kegiatan Penutup

Guru memberikan soal evaluasi yang harus dikerjakan peserta didik secara mandiri, Peserta didik mengerjakan lembar evaluasi dan mengumpulkan secara tepat waktu, Guru Bersama siswa menyimpulkan pembelajaran, Guru menutup pelajaran dengan memberikan nasehat/motivasi dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.

c. Observasi siklus II

1) Data Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II diatas, pertemuan 1 diperoleh skor secara keseluruhan yaitu 11 dengan skor maksimal yaitu 12. Persentase yang diperoleh

sebesar 91,6 % yang dinyatakan berada pada kategori baik (B). Sedangkan pertemuan 11 diperoleh skor secara keseluruhan adalah 11 dengan skor maksimal yaitu 12. Persentase yang diperoleh sebesar 91,6%, juga dinyatakan berada pada kategori baik (B).

2) Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II diatas, pertemuan 1 diperoleh skor secara keseluruhan yaitu 10 dengan skor maksimal yaitu 12, persentase yang diperoleh sebesar 83,3% yang dinyatakan berada pada kategori Baik (B). Sedangkan pertemuan 2 diperoleh skor secara keseluruhan adalah 11 dengan skor maksimal yaitu 12. Persentase yang diperoleh sebesar 91,6 %, dinyatakan berada pada kategori baik (B)

3) Data Hasil Belajar Siswa pada Subtema Sumber Energi dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Siklus II

Tabel 3 Data Deskripsi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
70-100	Tuntas	16	94,12%
0-69	Tidak Tuntas	1	5,88%
Jumlah		17	100%

Sumber: Lembar tes evaluasi hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare.

Berdasarkan data pada tabel tersebut, menyatakan bahwa dari 24 siswa, 21 siswa dengan persentase 85,5% termasuk dalam kategori tuntas dan 3 siswa dengan persentase 14,5% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus II, ketuntasan hasil belajar siswa pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita telah tercapai, karena jumlah siswa yang tuntas telah lebih dari 80%, dan memperoleh nilai sesuai SKBM yaitu ≥ 80 pada Tema 9 11 Menjelajah Angkasa Luar melalui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dianggap tuntas secara klasikal.

d. Refleksi Siklus II

Peneliti melihat siklus ke II menunjukkan keberhasilan yang cukup positif, efektif, dan maksimal dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa telah sesuai dengan yang di harapkan. Selama tindakan pada siklus ke II peneliti melakukan pengamatan serta menganalisis hasil pembelajaran pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada akhir pembelajaran yang dilaksanakan guru sudah berlangsung secara maksimal. Guru menggunakan model pembelajaran Problem based learning pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, menunjukkan keberhasilan karena pembelajaran berlangsung secara efektif dan hasil belajar siswa maksimal.

Berdasarkan indikator keberhasilan hasil belajar siswa pada subtema sumber energi dapat dikatakan tercapai apabila 80% dari keseluruhan jumlah siswa mencapai nilai SKBM yaitu ≥ 80 , maka penelitian ini dihentikan pada siklus II karena telah dianggap berhasil.

Pembahasan

Model pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menerapkan bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa sehingga proses pembelajaran lebih terstruktur dan berjalan dengan baik sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya.

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dirancang agar siswa mampu memecahkan masalah atau tugasnya secara berkelompok. Sama halnya dengan pendapat (Lefudin 2014) mengungkapkan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mampu menciptakan kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun berbeda dengan (Gora 2010) juga menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sekumpulan orang dalam kelompok kecil yang dapat membuat siswa bekerja sama dengan kemahiran sosial.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dibentuk dalam kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dalam penerapan pembelajaran tersebut siswa harus dapat bertanggung jawab atas dirinya dan juga kelompoknya agar terjadi interaksi yang baik sehingga setiap siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran teams games tournament adalah tipe pembelajaran kooperatif di mana siswa dengan kelompoknya akan bermain sambil bertanding dengan kelompok lain. Menurut (Afandi, Evi dan Oktarina 2013) mengemukakan bahwa teams games tournament menggunakan tournament akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor individu, dimana para siswa mewakili tim mereka. Sejalan dengan (Rahmawati dan Vembriliya 2017, h. 82) “teams games tournament merupakan kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 siswa yang heterogen dan menggunakan kuis-kuis untuk tournament atau permainan”.

(Rusman 2014) menjelaskan bahwa teams games tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Menurut (Huda 2016) menjelaskan bahwa dengan model pembelajaran teams games tournament siswa akan menikmati bagaimana suasana tournament itu, siswa akan berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, sehingga kompetisi dalam teams games tournament terasa lebih adil dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran pada umumnya

Untuk menerapkan model pembelajaran teams games tournament terdapat 5 langkah yang diterapkan. Menurut (Shoimin 2014) mengemukakan bahwa langkah-langkah model teams games tournament sebagai berikut: 1) Penyajian kelas (Class Presentation). Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa saat kerja kelompok, permainan dan pertandingan. 2) Belajar dalam kelompok (Teams). Kelompok biasanya terdiri dari siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat games. 3) Permainan (Games). Games atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. 4) Pertandingan (Tournament). Tournament atau pertandingan adalah struktur belajar, dimana games atau permainan terjadi. Biasanya tournament atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKK. Pada tournament, guru membagi peserta didik ke dalam tiga meja tournament. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya pada permainan dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. 5)

Penghargaan kelompok (Team Recognition). Setelah tournament atau pertandingan berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah. Kelompok yang paling sedikit perolehan skornya diberi penghargaan kelompok baik dan perolehan skor yang lebih banyak kelompok hebat serta perolehan skor terbanyak kelompok super. Hal ini dapat menyenangkan siswa atas prestasi yang telah mereka dapatkan.

Nawawi (Susanto 2013: 5) menyatakan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”. Selanjutnya dipertegas oleh Hamalik (Arfandi 2013: 4) tentang “hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku atau kemampuan siswa setelah menerima pembelajaran, baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik yang diperoleh melalui hasil tes mengenai materi pelajaran.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka diperlukan adanya evaluasi dalam pembelajaran dimana evaluasi tersebut sebagai acuan dalam mengetahui perkembangan pengetahuan siswa pada mata pelajaran tersebut.

Sesuai dengan pendapat Sunal (Susanto 2013:5) mengemukakan bahwa “evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa”. Dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan sebagai *feedback* atau tindak lanjut atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Dengan demikian, hasil belajar IPA tentang perpindahan kalor yang dimaksud adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar tentang perpindahan kalor. Hasil belajar IPA tentang panas dan perpindahannya dapat dikatakan baik apabila tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan telah tercapai

Hasil penelitian terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Team Game Tournament dalam proses pembelajaran didapatkan bahwa hasil belajar siswa meningkat. Hal ini terlihat dari beberapa bukti seperti, dalam proses pembelajaran semangat belajar siswa meningkat atau siswa bersemangat dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat ketika peserta didik diminta untuk mengerjakan kegiatan yang terdapat pada LKPD yaitu mengerjakan puzzle makker, hal ini sesuai dengan teori yang dikatakan oleh (Rusyanto 2021: 16) *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Devries & Slavin yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokan siswa ke dalam kelompok-kelompok. Selain itu, adapun model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada siswa, proses pembelajaran yang membahagiakan peserta didik sehingga termotivasi untuk belajar. *Team Game Tournament* (TGT) terbukti tepat dan relevan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari hasil belajar siswa pada setiap tes evaluasi yang dilakukan di setiap siklus terjadi peningkatan. Keberhasilan dan prestasi yang dicapai membuktikan adanya relevansi dalam penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada Tema

8 Lingkungan Sahabat Kita. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare berhasil diterapkan dan hasil belajar meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Husain Syam, M.TP., IPU, ASEAN Eng. sebagai Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. H. Darmawang., M. Kes. sebagai Ketua Prodi Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Makassar.
3. Dr. Muh. Faisal, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing, mengarahkan, memberikan semangat, dan dukungan selama pelaksanaan penelitian ini.
4. Hj. Bansuari, S.Pd. sebagai kepala sekolah PPL II yang telah memberikan ruang dan kesempatan untuk meneliti.
5. Rusmiati, S.Pd. sebagai guru pamong PPL II yang senantiasa membimbing, mengarahkan, memberikan semangat, dan dukungan selama pelaksanaan penelitian ini.
6. Seluruh guru, staf, dan peserta didik UPTD SD Negeri 64 Parepare yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
7. Seluruh pihak khususnya keluarga tercinta yang turut membantu dalam penyelesaian laporan ini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Negeri 64 Parepare. Hal ini dibuktikan dengan hasil aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terjadi peningkatan. Uraian peningkatan dapat dilihat dari setiap siklus. Pada siklus I aktivitas mengajar guru dan siswa berada pada kategori cukup dan mengalami peningkatan di siklus II menjadi baik. Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal siswa yang ditentukan dan berada pada kategori kurang, sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa sudah meningkat, hal itu dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik.

Saran

Bagi siswa, agar kedepannya dapat mengikuti pembelajaran dengan tertib dan lebih aktif dalam diskusi kelompok pada pembelajaran yang berlangsung.

Bagi guru, hendaknya memerhatikan dan memfasilitasi kebutuhan setiap kelompok saat bekerja dan berdiskusi serta selalu mengapresiasi usaha belajar siswa. Diharapkan selalu mengikuti perkembangan yang berhubungan dengan inovasi dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dan dengan adanya skripsi ini, diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada proses belajar mengajar di kelas.

Bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, hendaknya memperjelas langkah-langkah penerapan model khususnya pada rancangan pelaksanaan pembelajaran yang menjadi pedoman. Menganalisis materi pembelajaran dengan baik sehingga dapat menyesuaikan dengan waktu pelaksanaan proses pembelajaran dan memperluas referensi terkait model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2011). Cara Efektif Menulis Karya Ilmiah Seting Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar dan Umum. Bandung: Alfabeta
- Afandi, Muhammad. & Chamalah, Evi. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Donny, Michael Pradana Subarjo., Wayan, Romi Sudhita., Made, Suarjana. 2014. *Pengaruh Model Core Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V di Gugus I Nakula Kecamatan Negara Kabupaten Jembrana*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD, Vol. 2 (1): 2.
- Gora, Winastwan & Sunarto. 2010. *Pakematik: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Huda, M.(2016). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniawan, N. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish
- Lefudin. 2014. *Belajar dan Pembelajaran: Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Luh, Sri. 2022. *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar ips siswa kelas VI SD*. Jurnal Of Education Action Reasearch. Vol. 6. No. 2.
- Rahmawati dam Vembriliya. (2017). *Efektivitas Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD Laili*. Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 1(2), 81–84.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusyanto. 2021. *TGT (Team Game Tournament) dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta: Penerbit NEM
- Sani Ridwan Abdullah dkk, 2018. *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart.
- Shoimin, A. (2014). 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sunardin. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS melalui Penerapan Model Project Based Learning* Sunardin. Indonesian Educational Studies, 21(2), 116-122.V
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.