

Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 6 KELAS III

Saudur Nainggolan¹, Robenhart Tamba², Arifin Siregar³, Waliyul Maulana Siregar⁴, Sri Mustika Aulia⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel : saudurnainggolan2626@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine and describe whether there is an effect of implementing the Team Games Tournament type learning model in learning theme 6 in improving the learning outcomes of class III students of SD Negeri 173194 Batumanumpak. This research was conducted at SD Negeri 173194 Batumanumpak in the even semester of the 2023/2024 academic year. The type of research used is experimental research with a pre-experimental design and a one-group pretest-posttest design. This study used one sample group, namely class III with 30 students. This study used a multiple-choice test instrument to measure student learning outcomes. The results of this study indicate that the Team Games Tournament type learning model has an effect on improving student learning outcomes in theme 6, which is indicated by the results of the hypothesis test analysis which obtained a significant value of 0.000, which means it is less than 0.05 ($0.000 < 0.05$). This shows that H_0 is rejected and H_a is accepted, so it can be concluded that the application of the Team Games Tournament type learning model can improve student learning outcomes in theme 6.

Keywords: *Team Games Tournament, Learning Model, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran tema 6 dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 173194 Batumanumpak. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 173194 Batumanumpak pada semester genap T.A 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *pre-eksperimen* dan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan satu kelompok sampel yaitu kelas III sebanyak 30 orang. Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6 yang ditunjukkan melalui hasil analisis uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Team Games Tournament, Hasil Belajar

Copyright (c) 2024 Saudur Nainggolan¹, Robenhart
Tamba², Arifin Siregar³, Waliyul Maulana Siregar⁴, Sri
Mustika Aulia⁵

✉ Corresponding author :

Email : saudurnainggolan2626@gmail.com

HP : 082246150087

Received 30 Juni 2024, Accepted 25 Agustus 2024, Published 31 Agustus 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur terpenting dalam kehidupan manusia, dimana dalam pendidikan memuat proses penyampaian komunikasi 2 orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang memiliki makna perubahan pengetahuan, nilai dan keterampilan, baik yang terjadi di dalam maupun diluar lembaga pendidikan, dimana proses ini secara sederhana dapat disebut dengan kegiatan pembelajaran. Belajar merupakan sebuah proses usaha sadar yang dilakukan individu dalam perubahan tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil. Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari suatu tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar yang dimaksud berupa kemampuan yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang diperoleh setelah ia menerima pengalaman belajar.

Model pembelajaran adalah suatu gambaran dari proses pembelajaran yang sudah di desain secara sistematis oleh pendidik dengan tujuan yang dicapai dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang didalamnya memuat tata kelola yang sistematis untuk mengorganisasikan bentuk pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Abrori.A.N & Conny.D.S, 2023, h. 6).

Berdasarkan pengamatan peneliti saat melaksanakan observasi awal di SD Negeri 173194 Batumanumpak, bahwa masih terdapat guru yang melakukan pembelajaran secara konvensional. Dimana proses pembelajaran hanya terjadi satu arah yaitu siswa hanya mendengarkan penjelasan dari

guru, guru hanya memusatkan perhatian siswa kepada penjelasan guru yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut didukung dengan melihat hasil belajar peserta didik kelas III yang masih kurang optimal. Hal ini terbukti dari hasil nilai ujian tengah semester mereka. Dari hasil nilai UTS mereka masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria ketuntasan Minimal (KKM). Dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dibuat guru adalah 75.

Adapun salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal (Abidin, A. M.,2019, h.3). Salah satu model pembelajaran yang dipilih peneliti adalah dengan mencoba model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran ini dipilih peneliti karena model pembelajaran tersebut merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan model pembelajaran TGT ini mengandung unsur permainan yang menarik perhatian siswa. Dalam model TGT ini pembelajaran akan dibuat semenarik mungkin agar membuat siswa tidak merasa bosan dan dapat lebih berperan aktif dalam pembelajaran sehingga akan lebih memudahkan dalam memahami materi pelajaran yang nantinya diharapkan akan berdampak pada nilai yang akan didapatnya. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti

tertarik untuk melakukan pembahasan lebih lanjut dengan membuat suatu penelitian berjudul : “ *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Kelas III SD Negeri 173194 Batumanumpak, Kecamatan Pangaribuan T. A 2023/2024*”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penggunaan jenis penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *pre-eksperimen* dengan desain yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design* karena yang menjadi subjek penelitian hanya terdiri dari satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 173194 Batumanumpak, Kecamatan Pangaribuan, kabupaten Tapanuli Utara. Waktu penelitian direncanakan akan dilaksanakan mulai bulan Mei hingga Juni tahun 2024.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016 : 80). Adapun pupulasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 173194 Batumanumpak yang berjumlah 30 orang siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2016: 120). Dalam penelitian ini

jumlah populasi kurang dari 100 maka jumlah seluruh populasi dijadikan sampel. Maka sampel dalam penelitian ini terdiri dari 30 orang siswa kelas III SD Negeri 173194 Batumanumpak.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen dimana variabel dependennya diukur (*Pretest*) kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan dan diukur kembali variabel dependennya (*Posttest*). Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknis tes dan teknik dokumentasi, dimana Teknik tes dalam penelitian ini dilakukan pada saat sebelum dan sesudah peneliti menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen. Pemberian tes dilakukan untuk melihat bagaimana perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Dan teknik dokumentasi untuk melengkapi data yang bersifat dokumenter seperti jumlah peserta didik dan data hasil belajar peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah populasi yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah data dalam variabel X dan variabel Y bersifat homogen atau tidak. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan uji t berupa *paired sample test* dengan taraf signifikan 5% (0,05).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 6 kelas III SDN 173194 Batumanumpak, Kecamatan Pangaribuan T.A 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas yaitu kelas III. Dalam pelaksanaan penelitian pokok bahasan yang disampaikan pada kelas eksperimen yaitu pada tema 6 Energi dan Perubahannya, subtema 4 Pengehematan Energi, pembelajaran 6 yang memuat 3 pokok bahasan yaitu PPKN, Matematika dan Bahasa Indonesia. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu melakukan pengujian tes berupa validitas dan realibilitas pada 30 orang siswa kelas IV.

Setelah dilakukan uji coba tes terhadap instrumen penelitian yang terdiri dari 30 butir soal dimana 15 soal dinyatakan valid. Sebelum kelas diberikan perlakuan dengan mengajar, terlebih dahulu diberikan tes uji kemampuan awal (*Pretest*). Setelah *Pretest* selesai dilakukan dan analisis data, sehingga dari analisis data yang dilakukan ditemukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar *pretest* adalah 48,2 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 20. Kemudian sampel diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Yang diawali dengan penyajian kelas yaitu dimana guru memberikan materi awal dengan cara melakukan diskusi guru dan siswa mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari dan pada pembelajaran ini di ikuti dengan siswa membuat sebuah cerita berdasarkan gambar yang dilihat, kemudian pembentukan tim yang terdiri dari 5 orang dalam 1 kelompok.

Kegiatan berikutnya adalah Turnamen yaitu dimana siswa akan berlomba atau berkompetisi dalam sebuah meja turnamen yang disediakan oleh peneliti dengan sistematika dimana peneliti telah menyediakan 5 beberapa pertanyaan yang sama untuk setiap kelompok, peneliti meminta untuk setiap sesi pertandingan akan ada 1 orang perwakilan kelompok yang datang ke meja turnamen untuk menjawab 1 pertanyaan yang telah disediakan secara bergantian agar setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk maju ke meja turnamen, setelah semua perwakilan kelompok maju ke meja turnamen dan menjawab pertanyaan kemudian peneliti dan siswa sama-sama memeriksa jawaban dari setiap kelompok.

Kegiatan yang berikutnya yaitu penghargaan tim dimana peneliti akan memberikan skor untuk setiap kelompok berdasarkan setiap hasil pekerjaannya selama proses pembelajaran, kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan menjadi juara pertama yang kemudian akan diberikan penghargaan kepada tim yang menjadi pemenang. Setelah semua kegiatan selesai peneliti dan siswa sama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Langkah berikutnya adalah peneliti akan memberikan *Posttest* dengan soal yang sama dengan soal *Pretest*. Hasil nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada *Posttest* terjadi peningkatan dari nilai rata-rata *Pretest* 48,2 menjadi 80,7 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah adalah 60.

Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Uji Paired Sample t Test* dengan program SPSS 22. Uji prasyarat yang terlebih dahulu dilakukan sebelum uji hipotesis adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil perhitungan

uji prasyarat pada data dengan ketentuan jika $p > 0,05$ maka distribusi frekuensi tersebut normal, pada *Pretest* diperoleh hasil $0,167 > 0,05$ dan pada *Posttest* diperoleh hasil $0,011 > 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini homogen atau tidak, artinya apakah sampel yang dipakai dalam penelitian ini dapat mewakili seluruh populasi yang ada. Hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui nilai signifikan $0,083$ lebih besar dari $0,05$ ($\text{sig} > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Hasil pengujian hipotesis untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa dilakukan *Uji Paired Sample Test* dengan program SPSS 22 dan diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 6 kelas III SDN 173194 Batumanumpak, Kecamatan Pangaribuan T.A 2023/2024.

SIMPULAN

Berdasarkan adanya hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya sehingga dapat ditarik kesimpulannya adalah setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* diperoleh hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah $80,7$. Berdasarkan data hasil

perhitungan untuk nilai *Pretest* siswa memiliki nilai rata-rata $48,2$ dan untuk nilai *Posttest* siswa memiliki nilai rata-rata $80,7$

Berdasarkan hasil uji hipotesis *paired sample t-test* diperoleh signifikansi $0,000$ yaitu kurang dari taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dikatakan terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 6 kelas III SDN 173194 Batumanumpak, Kecamatan Pangaribuan T.A 2023/2024.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, A. M. (2019). Kreativitas guru menggunakan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *11*(2), 225-238.
- Abrori, A. N., & Sumadi, C. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, *1*(4), 296-315.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Anisa, F. N., Turmuzi, M., & Triutami, T. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, *6*(1), 51-59.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H.

- (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Gusnarib, G., & Rosnawati, R. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran.
- Hanifa, M. A., & Budiman, I. A. (2023). Efektivitas Model Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 117-120.
- Inajati, A. S. (2023). PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT. *Journal of Student Research*, 1(1), 01-06.
- Jaelani, A. (2015). Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (Mi). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1).
- Kirana, Z. C., & AM, A. N. A. B. (2020). Peranan apresiasi guru terhadap antusias belajar siswa kelas XI Madrasah Aliyah Hasan Muchyi. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 1(3), 174-193.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087-5099.
- Marjalena, L., Rahmi, U., & Kundlori, K. (2023). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TURNAMENT PADA PELAJARAN FIKIH DI KELAS IX MTsN 11 AGAM. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(7), 1185-1196.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23.
- Mukhtar, M. (2023). Pembelajaran Kooperatif Dan Kolaboratif Perspektif Pendidikan Islam. *Ameena Journal*, 1(2), 162-174.
- Muslimin, M. (2023). Model-Model Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar Efektif dan Menyenangkan Pengertian, Sintaks dan Contoh Penerapan di Kelas.
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika. *Jurnal ika*, 18(1), 54-72.
- Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika peserta didik di smk negeri 1 Tonjong. *MATH LOCUS: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-6.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Deepublish.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya

- motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077-2086.
- Rusmiati, R., & Nugroho, A. S. (2019). Pengaruh model pembelajaran TGT dengan media Pop Up terhadap hasil belajar kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 3. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 241-248.
- Saputri, R. S. D. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga Terhadap Loyalitas Pelanggan Grab Semarang. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 10(1), 46-53.
- Saragih, E. G., Simanjuntak, E. B., Tamba, R., Tambunan, H. P., & Aulia, S. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran CIRC terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD Swasta Methodist-6. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 8728-8739.
- Sari, C. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistika. *JUPENDAS (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 10(2), 57-64.
- Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19-24.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37.
- Sidabalok, D. H., Tarigan, D., Siregar, A., Simanungkalit, E., & Mailani, E. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe Talking Stick untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 15230-15241.
- Sigalingging, D., Sembiring, R. K., Sitepu, A., & Silaban, P. J. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KELAS IV DI SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(3), 749-766.
- Simbolon, L. F., Gandamana, A., Simbolon, N., Karo-Karo, D., & Siregar, W. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model Problem Based Learning pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 067093 Medan Helvetia TA 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 6310-6318.
- Siregar, N., Siregar, H., Pasaribu, S., Butar-Butar, I., Sitorus, E., Sirait, E., ... & Nababan, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together Kelas X SMK Negeri 1 Sibolga. *Journal on Education*, 6(1), 2950-2961.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.

- Sugiyono, (2018), Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model).
- Suratman, A., Afyaman, D., & Rakhmasari, R. (2019). Pembelajaran berbasis TIK terhadap hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41-50.
- Tahrim, T., Owon, R. A. S., Tabun, Y. F., Bahri, S., Nikmah, N., Sukasih, S., ... & Qadrianti, L. (2021). *Pengembangan Model dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Taniredja, Tukiran., dkk. (2017). Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif. Bandung: Alfabeta
- Turnip, S. P., Sihombing, L. N., & Sijabat, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Kelas V SD Negeri Percontohan Pematang Siantar. *Journal on Education*, 6(1), 2879-2890.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2), 140-147.
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378-388.
- Wahyuni, E., Nawawi, I., Lubis, R., Erningsih, E., Afriana, A., Husnita, L., ... & Pomalingo, S. (2023). *Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*. CV. Gita Lentera.
- Wijaya, I. K., Paramata, D. D., & Setiawan, D. G. E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Materi Gelombang Bunyi di Sman 1 Bongomeme. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 16-22.
- Yusnidar, Y. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE MAKE A MATCH PADA MATERI MENGANALISIS MASALAH EKONOMI DAN CARA MENGATASINYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MAN 5 PIDIE TAHUN PELAJARAN 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 84-96.