

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Karangbesuki 2 Kota Malang

Adila Rizki Nursinta Maharani, Ninik Indawati, Viddya Urdiana

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, SDN Karangbesuki 2 Kota Malang, Indonesia
ppg.adilamaharani94730@program.belajar.id, ninikberty@unikama.ac.id,
viddyaurdiana13@guru.sd.belajar.id*

Abstract: *This study aims to determine the difference between the application of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model and direct instruction, as seen from students' learning outcomes in cognitive skills in the Science subject for fourth-grade students. This research is a classroom action research conducted in two cycles. The subjects of this research were fourth-grade students at SDN Karangbesuki 2, Kota Malang. The results showed 20.60% student mastery, then the results in the first cycle showed 62.06% of students who passed. In the second cycle, it showed that 82.75% of students passed. These results indicate that the Team Games Tournament (TGT) learning model can improve students' learning outcomes in the Science subject for fourth-grade students at SDN Karangbesuki 2, Kota Malang. This study used a pretest-posttest design and also used a group learning method. The sampling technique used a random sample. The instruments used were pretest questions, posttest questions, and observation sheets.*

Key Words: *Team Games tournament (TGT) type of cooperative learning, result of the study, science.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran langsung yang dilihat dari hasil belajar peserta didik dalam keterampilan kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Karangbesuki 2 Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan 20,60% ketuntasan siswa, kemudian hasil pada siklus I menunjukkan siswa yang tuntas sebesar 62,06%. Pada siklus II menunjukkan siswa yang tuntas sebesar 82,75%. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mapel IPAS Kelas IV di SDN Karangbesuki 2 Kota Malang. Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest dan juga menggunakan metode belajar berkelompok. Teknik pengambilan sample menggunakan sample acak. Instrumen yang digunakan adalah soal pretest, soal posttest, dan lembar observasi.

Kata kunci: Pembelajaran kooperatif, TGT (*Team Games Tournament*), hasil belajar, IPAS

Pendahuluan

Pada kegiatan pembelajaran terdapat tiga ranah yang perlu dikembangkan, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah psikomotor (keterampilan) dan ranah afektif (sikap). Karakteristik serta sifat-sifat peserta didik pada umumnya heterogen datang dari keadaan ekonomi yang berbeda, sehingga membuat kemampuan intelektualnya juga

berbeda(Dameria, 2023). Ranah kognitif lebih mengedepankan kemampuan berpikir, hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPAS merupakan indikator dari tingkat keberhasilan proses pembelajaran IPA(Noviastri et al, 2015). IPA adalah mata pelajaran yang mengkaji fenomena-fenomena alam. (Wisudawati et al, 2014) menjelaskan bahwa IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab akibatnya. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa dalam pembelajaran IPA siswa dituntut untuk dapat membangun pengetahuan secara mandiri agar pengetahuan yang dimiliki siswa lebih bermakna.

Berdasarkan observasi di kelas IV SDN Karangbesuki 2 Kota Malang diketahui bahwa ada beberapa permasalahan yang ditemukan antara lain karakteristik peserta didik yang berbeda-beda, kurangnya partisipasi dalam berdiskusi kelompok, kurangnya keterampilan bekerja sama, serta tanggung jawab individual terhadap kelompok masih belum maksimal. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam belajar berkelompok yang dilakukan belum memunculkan keterampilan kooperatif yang menekankan pada kerjasama dan keterampilan-keterampilan sosial di dalamnya. Selain itu, permasalahan juga ditemukan dari hasil belajar kognitif IPA yang kurang maksimal. Berdasarkan kasus yang ditemukan dari kelas IV, maka dibutuhkan adanya inovasi pembelajaran dalam pembelajaran IPAS agar tujuan dalam pembelajaran IPAS dapat tercapai secara maksimal. Proses belajar mengajar dibutuhkan kemampuan strategis dan inovatif, khususnya dilakukan oleh pengajar agar capaian pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Afriana, 2023). Salah satu upaya untuk perbaikan proses pembelajaran IPAS adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Wisudawati dan Sulistiyowati (Wisudawati et al, 2014) menjelaskan bahwa konsep IPA untuk sebagian peserta didik merupakan konsep yang sulit. Suksesnya seorang guru IPAS dapat dilihat dari kemampuannya dalam mentransformasi pembelajaran IPAS dari yang kompleks menjadi sederhana, dari yang membosankan menjadi menarik, dan dari yang tidak relevan menjadi relevan bagi siswa, sehingga pembelajaran IPAS menjadi kebutuhan intrinsik bagi siswa..

Belajar adalah latihan yang ditujukan untuk mengalami perubahan. Menurut (Ariani, et.al, 2022). Pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara guru, siswa dengan lingkungan kelas atau sekolah (Lola, et al, 2023). Pembelajaran adalah proses yang dilakukan peserta didik berinteraksi dengan lingkungan, interaksi tersebut diharapkan membawa perubahan ke arah yang lebih baik. peran guru hanya sebagai fasilitator (Ariani, et al. 2022). Pembelajaran adalah proses kompleks dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan pemahaman baru melalui interaksi dengan lingkungan mereka (sehan, et al. 2024). Pembelajaran dapat diartikan proses membelajarkan siswa atau membuat siswa belajar(Helmiati, 2014). Model pembelajaran merupakan tingkatan yang tertinggi dalam kerangka pembelajaran, alasannya adalah karena mencakup keseluruhan tingkatan (Rani, et al. 2024). Model pembelajaran adalah suatu pola khusus yang digunakan dalam proses pembelajaran, pola itu direncanakan sejak awal sebelum pembelajaran (Sulistio&Haryanti, 2022). Sedangkan menurut nasarudin, dkk (2024) model pembelajaran

adalah gambaran representatif sebuah pembelajaran dalam bentuk kerangka konseptual dan pola yang dijadikan sebagai pedoman dalam mendesain dan mengelola pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran Kooperatif adalah suatu proses belajar dimana melibatkan kerjasama antar anggota, yang lebih bisa mengajari yang belum bisa dengan mengandalkan kelebihan masing-masing. Sehingga terjadi kelompok belajar yang solid serta memiliki hasil belajar yang baik dan merata (Simammora, 2022).

Model pembelajaran Kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satunya adalah tipe TGT (Teams Games Tournament). (Silaban, et al. 2024) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuiskuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka (Sulistio&Haryanti, 2022). Kemudian membuat tournament dari semua kelompok yang ada dan pemenang dari tournament akan mendapatkan reward (Silaban, 2022).

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurhayati pada tahun 2018 tentang pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan pembelajaran siswa SD hasil yang diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nurhayati, et. al, 2018). Penelitian lain oleh Wahyudi tahun 2022 tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Siswa Kelas V menunjukkan hasil bahwa prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran tipe TGT (Wahyudi & Maigina, 2022). Penelitian oleh Septikasari tahun 2019 tentang Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPA dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa menunjukkan bahwa penerapan metode Team Games Tournament pada mata pelajaran IPA materi perubahan sifat benda dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Septikasari, 2019) Peneliti memandang perlunya melakukan penelitian ini demi mendapatkan hasil dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran IPAS kepada peserta didik kelas IV di SDN Karangbesuki 2 Kota Malang.

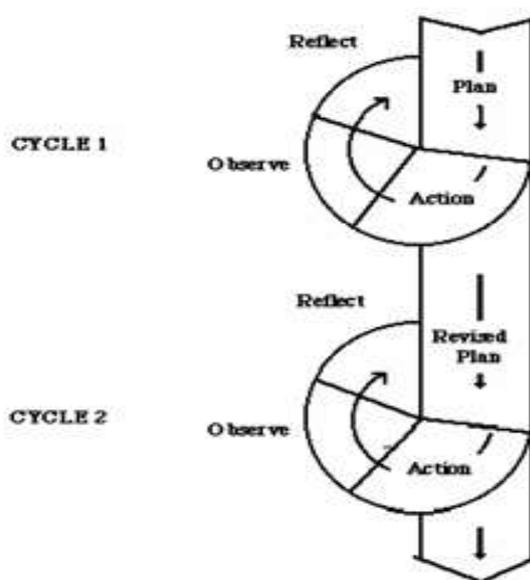
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik ketika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran IPAS. Peneliti berharap dengan menggunakan model pembelajaran tersebut hasil belajar peserta didik meningkat, selain itu juga menambah skill guru dalam melaksanakan proses pembelajaran terutama dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik ketika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran IPAS. Menurut Desmita didalam (Ni Made et al, 2022) pada anak usia sekolah dasar memiliki ciri khas yaitu senang bermain, bergerak dan mengerjakan tugas secara berkelompok serta senang mengerjakan segala

sesuatu sesuatu dengan merasakan secara langsung. Sehingga peneliti memilih melaksanakan Penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini dilaksanakan dengan membentuk model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada kelas IV SDN Karangbesuki 2 Kota Malang dengan penggunaan media soal tempel guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Karangbesuki 2 Kota Malang yang berjumlah 29 siswa. (Winda, 2022) sebuah tim kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang dengan berbagai latar belakang (heterogen). TGT adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda (Nurdyansyah & Eny, 2016). Sehingga peneliti membentuk kelompok dengan anggota 5-6 orang secara heterogen. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus dan dilaksanakan dua pertemuan disetiap siklusnya. Siklus I dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Siklus II dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Sebanyak 29 siswa kelas IV SDN Karangbesuki 2 Kota Malang, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, menjadi peserta dalam penelitian ini. Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif berupa hasil tes siswa dalam muatan pelajaran IPAS. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan pretest, posttest, dan observasi. Analisis data penelitian meliputi kegiatan penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Analisis data adalah salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diteliti tersedia sepenuhnya (Purwanto, 2023). (Menurut (Mu'alimin, 2014) Data dikumpulkan dengan berbagai teknik yaitu observasi, wawancara, angket, catatan harian, rekaman, dan sebagainya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi dan catatan. (Saraswati, 2021) menyebutkan bahwa siklus atau proses berulang dalam kegiatan penelitian tindakan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Siklus PTK

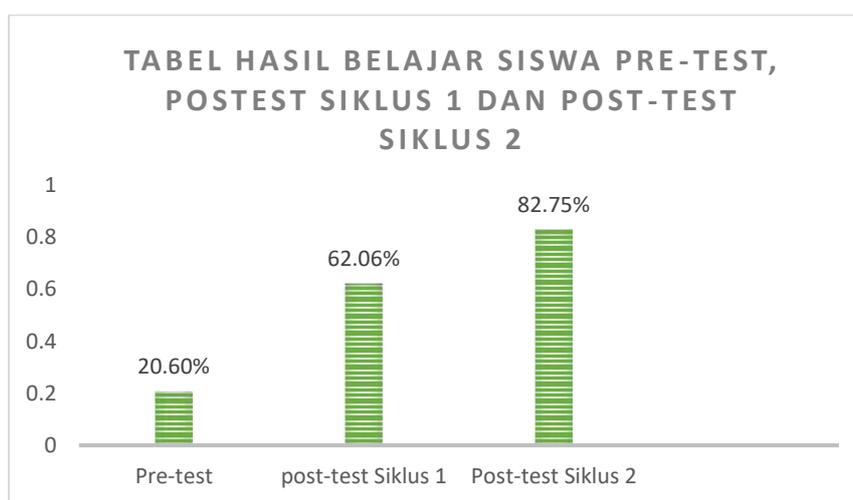
Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian Tindakan kelas selama 2 siklus yang dilakukan oleh peneliti sebanyak 4 kali pertemuan, diperoleh data hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangbesuki 2 Kota Malang bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat dilihat dalam diagram berikut:

Tabel 1. Perbandingan observasi hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* siklus I dan siklus II

Hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT	
Siklus I	Siklus II
62,06%	82,75%
Baik	Sangat baik

Diagram 1. Perbandingan observasi hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pra siklus, siklus I, siklus II



Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Data observasi menunjukkan bahwa persentase siswa yang mencapai kriteria sangat baik meningkat dari 62,06% pada siklus I menjadi 82,75% pada siklus II. Kenaikan sebesar 20,73% ini mengindikasikan bahwa melalui kerja sama dalam tim dan kompetisi yang sehat, siswa mampu mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Peningkatan hasil belajar peserta didik diketahui dari hasil evaluasi peserta didik pada siklus I dan II sebagai berikut:

Table 2. data hasil evaluasi peserta didik siklus I dan siklus II

Keterangan	Nilai	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah	1950	2160

Rata-rata	67,24	74,48
Tuntas KKM	18	24
Belum Tuntas KKM	11	5
Persentase ketuntasan	62,06%	82,75%

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat dilihat bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa dari 67,24 pada tahap awal (siklus I) menjadi 74,48 pada tahap akhir (siklus II). Selain itu, persentase siswa yang memenuhi kriteria kelulusan minimum (KKM) juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu dari 62,06% menjadi 82,75%. Pencapaian hasil belajar peserta didik pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan karena peserta didik mengalami ketuntasan belajar diatas nilai KKM. Hasil observasi aktivitas guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada siklus I dan II disajikan dalam table berikut ini:

Table 3. perbandingan observasi aktivitas guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* siklus I dan siklus II

Aktivitas guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i>			
Siklus I		Siklus II	
Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
80%	85%	100%	100%

Hasil pengamatan terhadap keterampilan guru menunjukkan adanya peningkatan yang terus-menerus. Pada siklus I, pertemuan pertama, persentase keberhasilan guru mencapai 80%. Angka ini meningkat menjadi 85% pada pertemuan kedua siklus I. Pada kedua pertemuan di siklus II, guru berhasil mencapai 100% keberhasilan. Peningkatan yang signifikan ini disebabkan oleh upaya guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan setiap langkah pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPAS membantu proses pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan dan bermakna karena model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* melibatkan peserta didik berperan aktif dalam menemukan jawaban dari suatu permasalahan melalui proses berpikir dan diskusi. Model pembelajara kooperatif tipe *Team Games Tournament* menuntut siswa berperan aktif secara mental maupun fisik. Aktivitas mental seperti perlombaan yang dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat membuat peserta didik memiliki daya saing yang lebih untuk mendapatkan skor penilaian tertinggi. Hal ini didukung oleh pendapat (Silaban, et.al., 2024) yang menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, sebagai berikut: Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang

penting dalam kelompoknya. b. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. c. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik. d. Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Karangbesuki 2 Kota Malang pada tahun ajaran 2024/2025 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mengalami peningkatan. Persentase hasil belajar peserta didik pada pra siklus adalah yang pada awalnya mendapat nilai yang kurang kemudian hasil belajar pada siklus I menunjukkan kenaikan dan dapat dikatakan masuk dalam kategori baik. Pada penerapan model pembelajaran siklus I menunjukkan adanya kekurangan sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II. Setelah dilakukan siklus II dan mendapatkan peningkatan hasil belajar peserta didik dan masuk dalam kategori sangat baik. Maka dari itu, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas IV sekolah dasar ini dapat ditingkatkan dengan menerapkan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Daftar Rujukan

- Amalia, L. 2023. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Penerbit Cahaya Ghani Recovery.
- Afriana. 2023. *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*. CV. Gita Lentera Redaksi: Perm. Permata hijau regency blok F/1 kelurahan Pisang kecamatan Pauh kota Padang, Sumatera Barat.
- Ariani, N., Msruro, Z., Saragih, S.N. Hasibuan, R., et. al,. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung (Grup CV. Widina Media)
- Hartini, N. M. S. A. 2022. *Metode dan Teknik Pembelajaran*. PT Galiono Digdaya Kawthar Anggota IKAPI Jalan Mampang Prapatan Raya No 73A, Jakarta Selatan.
- Helmiati. 2014. *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo Jl. Plosokuning V No. 73 Minomartani, Ngaglik, Sleman Yogyakarta.
- Herdinawati, N., et al,. 2018. *Efektivitas Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Ditinjau Dari Keterampilan Kooperatif Dan Hasil Belajar*. 431 E-Journal Pendidikan IPA Volume 7 No 8 Tahun 2018.
- Larasati, I. 2021. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi gaya kelas IV*. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmu Kependidikan Volume 9 Nomor 11 Tahun 2021.
- Mu'alimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Pasuruan.

- Nasarudin. 2024. *Model Pembelajaran*. CV. Afasa Pustaka Perumahan Pasaman Baru Garden Blok B Nomor 8 Katimaha, Lingkuang Aua, Kecamatan Pasaman Simpang Empat Pasaman Barat 26566 Sumatera Barat, Indonesia.
- Noviastri H., et al., 2015. *Efektivitas Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Ditinjau Dari Keterampilan Kooperatif Dan Hasil Belajar*. 431 E-Journal Pendidikan IPA Volume 7 No 8 Tahun 2015.
- Nurdyansyah & Ani F.F. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Nizamia Learning Center Sidoarjo.
- Nurhayati, H., Robandi, B., Mulyasari, E. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. III No. I, April 2018, hlm. 1-12
- Novianti, W. 2022. *Model-Model Pembelajaran*. Penerbit Pt Sada Kurnia Pustaka Jl. Warung Selukur Km.6 Sukajaya – Carenang, Kab. Serang Banten.
- Praditya, C., R.2020. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) di SMK Negeri 1 Magelang*. Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif, Vol 3, Nomor 1, November 2020
- Purwanto, E.S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Eureka Media Aksara, November 2023 Anggota Ikapi Jawa Tengah No. 225/Jte/2021.
- Rifky, S. 2024. *Model dan Strategi Pembelajaran*. Jambi. Penerbit : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Septikasari, R. 2019. *Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPA Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 01, No. 01, Halaman: 21 – 29, Januari, 2019
- Silaban, W., Panjaitan, M.B., Manalu, A., et al. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota IKAPI Jawa Barat.
- Sulistio, A., Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Eureka Media Aksara, April 2022 Anggota Ikapi Jawa Tengah No. 225/JTE/2021.
- Simammora, A.B., et al. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota IKAPI Jawa Barat
- Simamora, S.S, Tono. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung (Grup CV. Widina Media)
- Sinaga, D. 2023. *Model-Model Pembelajaran*. Cetakan I Jakarta: UKI Press.
- Sugiata, I.W. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia. Volume 2, Number 2, 2018, pp. 78-87.
- Wahyudi, A. B. E., Maigina, A. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Siswa Kelas V*. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 10 Nomor 1 Tahun 2022.
- Wahyuni, R.S. 2024. *Model-Model Pembelajaran*. Widina Media Utama Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat