

# Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Jama Dini Tawana<sup>1</sup>, Sherina Fitriandini<sup>2</sup> & Susilawati<sup>3</sup>

## ABSTRACT

Kegiatan pembelajaran di beberapa sekolah dasar cenderung dianggap membosankan bagi sebagian siswa dikarenakan pembelajarannya terpusat pada guru. Jika guru kurang kreatif dalam menggunakan model pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah maka pembelajaran dikelas cenderung pasif. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat dan kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa yang ditandai dengan nilai dibawah KKM. Penerapan metode atau model pembelajaran yang tepat dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penggunaan metode pada penelitian ini adalah metode SLR (Systematic Literature Review). Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan dan meriview artikel yang berkaitan dengan pembelajaran cooverative learning Tipe TGT yang diterbitkan pada kurun waktu 2017-2021. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 3 artikel jurnal yang diperoleh dari database Google Schooler. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan aktifitas siswa, motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

**Keywords:** Model Pembelajaran, TGT, Hasil Belajar, Systematic Literatur Riview

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Belajar dan Pembelajaran merupakan dua konsep kependidikan yang berkaitan satu dengan yang lainnya. Menurut Dadang Sukirman (2009:1) Beberapa komponen yang dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar adalah peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, metode mengajar, media, dan evaluasi.

Menurut Arends dalam Trianto (2010:51) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada

pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelola kelas.

Kegiatan pembelajaran di beberapa sekolah dasar cenderung dianggap membosankan bagi sebagian siswa dikarenakan pembelajarannya terpusat pada guru. Jika proses pembelajaran guru kurang kreatif dalam menggunakan model pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah maka dapat dipastikan kegiatan pembelajaran dikelas cenderung pasif. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran yang monoton, siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat dan kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa yang ditandai dengan nilai dibawah KKM yang telah ditentukan. Hasil belajar adalah hasil yang di peroleh oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran, yang mencangkup nilai kognitif yang bisa dilihat dari hasil evaluasi pekerjaan siswa. Menurut Soli Abimanyu, 1995:8-9 dalam sukidin, dkk, 2010:153 setidaknya ada tiga faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar, sehingga hasil belajar yang dicapai pun kurang optimal dan memuaskan. Faktor-faktor tersebut antara lain : (1) siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri, (2) siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain, (3) siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman yang lain. Rahmawati dan Vembriliya (2017) menyatakan bahwa pada kenyataannya saat ini masih banyak peserta didik di SD kurang memperhatikan pelajaran bahkan merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Salah satu faktor penyebab hal-hal tersebut adalah model, metode, atau strategi yang digunakan oleh pendidik yang masih monoton sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Maka dari itu, seorang guru harus mempunyai wawasan yang luas tentang berbagai model pembelajaran ataupun strategi pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat oleh guru sebaiknya diubah menjadi pembelajaran yang terpusat kepada siswa. Melihat permasalahan tersebut, ada ketertarikan peneliti untuk mencari cara untuk memecahkan masalah. Ide peneliti dalam memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Menurut Trianto (2009:67) mengemukakan bahwa macam pembelajaran kooperatif yaitu Student Team Achievement Division (STAD), Jigsaw, Investigasi Kelompok, Teams Games Tournament (TGT), Think Pair Share (TPS), Numbered Head Together (NHT). Dari beberapa tipe pembelajaran kooperatif tersebut tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat di terapkan pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

Menurut Rusman (2011:224) Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dalam pembelajaran kooperatif dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling menyampaikan pendapat, saling memberikan kesempatan menyalurkan kemampuan, dan saling membantu belajar. Menurut Slavin dalam Rahmawati dan Vembriliya (2017) komponen-komponen dalam TGT meliputi: (1) Presentasi di kelas, (2) Tim, (3) Game, (4) Turnament.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi:

1. Untuk memulai permainan, terlebih dahulu menentukan pembaca pertama. Cara menentukan siswa yang menjadi pembaca pertama adalah dengan menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama.
2. Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu sesuai dengan nomor.
3. Apabila penantang I akan menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca,
4. Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi ke kiri, siswa yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi penantang II, penantang II menjadi pembaca, dan pembaca menjadi penantang!
5. Apabila tournament sudah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan adanya peningkatan pada hasil belajarnya.

## **METODOLOGI**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Systematic Literature Riview (SLR) yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dan relevan dengan pertanyaan fenomena yang ingin diamati oleh peneliti. Melalui metode SLR (Systematic Literature Riview) peneliti melakukan review dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara sistematis yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan (Triandini. dkk, 2019).

Berdasarkan tahap-tahap yang telah disebutkan di atas, selanjutnya peneliti mengumpulkan dan meriview artikel yang berkaitan dengan pembelajaran kooperatif learning Tipe TGT yang diterbitkan pada kurun waktu 2017-2021. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 3 artikel jurnal yang diperoleh dari database Google Schooler. Artikel yang dipilih adalah artikel yang memiliki

pengertian yang sama dengan fenomena yang peneliti. Kemudian artikel tersebut dikelompokkan berdasarkan kategori yang sama.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Rahmawati dan Vembriliya (2017) menyatakan bahwa pada kenyataannya saat ini masih banyak peserta didik di SD kurang memperhatikan pelajaran bahkan merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Salah satu faktor penyebab hal-hal tersebut adalah model, metode, atau strategi yang digunakan oleh pendidik yang masih monoton sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Maka dari itu, seorang guru harus mempunyai wawasan yang luas tentang berbagai model pembelajaran ataupun strategi pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat oleh guru sebaiknya diubah menjadi pembelajaran yang terpusat kepada siswa. Melihat permasalahan tersebut, ada ketertarikan peneliti untuk mencari cara untuk memecahkan masalah. Ide peneliti dalam memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara wajar dan sengaja mengembangkan, interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalah pahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu sistem yang didalamnya terkandung elemen-elemen yang saling terkait. Diantaranya: a) Saling ketergantungan positif, b) Interaksi tatap muka, c) Akuntabilitas individual, d) Keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau ketrampilan sosial yang sengaja diajarkan. Singkatnya, pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda (Mahanani, 2021). Menurut Slavin dalam Rahmawati dan Vembriliya (2017) komponen-komponen dalam TGT meliputi: (1) Presentasi di kelas, (2) Tim, (3) Game, (4) Turnament.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi :

1. Untuk memulai permainan, terlebih dahulu menentukan pembaca pertama. Cara menentukan siswa yang menjadi pembaca pertama adalah dengan menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama.
2. Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu sesuai dengan nomor.
3. Apabila penantang I akan menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca.

4. Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi ke kiri, siswa yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi penantang II, penantang II menjadi pembaca, dan pembaca menjadi penantang.
5. Apabila tournament sudah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran, yang mencakup nilai kognitif yang bisa dilihat dari hasil evaluasi pekerjaan siswa. Siswa nantinya diharapkan ada peningkatan dengan hasil belajarnya (Cahyaningsih, 2017).

Tabel 1. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Penelitian dan tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Mahanani, 2021)	Jurnal Tindakan Kelas	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan ( <i>action research</i> ) dengan kesimpulan bahwa pembelajaran dengan metode <i>cooperative learning</i> memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus.
(Rahmawati dan Vembriliya, 2017)	Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan	Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasi Experimental Design</i> dengan kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
(Cahyaningsih, 2017)	Jurnal Cakrawala Pendas	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar yaitu terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran TGT.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana dicantumkan pada tabel 1 di atas, sejauh ini metode kooperatif learning tipe TGT yang peneliti pergunakan dalam kegiatan pembelajaran mendapat respon yang cukup baik dari para siswa dan dapat memberikan motivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa (Mahanani, 2021). Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa akan lebih cepat menerima materi dan lebih mudah untuk mengerjakan soal-soal yang variatif (Rahmawati dan Vembriliya, 2017).

Ada pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar aspek kognitif dan aspek psikomotor siswa, disebabkan karena siswa mengalami sendiri secara langsung, dengan hal itu siswa akan menambah pemahaman yang lebih baik lagi terhadap pokok bahasan (Cahyaningsih, 2017).

Tabel 2. Kelebihan Jurnal

Penelitian dan tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Mahanani, 2021)	Jurnal Tindakan Kelas	Model pembelajaran kooperatif learning ini memiliki dampak yang sangat positif , terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.Dengan penerapan model ini terdapat beberapa pengaruh positif yang siswa dapatkan yaitu dapat meningkatkan motivasi,keaktifan,antusiasas,serta kekompakkan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.
(Rahmawati dan Vembriliya, 2017)	Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan	Model pembelajaran TGT yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika .Hal ini disebabkan karena siswa merasakan lebih cepat menangkap dan menerima materi serta mengerjakan soal-soal yang variatif,sehingga siswa mendapatkan skor yang tinggi .
(Cahyaningsih, 2017)	Jurnal Cakrawala Pendas	Kelebihan dari penerapan model pembelajaran tipe TGT terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika aspek kognitif dan psikomotor.Model pembelajaran TGT ini dapat dijadikan alternative dalam pemilihan model pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar matematika .

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana dicantumkan pada tabel 2 di atas,

Tabel 3. Kekurangan pada jurnal

Penelitian dan tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Mahanani, 2021)	Jurnal Tindakan Kelas	Model pembelajaran kooperatif learning ini memerlukan persiapan yang agak rumit bila dibandingkan dengan model lain.Selain itu pada bagian pemberian tugas kelompok , ada beberapasiswa yang merasa tertinggal sendiri dan karena mereka belum berpengalaman,merasa bingung dan tidak tahu bagaimana harus bekerjasama menyelesaikan tugas tersebut,sehingga bisa jadi nantinya mengganggu proses pembelajaran.
(Rahmawati dan Vembriliya, 2017)	Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan	Dengan menerapkan model pembelajaran TGT dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya , kekurangan waktu pada saat pembelajaran, dan kemungkinan terjadi kegaduhan antar siswa pada saat guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik.
(Cahyaningsih, 2017)	Jurnal Cakrawala Pendas	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sangat membutuhkan waktu yang relative lama dalam proses pembelajaran ,sehingga guru bisa memanfaatkan waktu yang tersedia terkait dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana dicantumkan pada tabel 3 di atas, bahwa model pembelajaran kooperatif learning ini memiliki dampak yang sangat positif, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penerapan model ini terdapat beberapa pengaruh positif yang siswa dapatkan yaitu dapat meningkatkan motivasi,keaktifan,antusias,serta kekompakkan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran TGT yang diterapkan di sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran .Hal ini disebabkan karena siswa merasakan lebih cepat menangkap dan menerima materi serta mengerjakan soal-soal yang variatif,sehingga siswa mendapatkan skor yang tinggi .

Selain itu ada beberapa kekurangan yang dimiliki oleh model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT ini, karena memerlukan persiapan yang agak rumit bila dibandingkan dengan model lain. Selain itu pada bagian pemberian tugas kelompok , ada beberapasiswa yang merasa tertinggal sendiri dan karena mereka belum berpengalaman,merasa bingung dan tidak tahu bagaimana harus

bekerjasama menyelesaikan tugas tersebut, sehingga bisa jadi nantinya mengganggu proses pembelajaran.

## **DISKUSI PEMBAHASAN**

Pendidikan memiliki peran penting dalam kemajuan dan perkembangan bangsa. Para generasi penerus bangsa hendaknya menyadari akan tanggung jawab yang ada dibenak mereka dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada. Pada kenyataannya proses pembelajaran matematika tidak selamanya berjalan efektif. Hal ini dikarenakan tidak semua materi pelajaran di kelas mudah dipahami oleh siswa dan mudah disampaikan oleh guru, sehingga seringkali kesulitan muncul pada saat mempelajari materi - materi tertentu. Pada dasarnya mata pelajaran di sekolah dasar menanamkan konsep - konsep dasar sederhana yang menjadi pengetahuan awal sebelum siswa belajar di tingkat yang lebih tinggi. Dengan demikian guru sebagai penyampai pengetahuan harus yakin dan mampu mengajarkan materi dasar dengan baik dan benar. Hal ini yang juga penting dilakukan oleh guru adalah bagaimana menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu memunculkan kecintaan dan kesukaan anak pada mata pelajaran di sekolah . Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan di atas adalah dengan melakukan variasi pembelajaran. Jika selama ini guru lebih banyak menggunakan pembelajaran langsung, maka ada baiknya guru mencoba menerapkan metode atau model pembelajaran lainnya.

Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status. Peran siswa disini sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Slavin, 2011: 13). Model pembelajaran ini pemindahan pengetahuan secara langsung oleh guru kepada peserta didik secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab (Roy Killen dalam Kemendiknas, 2010: 23). Model pembelajaran langsung memiliki karakteristik sebagai berikut: a) Transformasi dan keterampilan secara langsung. b) Pembelajaran berorientasi pada pembelajaran tertentu. c) Materi pembelajaran yang terstruktur. d) Lingkungan belajar yang telah tersruktur. e) Distruktur oleh guru. (Departemen Pendidikan Nasional, 2010:24 ) Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran, yang mencakup nilai kognitif yang bisa dilihat dari hasil evaluasi pekerjaan siswa, afektif (angket yang dikhususkan pada karakter bangsa berupa tanggungjawab) dan psikomotor (keterampilan). Siswa nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa .

## **KESIMPULAN**

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, menumbuhkan rasa tanggung jawab atas kelompoknya, saling bekerjasama dan tolong menolong. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar baik kognitif, afektif dan psikomotorik. Saran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif dalam pemilihan model pembelajaran yang memudahkan siswa dalam belajar karena sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu model pembelajaran TGT mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, antusias, serta kekompakan belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan model pembelajaran TGT sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

Kesimpulan dapat menyajikan kembali temuan-temuan penelitian; namun, tidak hanya menyatakan temuan utama. Sebaliknya, harus menambah pemahaman pembaca tentang topik dan masalah yang diangkat dalam naskah Anda.

Selanjutnya, kesimpulan harus menambah penekanan pada naskah, menyatukan bagian-bagian berbeda dari naskah secara berurutan, menekankan poin-poin penting, dan menunjukkan kemungkinan untuk eksplorasi penelitian lebih lanjut masa depan dari topik yang diteliti. Terakhir, berikan beberapa implikasi yang mungkin dari penelitian Anda untuk bidang studi dan pendidikan secara umum.

Bagian terakhir ialah referensi. Referensi harus dicantumkan pada bagian akhir makalah. Jangan memulainya di halaman baru kecuali ini benar-benar diperlukan. Penulis harus memastikan bahwa setiap referensi dalam teks muncul dalam daftar referensi dan sebaliknya. Tunjukkan referensi oleh (Lickona, 1999) atau (Strunk & White, 1979) dalam teks. Referensi harus mencakup sumber sekunder artikel jurnal yang diterbitkan dalam lima sampai sepuluh tahun terakhir.

Referensi ditempatkan (setelah bagian ucapan terimakasih/persembahan) merujuk ke gaya kutipan APA dan dapat digunakan sebagai contoh. Harap perhatikan cara mengutip buku, artikel jurnal, tesis / disertasi, dan sumber lainnya. Pastikan mereka mematuhi gaya kutipan APA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningsih, Ujiati. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. Vol 3, No.1
- Fitriah, Dina. 2018. Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Jihad, Asep. 2009. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Mahanani, Putri Suci El. 2021. Penerapan Metode Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 3 SDN Tambakrejo Gurah Kendiri. Vol 2, No.1.
- Rahmawati, Laili. Vembriliya, Zelmy Adista. 2017. Efektifitas Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD. Vol 1, No 2.
- Slameto. 2008. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Rosda Karya.
- Sylvi, dkk. 2017. Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS. Jurnal Pendidikan. Vol 2, No 10, Oktober 2017.
- Trianto. 2007. Model Pembelajaran Terpadu dalam teori dan praktek. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.