

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Game Tournament Berbantuan Puzzle Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA

N.P. Dwi Yanti Pratiwi^{1*}, DB Kt Ngr Semara Putra², I.G.A Agung Sri Asri³ 

^{1,2,3} Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received October 12, 2021

Accepted January 10, 2022

Available online January 25, 2022

Kata Kunci :

Model times game tournament,
kompetensi pengetahuan IPA.

Keywords:

Times game tournament model,
knowledge competence of science.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran *times game tournament* berbantuan media *puzzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan penelitian "*Nonequivalent Control Group Design*". Populasi penelitian meliputi seluruh kelas IV SD N yang terdiri dari 5 SD Negeri yang berjumlah 5 kelas, dengan jumlah populasi 199 siswa. Sampel penelitian ini berjumlah 60 siswa yaitu 31 siswa kelas IV yang menjadi kelompok eksperimen dan 29 siswa kelas IV SD yang menjadi kelompok kontrol. Sampel ditentukan dengan teknik *random sampling*. Data kompetensi pengetahuan IPA dikumpulkan dengan metode tes objektif pilihan ganda biasa. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik inferensial dengan uji-t. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh t_{hitung} sama dengan 5,627 lebih dari t_{tabel} sama dengan 2,000, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan rata-rata kompetensi pengetahuan IPA siswa kelompok eksperimen adalah 86,21 dan dengan rata-rata kompetensi pengetahuan IPA siswa kelompok kontrol adalah 80,47. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *times game tournament* berbantuan media *puzzle* terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA siswa kelas IV SD.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the times game tournament learning model assisted by puzzle media on the science competence of the fourth grade students of Elementary School Cluster V, Tabanan District 2019/2020 Academic Year. This type of research is a quantitative study with the design of this study using quasi-experimental research with "*Nonequivalent Control Group Design*". The population of the study included all grade IV of SD Negeri Gugus V Tabanan District which consisted of 5 public elementary schools totaling 5 classes, with a total population of 199 students. The sample of this research was 60 students, 31 students in class IV SD No. 3 Delod Peken as the experimental group and 29 students in grade IV elementary school no. 5 Delod Peken as the control group. The sample is determined by random sampling technique. The science competency data is collected using the ordinary multiple choice objective test method. The analysis technique used in this study is inferential statistical analysis with t-test. Based on the results of data analysis, obtained $t_{count} = 5.627$ and $t_{table} = 2,000$ at a significance level of 5% with $dk = (34 + 38 - 2) = 70$. So the test criteria $t_{count} = 5.627 > t_{table} = 2,000$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there are significant differences in the competence of natural science knowledge between the experimental group and the control group with the average natural science knowledge competency of the experimental group students being 86.21 and the average knowledge competency of the control group students is 80.47. So it can be concluded that there is a significant influence on the times game tournament learning model assisted by puzzle media on the Science Knowledge Competence of Grade IV students of the State Elementary School Cluster V Tabanan District 2019/2020 Academic Year.

*Corresponding author

E-mail addresses: pratiwiyanti99@gmail.com (N.P. Dwi Yanti Pratiwi)

1. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang berkembang, Indonesia selalu melakukan perbaikan di segala bidangnya, salah satunya adalah perbaikan di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses pemerolehan pengetahuan yang harus dilalui oleh setiap orang dalam suatu kegiatan belajar mengajar di sekolah. Saat ini, pemerintah telah menetapkan kurikulum 2013 sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar yang di terapkan pada pendidikan di Indonesia (Morelent & Syofiani, 2018; Suparlan, 2017). Kurikulum 2013 menuntut kemampuan guru untuk berpengetahuan dan memiliki empat komponen dasar kompetensi guru, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional. Dalam proses belajar mengajar guru berperan sebagai fasilitator dan siswa berperan aktif untuk membangun pengetahuannya dari berbagai sumber pembelajaran (Dewi et al., 2016; Hanum et al., 2018). Namun sebaliknya, permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran saat ini adalah masalah proses pembelajaran yang kurang mampu mengembangkan cara berfikir siswa karena dalam melaksanakan proses pembelajaran siswa masih bergantung pada penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal suatu informasi tanpa memahaminya. Salah satu muatan materi ilmu pengetahuan alam (IPA) dalam proses pembelajarannya masih banyak dilaksanakan berpusat pada guru. Apabila hal ini terus terjadi, siswa tidak akan mencapai kompetensi pengetahuan yang diharapkan khususnya pada pembelajaran yang bermuatan materi IPA. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu dengan model kooperatif tipe *times game tournament*. Model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk kerja sama dalam kelompok dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktifitas dan inisiatif belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* (Hardiana et al., 2022; Parmawati et al., 2019). *Team Game Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktifitas dan inisiatif dalam belajar sebab dalam *Team Game Tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim yang lainnya untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Parmawati et al., 2019). Permainan ini berfungsi sebagai tinjauan kembali terhadap materi pelajaran sebelum siswa menghadapi tes individual. Melalui penerapan model pembelajaran TGT akan lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan lebih meningkatkan minat siswa untuk belajar. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan model *cooperative learning tipe teams games tournament (Tgt)* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal (Susanto & Anti, 2017). Model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournaments (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar (Suri, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran *times game tournament* berbantuan media *puzzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD.

2. METODE

Jenis penelitian yaitu kuantitatif mempergunakan rancangan penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan penelitian *"Nonequivalent Control Group Design"*. Desain ini dipilih, karena penelitian sulit untuk mengontrol variabel ketika peserta didik berada di luar lingkungan yang mempengaruhi penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama diberikan pre-test dan post-test. Pre-test diberikan bukan untuk dianalisis melainkan untuk penyetaraan kelompok. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *times game tournament* berbantuan media *puzzle* sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *times game tournament* berbantuan media *puzzle* melainkan dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional sedangkan post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah dua kelas, yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling untuk menentukan sampel yang akan digunakan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* (sampel acak sederhana). "Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sample dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2018). Untuk menentukan sampel, cara yang digunakan adalah dengan cara pengundian. Cara pengundian dilakukan dengan menulis semua nama kelas IV di seluruh SD populasi pada masing-masing kertas yang jumlahnya 5 kelas, kemudian kertas digulung. Kertas gulungan tersebut kemudian dimasukkan ke dalam botol dan diundi untuk mendapatkan dua kelas. Namun dua kelas hasil undian pada gulungan kertas tersebut merupakan sampel penelitian. Setelah mendapat hasil undian,

pretest untuk penyetaraan kelas, nilai atau skor dari hasil *pretest* dianalisis menggunakan uji-t, kemudian peneliti melakukan pengundian lagi dari kedua kelas sampel tersebut untuk memilih kelas yang akan digunakan sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kesetaraan sampel diuji dengan rumus uji-t.

Tabel 1. Anggota Sampel

| No | Nama sekolah Dasar | Kelompok | Kelas | Jumlah |
|---------------|--------------------|------------|-------|-----------|
| 1 | SD No3 Delod Peken | Eksperimen | IV | 31 |
| 2 | SD No5 Delod Peken | Kontrol | IV | 29 |
| Jumlah | | | | 60 |

Data yang akan dikumpulkan adalah data hasil belajar IPA pada ranah kognitif siswa kelas IV SD Negeri Gugus V Kecamatan Tabanan tahun ajaran 2019/2020. Metode tes dipergunakan dalam metode pengumpulan data dengan instrumen pengumpulan data nya adalah tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Sebelum tes diberikan kepada siswa haruslah terlebih dahulu harus diadakan pengujian instrumen yaitu dengan uji validitas, daya beda, tingkat kesukaran, dan reliabilitas. Dalam ranah kognitif terdapat taksonomi, bahwa taksonomi dalam aspek kognitif ada enam tahapan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi, dimana kemudahan keenam tahapan taksonomi oleh Bloom ini di sempurnakan oleh Anderson menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta dimana yang diistilahkan dengan C1-C6. Namun pada penelitian ini yang diukur hanya pada C1-C4 saja (Kosasih, 2014). Metode analisis data menggunakan metode statistik inferensial. Menurut Agung (2014), metode statistik inferensial adalah metode mengolah data dengan penerapan rumus statistik inferensial dalam pengujian hipotesis dimana nantinya kesimpulan dapat ditarik melalui hasil pengujian yang dilakukan. Pengujian yang digunakan yaitu dengan uji-t dengan sebelumnya harus melewati uji prasyarat yaitu uji normalitas sebaran menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji-F. Setelah uji prasyarat terpenuhi dilanjutkan dengan uji t menggunakan *polled varians*. Data yang diuji yaitu data post test nya dengan menggunakan acuan skala PAP (Penilaian Acuan Patokan).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang didapatkan merupakan hasil dari perlakuan model pembelajaran TGT berbantuan media puzzle yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Deskripsi data yang ada dalam penelitian ini yaitu, jumlah, rata, rata, standar deviasi, dan varians. Rancangan penelitian yang digunakan terdapat *pre test* dan *post test*, dimana data *pre test* hanya digunakan untuk penyetaraan kelompok saja sedangkan data *post test* yang dianalisis untuk memperoleh hasil belajar kognitif IPA siswa kelas IV SD. Adapun hasil post tes pada kedua kelompok yaitu t dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Post Test Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas IV SD Kelompok Sampel

| Hasil Analisis | Kelompok Eksperimen | Kelompok Kontrol |
|------------------------|---------------------|------------------|
| N | 34 | 38 |
| Rata-rata | 80,4 | 70,2 |
| Variansi | 98,48 | 96,44 |
| Standar Deviasi | 9,92 | 9,82 |
| Nilai Minimum | 63 | 57 |
| Nilai Maksimum | 100 | 90 |
| Kategori PAP | Baik | Cukup |

Kriteria pengujian, jika harga thitung < ttabel, maka Ho diterima dan Haditolak sehingga kelompok setara, dan jika harga thitung > ttabel maka Ho ditolak dan Ha diterima sehingga kelompok tidak setara, ttabel didapat pada distribusi t padataraf signifikansi 5% dengan dk = n1+n2-2. Hasil analisis uji-t diperoleh thitung = 1,000. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga ttabel dengan dk = 34+38 - 2 = 70 dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga ttabel = 2,000, karena thitung = 1,000 < ttabel = 2,000 maka Ho diterima dan Ha ditolak sehingga kelompok setara. Perhitungan hasil uji kesetaraan data nilai pre-test kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD No.3 Delod Peken dan siswa kelas IV SD No.5 Delod Peken menggunakan uji-t selengkapnya Setelah kedua sampel yaitu kelas IV SD No. 3 Delod Peken dan kelas IV SD No.5 Delod Peken tersebut dinyatakan setara, kemudian dilakukan

pengundian kembali untuk memperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji normalitas data *post-test* kelompok eksperimen disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data *Post-test* Kelompok Eksperimen

| Kelompok Eksperimen | Nilai Maksimum Ft -Fs | Nilai Tabel Kolmogorov-Smirnov | Keterangan |
|------------------------|------------------------|--------------------------------|----------------------|
| IV SD No 3 Delod Peken | 6,317 | 11,070 | Berdistribusi Normal |

Sedangkan untuk kelompok kontrol mendapatkan hasil nilai maksimum | FT - FS | = 0,07 dan nilai tabel Kolmogorov untuk taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) = 0,210 karena nilai maksimum | FT - FS | < nilai tabel Kolmogorov-Smirnov maka data yang diperoleh adalah berdistribusi normal, rinciannya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data *Post-test* Kelompok Kontrol

| Kelompok Kontrol | Nilai Maksimum Ft -Fs | Nilai Tabel Kolmogorov | Keterangan |
|------------------------|------------------------|------------------------|----------------------|
| IV SD No 5 Delod Peken | 4,551 | 11,070 | Berdistribusi Normal |

Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan hasil Fhitung = 1,02. Sedangkan untuk taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), derajat kebebasan pembilang ($n_1 - 1$) = (35 - 1) = 34 dan derajat kebebasan penyebut ($n_2 - 1$) = (40 - 1) = 39, maka diperoleh Ftabel = 1,73. Dengan demikian, nilai Fhitung = 1,02 < Ftabel = 1,73. Ini berarti data *post-test* hasil belajar ranah kognitif IPA siswa kelas IV SD No 3 Delod Peken dan kelas IV SD 5 Delod Peken memiliki variansi yang homogen, rinciannya dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Data *Post-test*

| No | Pengujian | S ₁ ² | S ₂ ² | Dk | Fhitung | Ftabel | Simpulan |
|----|-----------------|-----------------------------|-----------------------------|----|---------|--------|----------|
| 1 | Uji Homogenitas | 17,62 | 17,28 | 33 | 1,02 | 1,76 | Homogen |

Selanjutnya dilanjutkan dengan uji hipotesis uji-t dengan rumus *polled varians* mendapatkan hasil uji hipotesis yaitu $t_{hitung} = 3,818 > t_{tabel} = 1,666$ pada taraf signifikansi 5% ($dk = 35 + 40 - 2 = 73$) dengan uji-t dimana H_0 ditolak, hal ini berarti model pembelajaran *times game tournament* berbantuan media puzzle memberi pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus V kecamatan Tabanan tahun ajaran 2019/2020, rinciannya dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji-t

| No. | Kelompok | Rerata | S ² | N | Dk | t _{hitung} | t _{tabel} | Simpulan |
|-----|------------|--------|----------------|----|----|---------------------|--------------------|------------------------|
| 1. | Eksperimen | 86,21 | 17,62 | 34 | 70 | 5,627 | 2,000 | H ₀ ditolak |
| 2. | Kontrol | 80,47 | 17,28 | 38 | | | | |

Dari hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 5,627$ dan $t_{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = (34 + 38 - 2) = 70$. Oleh karena $t_{hitung} 5,627 > t_{tabel} 2,000$ maka H_0 yang menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Pembahasan

Kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *times game tournament* berbantuan media puzzle dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *times game tournament* berbantuan media puzzle pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Ajaran 2019/2020 ditolak dan H_a yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *times game tournament* berbantuan media puzzle dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *times game tournament* berbantuan media puzzle pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Ajaran 2019/2020 diterima. Hal ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *times game tournament* berbantuan media puzzle dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *times game tournament* berbantuan media puzzle. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *times game tournament* berbantuan media *puzzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus V Kecamatan Tahun Ajaran 2019/2020. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA kelompok siswa melalui pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan media *puzzle* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (Suri, 2018; Susanto & Anti, 2017). Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Gugus Mayor Metra Denpasar Utara (Dewi et al., 2016; Suri, 2018). Kaitan dari penelitian yang dilakukan dengan penelitian relevan adalah dari hasilnya yaitu model pembelajaran TGT sama-sama berpengaruh terhadap variabel terikatnya. Perbedaannya yaitu pada bantuan/media yang digunakan yaitu menggunakan kartu domino matematika sebagai media dalam pengemasan soal agar soal tersebut bisa menarik minat siswa dalam belajar dan membuat pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menakutkan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *times game tournament* berbantuan media *puzzle* dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *times game tournament* pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Ajaran 2019/2020. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *times game tournament* berbantuan media *puzzle* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Sehingga bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *times game tournament* berbantuan media *puzzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Ajaran 2019/2020. Beberapa saran yang bisa diberikan yaitu kepada guru dalam pemilihan model pembelajaran baiknya disesuaikan dengan materi yang akan diberikan, kepada kepala sekolah hendaknya dijadikan patokan dalam penggunaan model pembelajaran yang cocok di SD terutama dalam pembelajaran matematika dan kepada peneliti lain agar digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian serupa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, N. K. A. S., Made Sulastri, M. P., & Sudana, D. N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Mice Target Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v4i1.7508>.
- Hanum, L., Kamaruddin, T., & Ridha, M. O. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas Viii Di Smp Negeri 11 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, 3(3).
- Hardiana, L., Syamsuri, Nindiasari, H., & Fatah, A. (2022). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament dengan permainan kapal perang terhadap hasil belajar matematika. *JP3M: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v8i1.4195>.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Yrama Widya.
- Morelent, Y., & Syofiani. (2018). Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Negeri 05 Percobaan Pintu Kabun Bukittinggi. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 141–152. <https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1234>.
- Parmawati, A., Reffiane, F., & Hadi, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantu Media Ledusa Tema 3. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 394. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19331>.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif* (Cet.1). Alfabeta.
- Suparlan. (2017). Implementasi Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 pada Pembelajaran IPA di SD/MI Kelas IV. *Fondatia*, 1(2), 93–115. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v1i2.104>
- Suri, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(3), 256–261. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i3.16283>.
- Susanto, R., & Anti, M. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 260. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12510>.