

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAM  
GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PKN  
TEMA 6 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 PESERTA DIDIK  
KELAS III SD NEGERI TUGU SELATAN 03 PAGI  
JAKARTA UTARA**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana**



**Oleh  
Angel Natalia  
1601025068**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
JAKARTA  
2020**

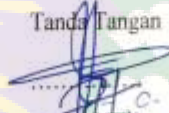
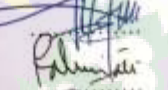

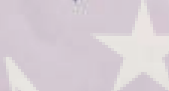
HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament*  
Terhadap hasil Belajar PKn Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 2  
Peserta Didik Kelas III SD Negeri Tugu Selatan 03 Pagi Jakarta  
Utara  
Nama : Angel Natalia  
NIM : 1601025068

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji


Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA  
Hari : Sabtu  
Tanggal : 22 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M.Pd		11/9/20
Sekretaris	: Nurafni, M.Pd		11/9/2020
Pembimbing	: Dra. Hj. Rahmiati, M.Psi		11/9-2020
Penguji I	: Purnama Syaepurahman, Ph.D		3/9/2020
Penguji II	: Ika Yatri, M.Pd		10/9-20

Disahkan oleh,



  
Desvian Bandarsyah, M.Pd  
NIDN: 0317126903

## ABSTRAK

**Angel Natalia.** NIM: 1601025068. “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap hasil Belajar PKn Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 2 Peserta Didik Kelas III SD Negeri Tugu Selatan 03 Pagi Jakarta Utara”. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap hasil Belajar PKn Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 2 Peserta Didik Kelas III SD Negeri Tugu Selatan 03 Pagi Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tugu Selatan 03 Pagi Jakarta Utara pada semester II 2019/2020.

Metode Penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksprimen*, populasi ini berjumlah 64 siswa, tetapi dengan kondisi penelitian pada saat pandemi COVID 19 menjadikan ketidakmaksimalan sehingga jumlah populasi menjadi 52 siswa. Teknik *sampling* yang digunakan adalah sampel jenuh. Sampel penelitian ini terdiri dari 27 siswa pada kelas model pembelajaran *Team Games Tournament* dan 25 siswa pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan instrumen tes yang berbentuk soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban yang telah diuji dengan melalui uji *validitas* dan uji *reliabilitas*. Data yang diperoleh dianalisis dengan dilakukan uji normalitas yang menggunakan uji *Chi-Khuadrat* dan dilanjutkan dengan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Fisher* maka data dinyatakan normal dan homogen. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t dan diperoleh  $t_{hitung} = 12,52$  dan  $t_{tabel} = 2,0105$  dengan taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan ( $dk$ ) = 50.  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap hasil Belajar PKn Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 2 Peserta Didik Kelas III SD Negeri Tugu Selatan 03 Pagi Jakarta Utara.

**Kata kunci:** Hasil Belajar PKn Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 2, Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

## **ABSTRACT**

**Angel Natalia.** NIM: 1601025068. "The Effect of Team Games Tournament Learning Model on Learning Outcomes of Civics Theme 6 Subthemes 2 Learning 2 Students in Class III Elementary School South Tugu 03 Morning North Jakarta". Jakarta: Faculty of Teacher Training and Education, Prof. Muhammadiyah University DR. HAMKA. 2020

This study aimed to determine whether or not there was an influence of the Team Games Tournament Learning Model on Learning Outcomes of Civics Theme 6 Subtheme 2 Learning 2 Students in Class III Elementary School South Tugu 03 Morning North Jakarta. This research was conducted at South Tugu South Elementary School 03 morning North Jakarta in the second semester of 2019/2020.

The research method used was Quasi Experiment, this population numbered 64 students, but with the conditions of the research at the time of the COVID-19 pandemic it was made inaccurate so that the population became 52 students. The sampling technique used was saturated samples. The research sample consisted of 27 students in the Team Games Tournament learning model class and 25 students in the class who did not use the Team Games Tournament learning model.

Data collection techniques by provided test instruments in the form of multiple choice questions with answer choices that had been tested by going through a validity test and a reliability test. The data obtained were analyzed by conducting a normality test using the Chi-square test and continued with a homogeneity test using the Fisher test then the data were declared normal and homogeneous. Hypothesis test used is the t-test and obtained  $t_{\text{count}} = 12.52$  and  $t_{\text{table}} = 2.0105$  with a significance level of 0.05 and degrees of freedom (dk) = 50.  $t_{\text{count}}$  is greater than  $t_{\text{table}}$  then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. The research concluded that was an influence of the Team Games Tournament Learning Model on the Learning Outcomes of Civics Theme 6 Subtheme 2 Learning 2 Students in Class III Elementary School South Tugu 03 Morning North Jakarta.

**Keywords:** *Learning Outcomes of Civics Theme 6 Subthemes 2 Learning 2, Team Games Tournament Learning Model*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS</b>	
A. Deskripsi Teoretis .....	8
1. Hasil Belajar .....	8
a. Pengertian Belajar .....	8
b. Ciri-ciri Belajar .....	10
c. Tujuan Belajar .....	12
d. Pengertian Hasil Belajar .....	12
e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	14

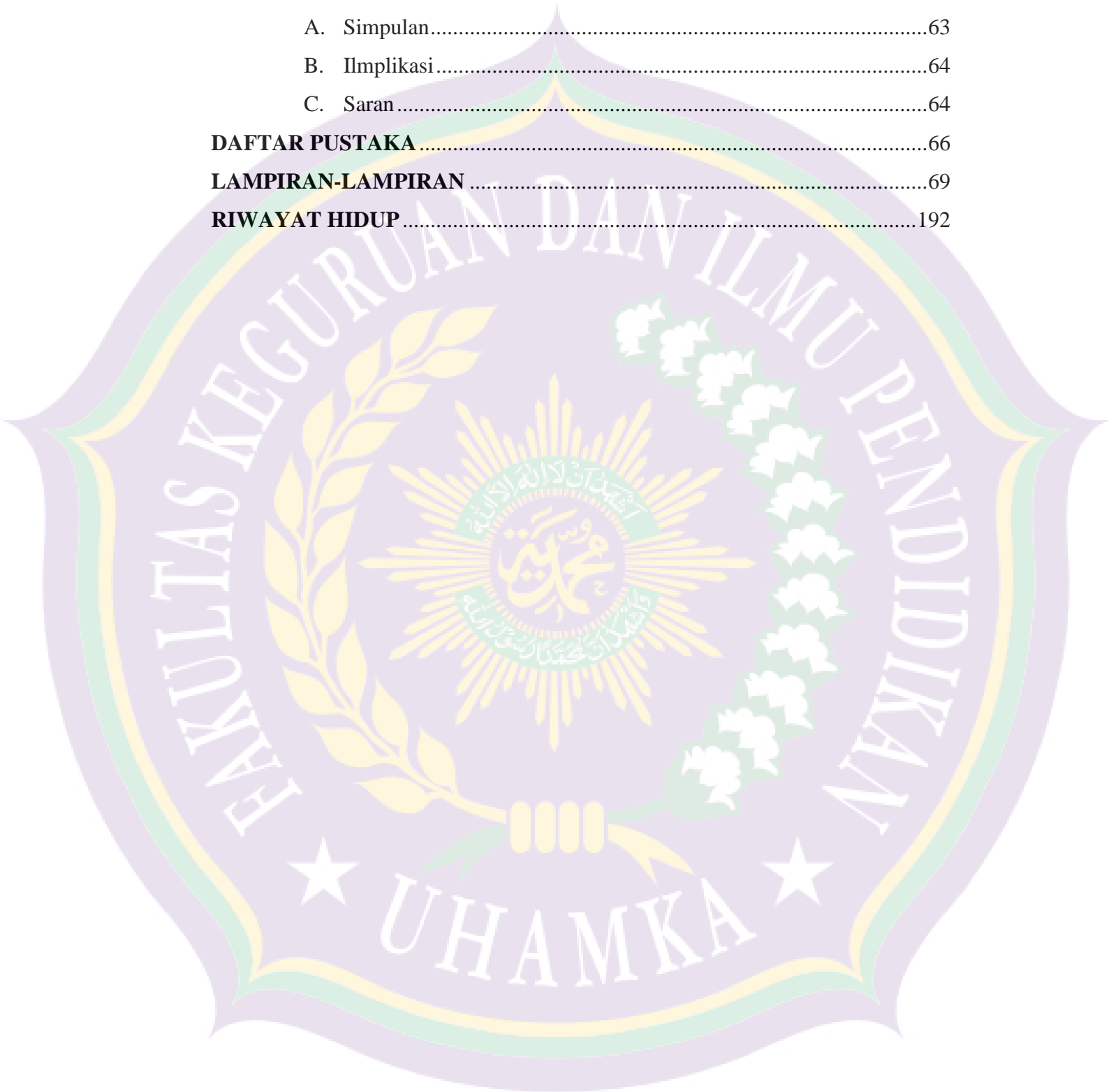
2.	Model Pembelajaran.....	15
a.	Pengertian Model Pembelajaran.....	15
b.	Model Pembelajaran Kooperatif .....	17
c.	Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> .....	18
d.	Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif <i>Teams Games Tournaments</i> .....	19
e.	Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT .....	23
3.	Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	24
a.	Pengertian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan .....	24
b.	Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan .....	26
B.	Penelitian Yang Relevan .....	27
C.	Kerangka Berpikir .....	29
D.	Hipotesis Penelitian.....	33
 <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>		
A.	Tujuan Penelitian.....	34
B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
1.	Tempat Penelitian.....	34
2.	Waktu Penelitian .....	35
C.	Metode Penelitian.....	35
D.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	37
1.	Populasi .....	37
2.	Sampel .....	38
3.	Teknik Pengambilan Sampel.....	39
4.	Ukuran Sampel.....	39
E.	Rancangan Perlakuan .....	39
1.	Materi Pembelajaran.....	39
2.	Strategi Pembelajaran.....	40



3.	Pelaksanaan Perlakuan .....	41
a.	Tahap Persiapan .....	41
b.	Tahap Pelaksanaan.....	41
F.	Teknik Pengumpulan Data .....	42
1.	Instrumen Variabel Terikat .....	42
a.	Definisi Konseptual.....	42
b.	Definisi Operasional.....	42
c.	Jenis Instrumen.....	42
d.	Kisi-kisi Instrumen.....	43
e.	Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas .....	44
2.	Instrumen Variabel Bebas .....	47
a.	Definisi Konseptual.....	47
b.	Definisi Operasional.....	48
G.	Teknik Analisis Data .....	48
1.	Deskripsi Data .....	48
2.	Pengujian Persyaratan Analisis .....	48
a.	Uji Normalitas .....	48
b.	Uji Homogenitas .....	49
3.	Pengujian Hipotesis.....	50
H.	Hipotesis Statistika .....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
A.	Deskripsi Data .....	52
1.	Deskripsi <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	52
a.	Deskripsi Data <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	52
b.	Deskripsi Data <i>Post-test</i> Kelas Kontrol .....	54
B.	Pengujian Persyaratan Analisis .....	57
1.	Uji Normalitas .....	57
2.	Uji Homogenitas.....	58
C.	Pengujian Hipotesis .....	59
D.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
E.	Keterbatasan Penelitian .....	62

**BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

A. Simpulan.....	63
B. Implikasi.....	64
C. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>192</b>





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang di turunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan Sekolah Dasar merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Tingkat Sekolah Dasar ditempuh dalam kurun waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pendidikan Sekolah Dasar memberi bekal kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung, pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pendidikan Sekolah Dasar diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian dan karakter siswa, karena disitulah letak pembinaan karakter yang diharapkan siswa dapat memiliki rasa tanggung jawab, disiplin, berani dan mencintai diri sendiri, keluarga, masyarakat dan negaranya.

Pendidik memiliki tanggung jawab untuk membentuk suatu perencanaan kegiatan pembelajaran sistematis yang berpedoman pada kurikulum yang saat ini digunakan. Sehingga kegiatan pembelajaran dalam kelas tidak lagi diterapkan kecenderungan guru sebagai pusat pembelajaran atau *teacher centered*. Siswa hanya menjadi objek pendidikan tanpa memperhatikan berbagai karakteristik dan emosi yang dimiliki setiap siswa, faktor pendidik yang kurang memahami penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat bagi

perkembangan siswa menjadikan suasana pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa menjadi pasif. Hal tersebut yang menjadi salah satu penyebab banyak siswa yang kurang memahami sehingga membuat hasil belajar menjadi rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran untuk pembelajaran Tematik kurang memadai. Alat peraga yang semestinya dapat digunakan untuk mendukung keberlangsungan proses pembelajaran tidak berfungsi dengan baik dikarenakan alat yang kurang cukup untuk menerapkan ke dalam pelaksanaan pembelajaran, dan guru yang kurang memahami penggunaan alat peraga yang tersedia, sehingga proses pembelajaran cenderung membosankan dan pasif. Hal ini yang membuat siswa sulit memahami materi yang diajarkan guru sehingga berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman siswa.

Melihat kondisi rendahnya pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik, maka diperlukan upaya pemecahan masalah yang harus dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menciptakan proses pembelajaran tematik yang lebih menarik dan bermakna. Dengan ini, peneliti mencoba untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran yaitu dengan mengembangkan model pembelajaran.

Pembelajaran Tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan disekolah (Kadir & Hanun, 2015). Pembelajaran dapat menjadi bermakna karena berbagai

faktor salah satunya pengaruh model pembelajaran yang digunakan oleh guru mampu menunjang proses belajar. Ada beberapa model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Salah satu contoh model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran Tematik kelas III SD yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata dilingkungan masyarakat, sehingga dengan belajar secara bekerja sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan aktivitas dan perolehan hasil belajar. Pada proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif, siswa akan melaksanakan kerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu pada saat pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk pencapaian penelitian pada saat ini yaitu Model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* ialah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dalam model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* , guru membentuk siswa secara berkelompok dengan memiliki kemampuan berbeda-beda sehingga siswa dapat berkomunikasi sosial dengan baik dan mengemukakan pendapatnya mengenai informasi untuk memecahkan suatu masalah dengan saling bertanya jawab dengan teman kelompoknya. Hal ini menjadikan siswa bersama anggota kelompoknya lebih aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Pada model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* terdapat turnamen akademik. Turnamen akademik adalah ciri khas pada *tipe team games tournament* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang mengadakan turnamen akademik di kelas dengan membentuk tiap siswa kedalam beberapa kelompok yang akan menimbulkan persaingan positif pada diri siswa sehingga siswa termotivasi untuk memecahkan masalah dan mengemukakan pendapatnya. Aktivitas pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa dengan menentukan model pembelajaran yang tepat dan sesuai akan menumbuhkan keaktifan siswa, pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan semangat siswa, menumbuhkan sikap sosialisasi dan dapat mengembangkan kemampuan siswa secara berfikir sehingga memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh sebab itu, diharapkan penggunaan model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe team games tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar PKn Tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 Peserta Didik Kelas III SD Negeri Tugu Selatan 03 Pagi “

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti uraikan, maka beberapa masalah dapat diidentifikasi dalam pembelajaran PKn Tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 pada kelas III SD sebagai berikut, yaitu:

1. Siswa tidak semua aktif pada saat pembelajaran
2. Rendahnya hasil belajar siswa, terlihat dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM
3. Apakah model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* berpengaruh pada hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn Tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 pada kelas III di SDN Tugu Selatan 03 pagi

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah pada “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe team games tournament* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn Tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 Siswa Kelas III di SDN Tugu Selatan 03 Pagi”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :  
Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* terhadap hasil belajar pada pembelajaran PKn Tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 siswa kelas III di SDN Tugu Selatan 03 Pagi?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

## 1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan konsep-konsep yang berpengaruh lebih berkualitas sesuai dengan tahap perkembangan siswa untuk mendapatkan serta memahami ilmu pengetahuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament*.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* yang terdapat turnamen akademik memberikan dampak bagi siswa menjadi lebih mudah memahami pelajaran dan menumbuhkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran PKN Tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 serta meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal, sehingga adanya perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan, lebih interaktif dan terjalin hubungan kerjasama antar anggota kelompok secara sportif dan berani dalam berkompetisi.
- b. Bagi guru, dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang efektif dan menarik sehingga dalam proses penyampaian materi pelajaran akan lebih inovatif dan menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.



- c. Bagi Sekolah, dapat menjadikan model kooperatif *tipe team games tournament* sebagai pilihan dalam proses pembelajaran PKn Tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus sebagai sumbangsih untuk meningkatkan mutu pembelajaran di SDN Tugu Selatan 03 pagi, Jakarta Utara.
- d. Bagi Peneliti, latihan untuk melakukan penelitian dan menuliskan laporan sekaligus memperoleh gelar sarjana.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2013). *Skripsi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe team games tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya : Univeristas Negeri Surabaya.
- Fathurrohman, M. (2015a). *Model-model Pembelajaran Kooperatif*. In Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. In Yogyakarta: Deepublish.
- Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan Pembelajaran*. In Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibnu, T. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. In Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kadir, A., & Hanun, A. (2015). *Pembelajaran Tematik*. In Jakarta : Rajawali Pers (Vol. 2).
- Kusdiwelirawan, A. (2017). *Statistika Pendidikan*. In Jakarta: Uhamka Press.
- Madiong, D. (2006). *Pendidikan Kewarganegaraan*. In Makasar: Celebes Media Perkasa.
- Mudjiono, D. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. In Jakarta : Rineka Cipta.
- Parwati, D. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. In Depok: Rajawali Pers.
- Rahayu, M. (2017). *Pendidikan Kewarganegaraan*. In Depok: Grasindo.
- Riyanto, Y. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran*. In Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. In Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. In Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Slameto. (2015a). *Belajar*. In Jakarta : Rineka Cipta: Vol. ke-6.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. In Yogyakarta: Deepublish.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. In Jakarta: Kencana.

- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. In Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. In Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi*. In Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2016). *Model-model Pembelajaran Emansipatoris*. In Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning*. In Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syafarudin, D. (2019). *Guru, Mari Kita Menulis PTK*. In Yogyakarta: Deepublish.
- Ubaedillah, A. (2017). *Pancasila Demokrasi dan Pencegahan Korupsi*. In Jakarta: Kencana.
- Winggowati, S. (2018). *Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA*. Jawa Timur: Kun Fayakun, 27.
- Yuliana. (2012). *Skripsi, Pengaruh Penerapan TGT Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 11 Ponkot*. Pontianak: Universitas TanjungPura.