



Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema 3 Subtema 1 Di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar

Novriyanti Saragih

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Minar Trisnawati Tobing

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Esti Marlina Sirait

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Korespondensi Penulis: saragihnovriyanti@gmail.com¹, minartobing14@gmail.com²,

estimarlina28@gmail.com³

Abstract: *This research aims to determine: The influence of the Team Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of class IV students in theme 3 subtheme 1 at UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar. The type of research used in this research is quantitative research. The research design used in this research is experimental, with a pre-experimental design that uses a one group pretest posttest design. The sample in this research was class IV UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar, totaling 20 students. The instrument used in this research was a written test in the form of multiple choices. The results of hypothesis testing in this research are that there is a significant influence obtained from data analysis. This can be seen from the data analysis of pretest (55.8) and posttest (83.6) scores. From the results of the hypothesis test, with a significance level of $\alpha = 0.05$, it can be seen that the *t* test results obtained are *t* count of 13.256 and *t* table of 2.093 with a significance level of $\alpha = 0.05$. Thus *t* count $\llbracket > t \rrbracket$ table which means H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on the results of the analysis, it can be concluded that there is an influence of the use of the Team Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of class IV students in Theme 3 Subtheme 1 at UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar.*

Keywords: *Learning Outcomes, TGT Learning Model*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema 3 Subtema 1 Di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif. Design penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Eksperimen, dengan bentuk *Pre-Eksperimental design* yang menggunakan desain *one group pretest posttest*. Sampel pada penelitian ini adalah kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar yang berjumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tulis yang berbentuk pilihan ganda. Hasil dari pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan yang diperoleh dari analisis data. Hal tersebut dapat dilihat dari analisis data nilai *pretest* (55,8) dan *posttest* (83,6). Dari hasil uji hipotesis, dengan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dapat dilihat bahwa hasil uji *t* yang diperoleh adalah *t*_{hitung} sebesar

Received September 30, 2023; Revised November 1, 2023; Desember 23, 2023

* Novriyanti Saragih, saragihnovriyanti@gmail.com

13,256 dan t_{tabel} sebesar 2,093 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada Tema 3 Subtema 1 di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran TGT.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan secara sistematis yang dapat memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, keahlian serta pendewasaan pada diri seseorang dalam mengembangkan bakat atau potensi yang dimiliki demi mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Untuk itu pendidikan perlu penanganan yang lebih baik lagi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Karena semakin baik mutu Pendidikan akan menghasilkan individu yang berkualitas juga. Hal tersebut akan berdampak terhadap masa depan Bangsa karena akan menghasilkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas yang kelak akan berperan dalam memajukan Negara.

Untuk dapat melihat suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil adalah dengan melihat hasil belajar yang diperoleh siswa. Akan tetapi berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti ditemukan bahwa masih banya siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar yang belum mencapai nilai KKM terkhusus pada mata Pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat terjadi karena dalam proses pembelajaran kurangnya penggunaan model pembelajaran, pembelajaran hanya berfokus pada guru, kurangnya partisipasi aktif siswa.

Siswa kelas IV Sekolah Dasar atau siswa yang menginjak usia 7-12 tahun merupakan siswa yang memiliki karakteristik sudah memiliki rasa kemandirian, rasa ingin tahu yang besar, tumbuhnya jiwa sosial yang tergambar dalam senang bekerja sama serta senang dalam permainan (Hakim & Syofyan, 2017:251). Berdasarkan karakteristik siswa tersebut, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) cocok dilakukan di kelas IV SD karena siswa kelas VI SD senang dengan permainan dan suka bekerja sama.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) salah satu tipe pembelajaran kooperatif di mana di dalamnya terdapat komponen pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang

melakukan turnamen akademik, di mana di dalam kelompoknya siswa berperan sebagai tutor sebaya. Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik di sekolah dasar dapat tercapai serta dapat meningkatkan pemahaman dan menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis dari penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis desain *one group pretest-posttest*. Menurut Sugiyono (2012:110) jenis desain ini hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan tanpa adanya kelas kontrol.

Desain penelitian ini memiliki tiga tahapan yaitu *pretest* yang di lakukan di awal sebelum melakukan *treatment* atau perlakuan. Perlakuan yang digunakan adalah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). *Pretest* dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa. Kemudian setelah hasil *pretest* terlihat hal selanjutnya yaitu memberikan *treatment* atau perlakuan yang di berikan untuk melihat hasil belajar. Tahap yang terakhir yaitu *posttest*, tahap ini akan memperlihatkan sejauh mana pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang di lihat dari peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu melakukan uji instrumen yaitu uji validitas, reliabilitas, tes kesukaran dan daya beda soal. Langkah pertama adalah uji validitas, pada uji validitas data dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berdasarkan pengujian SPSS yang dilakukan ditemukan bahwa dari 30 soal terdapat 25 soal yang valid. Kemudian dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui sejauh mana instrumen tersebut dapat digunakan dengan baik sebagai alat pengumpulan data saat penelitian. Hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of items
.836	30

Dari tabel 1 di atas diperoleh r_{hitung} sebesar 0,836. Dengan r_{tabel} 0,361 dan diperoleh bahwa $0,836 > 0,361$. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa instrumen yang digunakan dalam “reliabel” dan memenuhi kriteria “reliabilitas sangat tinggi”

Setelah melakukan uji reliabilitas kemudian dilanjutkan dengan uji tingkat kesukaran soal yang di gunakan untuk menguji soal-soal tes dari tingkatan kesukarannya. Dari uji yang dilakukan diketahui bahwa dari 30 butir soal yang diuji cobakan, soal yang tergolong mudah sebanyak 11 soal, sedang sebanyak 18 soal, dan sukar sebanyak 1 soal.

Kemudian dilakukan uji daya beda untuk melihat kemampuan soal dalam membedakan siswa berkognitif tinggi dan siswa yang berkognitif rendah, hasil uji yang dilakukan menunjukkan bahwa dari 30 butir soal tergolong kategori jelek berjumlah 1 soal, sedang berjumlah 14 soal, baik berjumlah 13 soal dan jelek sekali berjumlah 2 soal.

Tabel 2 Deskripsi Hasil Pretest Siswa

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	91-100	-	0%
2	86-90	-	0%
3	71-85	2	10%
4	<70	18	90%
Jumlah siswa		20	100%
Tuntas (≥ 70)		2	10%
Tidak tuntas (<70)		18	90%
Tertinggi		72	
Terendah		40	
Rata-rata		55,8	

(Sumber Data Hasil Penelitian)

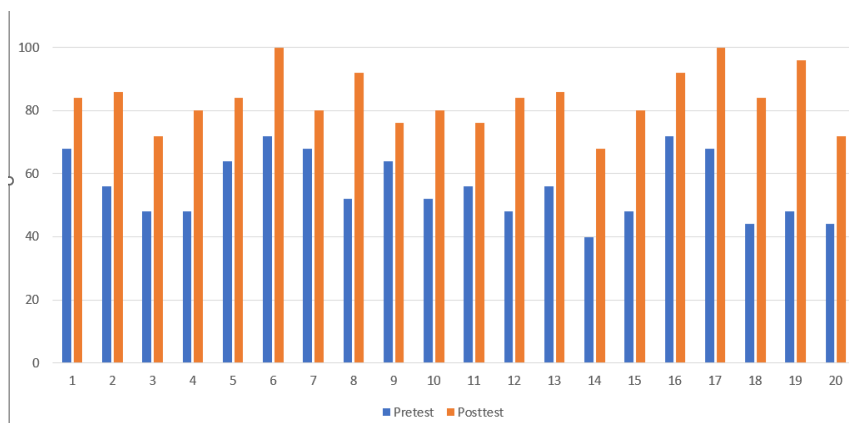
Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada *pretest* adalah 72, sedangkan nilai terendah adalah 40. Rata-rata nilai pada *pretest* adalah 55,8. Angka ketidaktuntasan hasil belajar *pretest* masih tinggi yaitu 90%, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hanya 2 siswa, sisanya sebanyak 18 siswa nilainya masih di bawah KKM.

Tabel 3 Deskripsi Hasil *Posttest* Siswa Kelas IV

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	91-100	5	25%
2	86-90	2	10%
3	71-85	12	60%
4	<70	1	5%
Jumlah siswa		20	100%
Tuntas (≥ 70)		19	95%
Tidak tuntas (<70)		1	5%
Tertinggi		100	
Terendah		68	
Rata-rata		83,6	

(Sumber Data Hasil Penelitian)

Dari data tersebut diketahui bahwa nilai tertinggi pada *posttest* adalah 100, sedangkan nilai terendah pada *posttest* adalah 68. Rata-rata pada *posttest* adalah 83,6. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 19 siswa. Capaian hasil belajar *posttest* ini lebih baik di dibandingkan dengan capaian hasil belajar *pretest*.



Gambar 1 Diagram Data *Pretest* Dan *Posttest*

Data yang di peroleh dalam penelitian ini diolah untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Analisis yang digunakan yaitu analisis data *pretest* dan *posttest*. Data *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan data *posttest* digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 55,8 dan rata-rata *posttest* 83,6. Dari selisih hasil *pretest* dan *posttest* terlihat bahwa hasil *posttest* lebih baik dibandingkan hasil *pretest*.

Setelah melakukan *pretest* dan *posttest*, kemudian dilakukan uji normalitas untuk melihat data yang telah diperoleh tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian normalitas peneliti menggunakan SPSS versi 21 dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk.

Tabel 4 Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.178	20	.095	.913	20	.074
Posttest	.144	20	.200*	.956	20	.475

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Hasil Pengolahan SPSS versi 21)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa signifikansi *pretest* adalah 0,074 dan *posttest* adalah 0,475. Dapat disimpulkan bahwa *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena memiliki signifikansi $> 0,05$.

Uji homogenitas dilakukan dengan program SPSS versi 21. Hasil yang diperoleh dapat dilihat dari nilai signifikansi. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tersebut tidak homogen dan jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data tersebut homogen. Berikut adalah tabel hasil uji homogenitas:

Tabel 5 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.093	1	38	.302

(Sumber: Hasil Pengolahan SPSS versi 21)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa data tersebut adalah homogen karena signifikansi yang diperoleh $0,302 > 0,05$.

Setelah uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk memberikan jawaban pada rumusan masalah. Dalam pengujian hipotesis digunakan uji *paired sampel t-test* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berikut hasil pengujian menggunakan SPSS:

Tabel 6 Uji T

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Postest - Pretest	27.800	9.379	2.097	23.411	32.189	13.256	19	.000

(Sumber: Hasil Pengolahan SPSS versi 21)

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada tema 3 Subtema 1 di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrument di UPTD SD Negeri 122377 Pematang Siantar. Hari hasil uji kelayakan yang dilakukan dari 30 soal diperoleh 25 soal yang layak untuk dipergunakan saat penelitian di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar.

Data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh kemudian diuji dengan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan SPSS versi 21. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa signifikansi *pretest* adalah 0,074 dan *posttest* adalah 0,475. Dapat disimpulkan bahwa *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi $> 0,05$.

Setelah uji normalitas *pretest* dan *posttest*, dilakukan uji homogenitas. Berdasarkan uji homogenitas levene diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,302. Menurut kriteria yang ditetapkan: Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data dikatakan memiliki variasi yang seragam. Dalam hal ini terlihat bahwa $0,302 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki karakteristik yang sama atau homogen.

Setelah uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Adapun hasil uji t yang diperoleh adalah t_{hitung} sebesar 13,256 dan t_{tabel} sebesar 2,093 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada Tema 3 Subtema 1 di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2023/2024.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa, pada kelas IV dengan tema 3 subtema 1 pembelajaran 3 di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagian besar siswa masih belum mencapai KKM, yaitu sebanyak 18 siswa (90%) dan yang mencapai KKM hanya 2 siswa (10%), dengan nilai rata-rata *pretest* 55,8. Namun setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa meningkat yaitu 95% siswa berhasil mencapai KKM, dengan nilai rata-rata *posttest* 83,6. Dari hasil uji dan analisis data, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 13,256 dan t_{tabel} sebesar 2,093 dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil uji hipotesis, maka ditetapkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada Tema 3 Subtema 1 di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar.

Referensi

- Afandi, Muhamad dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Anggari, Angi St. 2018. *Tokoh dan Penemuan: Buku Tematik terpadu Kurikulum 2013 untuk Guru Sd/MI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, Suharsimi. 2020. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Armidi, Ni Luh Sri. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD". *Journal of Education Action Research*. Vol 6(2): hal 214-220.
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: UHAMKA PRESS.
- Darmawati. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe team Games Tournament (TGT) dan Aktivitas Setting lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sd Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu". *Jurnal Ilmiah Edu Research*. Vol 5(1): hal. 5-14.
- Djamaluddin, Ahdar & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Faisal dan Stelly Martha Lova. 2018. *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Medan: CV. HARAPAN CERDAS.

- Farikhah, Lilik., dkk. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Volume 09(02): hal 4225-4233.
- Fatmawati, Endang., dkk. 2022. *Pembelajaran Tematik*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hakim, Syifa Aulia dan Harlinda Syofyan. 2017 "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat". *International Journal of Elementary Education*. Vol 1 (4): hal 249-263.
- Hamengkubuwono. 2016. *Ilmu Pendidikan Dan Teori-teori Pendidikan*. Curup: LP2 STAIN.
- Handayani, Sri., dkk. 2020. *Buku ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi "Model-Model Pembelajaran Inovatif di Era 4.0"*. Malang: PT Literindo Berkah Jaya.
- Hardani dkk. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group.
- Kadir, Abd dan Hanun asroah. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Manaskina, Oktaffi Arinna dkk. 2022. *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. Jawa Timur: LPPM UNHASI.
- Muslimin, T Adi dan Kartiko Ari. 2020. "Pengaruh Sarana dan Prasarana Terhadap Mutu Pendidikan di Madrasah Bertaraf Internasional Nurul Ummah Pacet Mojokerto Munaddhomah". *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol 1(1): hal 75-87.
- Nainggolan, Mikael Kisandra, Juni Agus Simaremare & Partohap Saut Raja Sihombing. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Penemu dan Manfaatnya Kelas VI UPTD SD Negeri 122368 Pematangsiantar". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol 4(6): hal 62-70.
- Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurhayati, Asep Sukenda Ekok dan Aswarliansyah. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar". *JURNAL BASICEDU*. Vol 6(5): hal 9118 – 9126.
- Nuryadi., dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Payadnya, I Putu Ade Andre dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Besrta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Ropii, Muhammad dan Muh. Fahrurrozi. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Samosir, Irfan Josuwandi., dkk. (2022) "Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 1 Sumber Energi Kelas IV SDN 091563 AFD II Pagar Jawa". *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. Volume 4(6): hal 5313-5322.
- Setiawan, Andi. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Palangka Raya: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shoimin, Aris. 2022. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Solihah, Ai. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal SAP*. Vol 1(1): hal 45-53.

- Sudimahayasa, Nyoman. 2015. "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Vol 48(1-3): hal 45-53.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Cv Alfabeta.
- Sulhan, Ahmad dan Ahmad Khalakul Khairi. 2019. *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD/MI)*. Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
- Supriadi, Gito. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Suwarno. 2019. "Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Philanthropy: Journal of Psychology*. Vol 3(2): hal 110-122.
- Syukur, Taufik Abdillah dan Siti Rafiqoh. 2022. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Tangerang: Patju Kreasi.
- Wahab, Gusnarib dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Winarti dan Edi Istiyono. 2020. *Taksonomi Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Salatiga: Widya Sari Press.