

Volume 11, Nomor 2, 2023

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipSD.v11i2>

## Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Team Games Tournament* di Kelas V Sekolah Dasar

Ummu Shiddiqah Edlis <sup>\*1)</sup>, Nur Azmi Alwi <sup>2)</sup>

1-2) Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: [ummushiddiqahedlis@gmail.com](mailto:ummushiddiqahedlis@gmail.com) <sup>\*1)</sup>, [nurazmialwi@fip.unp.ac.id](mailto:nurazmialwi@fip.unp.ac.id) <sup>2)</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : 17-06-2023

Revised : 12-08-2023

Accepted : 15-08-2023

Published : 22-08-2023

### ABSTRACT

Field observations are conducted as a result of the poor student learning results, which form the basis of this research's motivation. This study tries to clarify how *Team Games Tournaments (TGT)*, a type of cooperative learning, enhance learning results. Classroom action research (PTK), which combines qualitative and quantitative methods, falls under this category. 26 pupils from class V SD Negeri 05 Padang Pasir Padang served as the research subjects. The outcomes revealed that the assessment of lesson plans for cycle I produced an average score of 83.32% (B), and the score for cycle II increased to 97.22% (SB). The average level of teacher involvement was 80.35% (B) in cycle I, increasing to 96.42% (SB) in cycle II. While student activity has an average value of 80.35% (B) in cycle I and increases to an average of 96.42% (SB) in cycle II. Based on this, the *Team Games Tournament Cooperative Learning* methodology can, thus, improve student's learning outcomes in class V at SD Negeri 05 Padang Pasir, Padang City, during integrated thematic learning.

### Keywords:

*Cooperative Learning*

*Team Games Tournament*

*Learning Outcomes*

*Integrated Thematic*

*Learning Outcomes*

### ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa ketika belajar inilah yang menyebabkan dilakukannya observasi lapangan yang menjadi dasar motivasi penelitian ini. Penelitian ini bertujuan guna menjelaskan bagaimana model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* meningkatkan hasil belajar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif termasuk dalam kategori ini. Subjek penelitian berjumlah 26 orang kelas V SD Negeri 05 Padang Pasir Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian RPP siklus I menghasilkan skor rata-rata 83,32% (B), dan skor siklus II meningkat menjadi 97,22% (SB). Rata-rata tingkat keterlibatan guru sebesar 80,35% (B) pada siklus I, meningkat menjadi 96,42% (SB) pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa memiliki nilai rata-rata 80,35% (B) pada siklus I dan meningkat menjadi rata-rata 96,42% (SB) pada siklus II. Dari sini dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V di SD Negeri 05 Padang Pasir Kota Padang.

Corresponding Email: [ummushiddiqahedlis@gmail.com](mailto:ummushiddiqahedlis@gmail.com) <sup>\*1)</sup>

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak akan berarti jika tidak dibarengi dengan senantiasa melakukan perbaikan, peningkatan, pengembangan, dan inovasi pembelajaran yang berkelanjutan (Desyandri & Maulani, 2019). Revolusi industri 4.0 dan keterampilan abad 21 menyisakan permasalahan mendasar pada pengimplementasian bahan ajar kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik terpadu, termasuk pembelajaran seni musik di sekolah dasar (Desyandri et al., 2021). Berlangsungnya proses belajar siswa hendaknya memiliki suatu peningkatan untuk menjadi acuan selama proses belajar. Pada hal ini, siswa dituntut untuk mengalami peningkatan tersebut sesuai dengan rentang tingkat atau kelas di sekolah. Penunjang peningkatan ketercapaian pembelajaran pada siswa saat proses belajar dengan dikombinasikan dengan perkembangan teknologi saat ini, salah satunya berupa pemilihan model belajar yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan pendidikan.

Model pembelajaran ialah kerangka konseptual yang menguraikan suatu jenis pendekatan yang berurutan atau mengorganisasikan kegiatan pembelajaran metodis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Saat merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, pendidik dan perancang pembelajaran harus mengikuti aturan ini (Ibadullah & Ani, 2017).

Pada setiap model pembelajaran memuat langkah-langkah (sintaks) yang diselesaikan siswa selama guru mengawasi mereka, maka itu dapat dianggap sebagai pedoman bagi pendidik dalam membuat dan melaksanakan kegiatan pendidikan (Darmadi, 2017).

Kemendikbud (2013) dalam pembelajaran tematik terpadu, siswa belajar sambil menyatukan banyak disiplin ilmu melalui penggunaan tema. Alih-alih mempelajari setiap mata pelajaran secara mandiri di sekolah dasar, semua mata pelajaran digabungkan menjadi satu kegiatan pembelajaran yang disebut tema. Selain itu, tematik terpadu merupakan pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema, dimana peserta didik tidak mempelajari materi pelajaran secara terpisah, semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang disebut tema. Kurikulum 2013 menuntut pendidikan sekolah dasar (SD) untuk menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik merupakan penggabungan beberapa mata pelajaran yang dikaitkan dalam satu tema dimana akan disampaikan kepada murid dalam satu rangkaian materi (Desyandri & Finoriya, 2020).

Sedangkan menurut Mulyasa (2013) pembelajaran yang diterapkan pada setiap tema dengan memperhatikan karakteristik siswa dan dilakukan secara terpadu antar tema atau antar mata pelajaran disebut tematik terpadu.

Berdasarkan temuan observasi awal penulis di SDN 05 Padang Pasir pada tanggal 14-16 November 2022 dengan guru kelas V. Dari keterangan beliau, penulis dapat menyimpulkan masalah yang terjadi di kelas V SDN 05 Padang Pasir di aspek RPP, aspek guru serta aspek siswa.

Meninjau aspek RPP dan juga aspek guru, penulis didapatkan beberapa permasalahan, antaranya: (a) Guru masih tidak memvariasikan model pembelajaran ketika proses belajar serta cenderung menggunakan model yang sama terus menerus; (b) Kurangnya penerapan media konkret penunjang pembelajaran; (c) Dampak dari model pembelajaran yang kurang beragam diterapkan oleh pendidik berakibat proses belajar terkesan monoton bagi siswa; (d) Pada kurikulum 2013, sistem penilaian yang digunakan cenderung rumit.

Selain itu, permasalahan yang penulis temukan pada aspek siswa adalah sebagai berikut: (a) Siswa cenderung merasa bosan karena seringnya penerapan model pembelajaran yang sama terus-menerus; (b) Kurangnya minat siswa karena terbatasnya sarana dan prasarana yang berupa media konkret; (c) Dalam pembelajaran berkelompok, siswa kurang mengembangkan kerjasama antar sesama siswa yang lainnya.

Masalah-masalah tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diketahui berasal nilai hasil belajar siswa di penilaian tengah semester 1 yang masih tergolong rendah dan menunjukkan nilai masih dibawah Kriteria Belajar Minimum (KBM).

Rata-rata tingkat kompetensi siswa, kompleksitas keterampilan, dan kemampuan sumber daya pendukung, seperti personel sekolah, sarana, dan prasarana, untuk melaksanakan pembelajaran, semuanya harus diperhatikan dalam penentuan KKM (Martiyono dalam Subagyo, 2018).

Untuk dapat mengatasi permasalahan di atas, guru perlu menemukan model pengajaran baru yang melibatkan sosial belajar individu dan kelompok. Sehingga pembelajaran yang berlangsung juga tidak membosankan bagi siswa bisa bersosialisasi dengan kelompok lain (Sari & Hamimah, 2023).

*Team Games Tournament* (TGT) ialah gaya belajar yang membantu meningkatkan hasil belajar siswa. *Team Games Tournament* ialah tipe dari model pembelajaran *Cooperative Learning*. Istilah kooperatif mengacu pada melakukan sesuatu sebagai kelompok atau tim sambil mendukung satu sama lain (Isjoni, 2011).

Menurut Kunanadar (dalam Surya, 2018) menjelaskan bahwa kooperatif ialah pengajaran yang secara sengaja dan sengaja mempromosikan hubungan positif antara siswa untuk mencegah ketersinggungan dan kesalahpahaman yang bisa mengakibatkan kemarahan.

Menurut Slavin (dalam Tukiran, 2015) secara umum siswa bersaing sebagai perwakilan tim mereka melawan anggota tim lain dengan prestasi akademik sebelumnya yang sebanding dalam turnamen berbasis akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan yang digunakan oleh TGT.

Model belajar kooperatif tipe TGT merupakan teknik pembelajaran yang memadukan antara belajar melalui kelompok belajar, yang merupakan tantangan tim yang dirancang untuk meningkatkan retensi pengetahuan, ide, dan kemampuan yang berbeda (Widhiastuti dalam Yunita, Juwita, & Kartika, 2020).

Trianto (2007) sebagai bagian dari teknik pengajaran kelompok yang disebut pembelajaran kooperatif, siswa bekerja sama dalam menuju tujuan awal. Secara sederhana, *Cooperative Learning* didefinisikan seperti kelompok belajar kecil dengan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah,

melakukan tugas secara kolektif, dan mendukung satu sama lain di antara anggota kelompok pada konteks struktur tugas, tujuan, dan penghargaan.

Model pembelajaran *cooperative learning* pada dasarnya dikembangkan menjadi tiga tujuan pembelejaran oleh Ibrahim (dalam Isjoni, 2014) antaranya: (a) Meningkatkan cara siswa melakukan tugas akademik. Teknik ini tepat diterapkan dalam mempermudah siswa untuk memahami ide-ide yang kompleks; (b) Menerima individu dari semua latar belakang, terlepas dari warna kulit, budaya, kelas, atau kemampuan atau kecacatan. Mengajarkan rasa hormat satu sama lain; (c) Mengajar siswa kolaborasi dan keterampilan. Kemampuan ini sangat penting karena banyak anak atau orang dewasa yang bergumul dengan keterampilan sosial.

Slavin (dalam Fathurrahman, 2015) menjelaskan bahwa ada enam manfaat dari model kooperatif tipe TGT antaranya: (a) Dibandingkan dengan siswa di kelas reguler, siswa di kelas yang menggunakan pendekatan pembelajaran tipe TGT terlihat lebih banyak memiliki teman dari kelompok rasnya; (b) Tingkatkan persepsi siswa bahwa kinerja mereka, bukan keberuntungan, yang menentukan hasil mereka; (c) Harga diri sosial siswa dinaikkan oleh TGT, tetapi bukan harga diri skolastik mereka; (d) TGT meningkatkan komunikasi interpersonal dan kerja sama nonverbal sambil menurunkan kompetensi; (e) Siswa lebih terlibat ketika mereka belajar bersama, tetapi membutuhkan lebih banyak waktu.

Dilihat dari pembahasan sebelumnya, oleh karenanya peneliti ingin melaksanakan perbaikan terhadap proses pembelajaran dengan menyandang judul: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Team Games Tournament* di Kelas V SDN 05 Padang Pasir. Penelitian ini sangat penting dilakukan karena mengingat model pembelajaran yang digunakan oleh guru tergolong kurang menarik bagi peserta didik, sehingga perlu untuk memvariasikannya dengan model-model pembelajaran yang lainnya. Selain itu, model *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang prosesnya dilaksanakan secara berkelompok yang nantinya akan membiasakan peserta didik untuk saling membantu antar anggota kelompok, kompak dan saling menghargai dengan kelompok yang lain.

Team Games Tournament dipilih sebagai model yang digunakan oleh peneliti karena menyesuaikan dengan minat atau ketertarikan peserta didik, yang mana model TGT di dalamnya terdapat turnamen dengan media yang digunakan yaitu berupa kartu soal sehingga peserta didik akan tertarik dan bersemangat selama proses pembelajaran. selain itu, media pembelajaran yang berupa kartu soal akan dijadikan beberapa pertanyaan dan ditayangkan berupa tampilan powerpoint sehingga akan terlihat lebih menarik.

---

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ialah suatu metode untuk mengkaji praktik pendidikan melalui suatu kegiatan yang berlangsung secara bersamaan di dalam kelas dan sengaja dimunculkan. Siswa dapat mengikuti instruksi dari guru atau menerima kegiatan tersebut langsung dari guru (Suharsimi, Suhardjono & Supardi, 2008).

Menurut Suyadi (dalam Annisa, Elfia & Nur, 2022) berpendapat PTK merupakan observasi oleh mereka yang mengambil bagian di dalamnya guna memanfaatkan paradigma refleksi diri dengan tujuan memperbaiki berbagai komponen pembelajaran.

Menurut Putri & Syifa (2020) pada penggunaan PTK untuk memajukan karir mengajarnya dan memastikan hasil belajar siswa terus meningkat, guru mengamati kelasnya sendiri sambil melakukan refleksi.

Sedangkan menurut Kunandar (2011) mendefinisikan PTK ialah metode penelitian yang diterapkan penulis dan guru guna membuat, melaksanakan, dan melaporkan tindakan kooperatif serta partisipatif dengan maksud guna meningkatkan atau mengembangkan kualitas belajar yang ada di kelas mereka.

### 2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di semester II tahun ajaran 2022/2023 pada kelas V SDN 05 Padang Pasir Kota Padang. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Siklus I 2 pertemuan dan siklus II 1 pertemuan.

### 2.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ialah guru dan siswa kelas V SD Negeri 05 Padang Pasir Kota Padang dengan jumlah 26 orang, 9 orang laki-laki dan 17 orang perempuan. Selain itu juga melibatkan guru kelas V menjadi pengamat dan penulis sebagai praktisi.

### 2.4. Prosedur

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan alur PTK pada umumnya yang terjadi dalam suatu siklus. Tahapan pelaksanaan dibagi menjadi siklus perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi., model dari siklus yang dikembangkan di penelitian ialah model spiral dari Kemiis dan Mc Tagart (dalam Uno, 2012)

### 2.5. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Kualitatif dan kuantitatif diterapkan pada data penelitian. Hasil belajar siswa berdasarkan materi yang disampaikan dapat diambil untuk mengumpulkan data kualitatif. Data kualitatif di sini dilaksanakan sepanjang tahap observasi tes setiap tindakan perbaikan pembelajaran.

Sedangkan data kuantitatif dapat dianalisis secara deskriptif. Data dengan jenis kuantitatif ialah data dari ujian kompetensi siswa direpresentasikan dalam bentuk angka selama siswa terlibat dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT menjadi sumber data penelitian ini di kelas V SD Negeri 05 Padang Pasir yang mencakup RPP, pelaksanaan belajar, dan kegiatan evaluasi pembelajaran.

Peneliti akan membuat teknik pengumpulan data yang terdiri observasi, tes, serta non tes. Instrument yang digunakan terdiri dari lembar penilaian RPP, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar tes evaluasi, dan jurnal penilaian keterampilan serta sikap.

## 2.6. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2012) pola hubungan tertentu atau hipotesis dibuat dengan pemeriksaan berdasarkan data yang dikumpulkan, data kualitatif induktif. Kemudian menurut Kunandar (2015) Analisis deskriptif terhadap data kuantitatif berupa hasil belajar siswa.

Dalam menghitung penemuan ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan menggunakan data kuantitatif (Kunandar, 2011):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari

R = skor yang diperoleh peserta

SM = skor maksimal

Hasil belajar yang kognitif kemudian dikategorikan pada tabel berikut menurut Pemendikbud No. 53 Tahun 2015.

**Tabel 1. Rentang dan Predikat Hasil Belajar**

Rentang	Predikat	Nilai Huruf
89 < A 100	<b>Sangat Baik (SB)</b>	<b>A</b>
79 < A 88	<b>Baik (B)</b>	<b>B</b>
70 < C 78	<b>Cukup (C)</b>	<b>C</b>
69 Kurang	<b>Kurang (K)</b>	<b>D</b>

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tindakan yang dilakukan pada kelas V SDN 05 Padang Pasir Kota Padang dengan menggunakan proses belajar tematik terpadu dan model *Team Games Tournament*. Setiap tindakan kelas yang dilakukan, disesuaikan dengan tahapan yang ada pada model *Team Games Tournament* menurut Slavin (2005), yaitu: (a) Tahapan presentasi di kelas, yaitu tahapan dimana guru menyiapkan kartu-kartu soal dan Lembar Kerja Peserta Didik serta menyampaikan materi pelajaran; (b) Tim, ialah tahap membagi peserta didik kedalam kelompok belajar yang terdiri dari empat atau lima orang peserta didik yang heterogen; (c) *Games*, tahap ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik; (d) Turnamen, merupakan tahap dimana peserta didik memainkan game akademik dalam kemampuan yang heterogen, dengan meja turnamen tiga peserta; (e) Rekognisi Tim, tahapan dimana menentukan skor tim dan mempersiapkan sertifikat atau bentuk-bentuk penghargaan lainnya.

Dua siklus implementasi terlibat; siklus I terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan siklus I-1 berlangsung pada Jum'at, 24 Februari 2023, pertemuan siklus I-2 berlangsung pada 27 Februari 2023, dan pertemuan siklus II berlangsung pada 16 Maret 2023.

Sehabis dilakukannya kegiatan penelitian selama 2 siklus dengan model tersebut, didapatkan hasil yaitu, Hasil penilaian menunjukkan bahwa penelaian RPP pembelajaran tema terpadu pada siklus I meningkat menjadi 97,22% pada siklus II dari rata-rata 83,33%. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menunjukkan bahwa RPP mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Penerapan model ini menghasilkan peningkatan proses belajar untuk pembelajaran tema terpadu, khususnya peningkatan partisipasi instruktur dan siswa selama proses belajar. Pada hal ini, aktivitas guru memiliki hasil awal sebesar 80,35% kemudian meningkat menjadi 96,42% pada siklus II. Hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 80,35% ke atas; hasil tersebut meningkat menjadi 96,42% pada siklus II.

Penilaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh bagaimana proses pembelajaran yang sedang berlangsung dipraktikkan. Dengan penilaian otentik, hasil belajar dievaluasi. Menurut Maryani & Martaningsih (2015) dalam hal sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran yang diamati, penelitian asli dianggap sebagai pengukuran hasil belajar siswa yang cukup berarti. Model TGT telah digunakan di kelas V SDN 05 Kota Padang Pasir, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus kedua aspek pengetahuan nilai rata-rata dari pada siklus pertama 77,15% menjadi 94,48%. Pada siklus kedua aspek keterampilan nilai rata-rata dari pada siklus pertama 82,14% menjadi 93,75%.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya juga menunjukkan manfaat dari model TGT seperti penelitian Astuti & Kristin (2017) juga menunjukkan bahwa model ini ialah salah satu contoh model

yang bisa memperluas partisipasi siswa. Model ini dapat memacu keaktifan semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Sependapat juga dari hasil penelitian dari Wilujeng (2013) bahwa hasil belajar siswa telah ditingkatkan dengan metodologi TGT. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa rata-rata nilai kelas meningkat dari 67,29 pada siklus I dengan ketuntasan belajar 70,83% menjadi 77,27 di siklus II dengan ketuntasan belajar 90,90%.

Berdasarkan temuan yang telah peneliti lakukan, terbukti bahwa hasil belajar siswa siklus I dan siklus II pada pembelajaran tematik terpadu menerapkan *Cooperative Learning* Tipe TGT mengalami peningkatan di kelas V SDN 05 Padang Pasir Kota Padang. Adapun selama pembelajaran, peserta didik bersikap aktif dalam bertanya dan menjawab soal yang diberikan serta kompak dalam berkelompok.

#### 4. SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini: (1) RPP siklus I memiliki rata-rata 83,33% kemudian meningkat di siklus II rata-rata 97,22%. (2) Dari siklus I rata-rata 80,35% ke siklus II dengan rata-rata 96,42%, pelaksanaan pembelajaran melalui aspek-aspek yang dirasakan guru semakin meningkat. Serta hasil belajar siswa meningkat di siklus I ke siklus II dari 80,35% menjadi 96,42%. Maka, model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* bisa meningkatkan cara belajar kelas V SDN 05 Padang Pasir Kota Padang pada pembelajaran tematik terpadu. Peningkatan dari hasil belajar ini juga diimbangi dengan aktifnya peserta didik selama pembelajaran berlangsung sehingga penggunaan dari model *Team Games Tournament* dikatakan berhasil dalam penerapannya.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, mengawasi, konseling, dan membimbing mereka selama penelitian ini. Peneliti juga berterima kasih atas bantuan dari kepala sekolah, guru kelas, dan semua siswa kelas V SDN 05 Padang Pasir Kota Padang.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, A., Elfia, S., & Nur, A.A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif *Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas. *Journal Of Basic Education Studies*. 5(1), 4 – 11.
- Astuti, W & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 1(3), 155 – 162.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Peserta didik*. Jakarta: Rineka Cipta.



- Desyandri, D., & Finoriya, I. (2020). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 58. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107576>
- Desyandri, D., & Maulani, P. (2019). Penerapan Model Project-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 3(2), 58–67. <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd58>
- Desyandri, D., Yeni, I., Mansurdin, M., & Dilfa, A. H. (2021). Digital Student Songbook as Supporting Thematic Teaching Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342–350. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36952>
- Fathurrahman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ibadullah, M & Ani, K. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magenta: CV Ae Media Grafika.
- Isjoni. (2011). *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No. 66 Tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kunandar. (2015). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Maryani, I & Martaningsih, S.T. (2015). *Correlation between teacher's PCK (Pedagogical Content Knowledge) and student's motivation in primary School. International Journal of Evaluation and Research in Education*. 4(1), 38 – 44.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Pemikiran Kurikulum*. Bandung: Rosdakarya.
- Permendikbud. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Putri, K & Syifa, M.A. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(1), 1 – 27.
- Sari, D.D & Hamimah. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Berbantuan *Wordwall* di Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*. 11(1), 148 – 159.

Subagyo, H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menentukan KKM Melalui MGMPS di SMA Panca Bhakti Magenta Tahun Pelajaran 2017/ 2018. *Jurnal Manajemen dan Teknologi Pendidikan*. 4(4), 516 – 526.

Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi, A., Suhardjono & Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Surya, Y.F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(1), 154 – 163.

Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

\_\_\_\_\_. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.

Tukiran, T. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: CV Alfabeta.

Uno, H. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wilujeng, S. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT). *Journal of Elementary Education*. 2(1), 45 – 53.

Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S.E. (2020). Pengaruh Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. 9(1), 23 – 34.

Available online at:

