



Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Mia SMA Negeri 4 Pulau Morotai Kecamatan Morotai Utara

M. Iksan B. Aly¹, Ningsi Kamoro²

^{1,2}STKIP Kie Raha Kota Ternate

Received: 1 Juli 2022

Revised: 18 Juli 2022

Accepted: 3 Agustus 2022

Abstract

Education is an important means to improve the quality of human resources (HR) in ensuring the continuity of development developed by a nation. The potentials of students need to be developed in education to understand learning concepts so that education can run well. Education goes well if the components in it can run well too. Learning outcomes are experiences that have been obtained by students after receiving learning. In accordance with the statement (Febryananda 2019) that learning outcomes are mastery that has been obtained by someone or after students absorb the learning experience. Meanwhile, according to (Rusman 2014), learning outcomes are a number of experiences gained by students covering the cognitive, effective, and psychomotor domains. Learning is not only mastering the concepts of learning theory, but also mastering habits, perceptions, pleasures, interests, talents, social adjustments, types of skills, ideals, desires and hopes. This study aims to improve the learning outcomes of students in class XI MIA SMA Negeri 4 Morotai Island, North Morotai District. This research is a classroom action research (CAR). The research was carried out in two cycles. The subjects of this study were students of class XI MIA SMA Negeri 4 Morotai Island, North Morotai District, totaling 23 students. The technique of data collection is cycle test observation. Based on the results of classroom action research (CAR) and discussions that have been carried out for two cycles, it can be concluded that the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve the learning outcomes of students in class XI MIA SMA Negeri 4 Morotai Island in the 2021/learning year. 2022. The mastery of student learning outcomes in the first cycle was 65% and in the second cycle there was an increase of 76.7%.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT) learning model, cognitive learning outcomes*

(*) Corresponding Author: iksanaly@gmail.com, ningsikamoro@gmail.com

How to Cite: Aly, M. I., & Kamoro, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Mia SMA Negeri 4 Pulau Morotai Kecamatan Morotai Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 544-551. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6994771>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin kelangsungan pembangunan dikembangkan suatu bangsa. Potensi-potensi siswa perlu dikembangkan dalam pendidikan untuk memahami konsep-konsep pembelajaran sehingga pendidikan dapat berjalan dengan baik. Pendidikan berjalan dengan baik jika komponen-komponen didalamnya dapat berjalan dengan baik pula.

Hasil belajar ialah pengalaman yang telah yang didapatkan siswa setelah menerima pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan (Febryananda 2019) bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang sudah didapat seseorang atau selepas siswa menyerap pengalaman belajar. Sedangkan menurut (Rusman 2014), hasil belajar

merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori pembelajaran saja, tetapi penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Indikator hasil belajar menurut (Moore) (Ricardo dan Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu: 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, mengaplikasikan, pengkajian, pembuatan serta evaluasi, 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjaswab, dan menentukan nilai dan 3) Ranah psikomotorik, meliputi keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan. Berdasarkan indikator hasil belajar dapat disimpulkan yaitu mempunyai tiga ranah, Kognitif, Efektif, dan Psikomotorik.

Adapun hasil belajar yaitu tingka laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik (Mansur, 2018). Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Secara lebih praktis, hasil belajar juga dimaksudkan

untuk mengungkapkan kemampuan siswa dalam bentuk angka-angka sebagaimana pendapat (Achdiyat dan Utomo, 2018) bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran. Penggunaan angka pada hasil tes tertentu dimaksudkan untuk mengetahui daya serap siswa setelah menerima materi pembelajaran. (Ismail *et al.*, 2016).

Proses belajar mengajar merupakan dua identitas yang membentuk suatu kesatuan. Ibarat suatu koin mata uang yang berisi dua sisi yang berbeda yang tidak dapat di pisahkan. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran (Ermin, 2021). Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain, yaitu: tujuan, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa. Guna mencapai tujuan pembelajaran, biasanya guru memilih salah satu metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang di tentukan.

Permasalahan umum yang terjadi juga dapat di lihat di SMA Negeri 4 Pulau Morotai Kecamatan Morotai Utara di mana guru masi menggunakan metode pembelajaran klasik yaitu ceramah, di mana pembelajaran berpusat pada guru sehingga tidak ada keaktifan dari siswa. dengan demikian siswa merasa bosan dan cenderung berperilaku yang tidak terkendali seperti mengobrol dengan teman sebangkunya. Dari hasil pengamatan di kelas serta diskusi dengan guru, dalam proses belajar Biologi di kelas XI MIA SMA Negeri 4 Pulau Morotai tahun ajaran 2020/2021, serta ruangan kurang kondusif terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa berdasarkan hasil diagnosa.

Solusi untuk menyelesaikan permasalahan sebelumnya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Gemas Tournament (TGT)*. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang muda di terapkan, melibatkan keaktifan siswa seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Model

pembelajaran kooperatif TGT mempunyai kelebihan-kelebihan di antaranya: 1) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, 2) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, 3) motivasi belajar lebih tinggi, 4) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, 5) hasil belajar lebih baik, 6) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah kualitatif. Model jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, adalah penelitian kualitatif, dengan menerapkan model pembelajaran melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang penelitiannya berkolaborasi dengan beberapa kolaborator (Sa'dun, Akbar 2010). Menurut (Purwanto 2016) Pada pelaksanaan

penelitian guru kelas XI berperan sebagai kolaborator dan peneliti berperan sebagai pengamat. Guru bersama peneliti melaksanakan proses perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan serta evaluasi terhadap proses pembelajaran agar penelitian berjalan dengan lancar. Tempat yang peneliti pilih untuk melaksanakan penelitian adalah SMA Negeri 4 Pulau Morotai, Kecamatan Morotai Utara. Sedangkan peneliti ini merencanakan meneliti pada tahun ajaran semester genap 2022. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI dengan jumlah siswa 23 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 13 orang perempuan, Peneliti mengambil SMA Negeri 4 Pulau Morotai Kecamatan Morotai Utara sebagai tempat penelitian berdasarkan pertimbangan peneliti sewaktu melakukan observasi awal, peneliti melihat hasil belajar siswa masih rendah. Dalam kegiatan pembelajaran kebanyakan siswa tidak kreatif serta sulit untuk memahami materi yang disampaikan dan tidak berani mengemukakan pendapat. Data dalam penelitian ini membutuhkan teknik analisis data yang tepat agar dapat melihat peningkatan kemampuan belajar melalui permainan. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, sehingga data yang terkumpul dalam lembar observasi dihitung secara deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan untuk melihat persentase keberhasilan tindakan. Data kuantitatif tersebut kemudian dideskripsikan secara kualitatif agar lebih mudah untuk dipahami. Data-data tersebut selanjutnya dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan tentang peningkatan kemampuan belajar yang terjadi setelah dilaksanakan stimulasi berupa permainan. Berikut merupakan rumus analisis data yang digunakan dalam analisis statistik deskriptif kuantitatif menurut (Purwanto 2006: 102).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penyajian hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas tentang Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 4 Pulau Morotai Kecamatan Morotai Utara terbagi menjadi beberapa bagian yaitu deskripsi data, analisis data, interpretasi hasil analisis, pembahasan dan keterbatasan penelitian.

Data penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas XI MIA SMA Negeri 4 Pulau Morotai dengan jumlah peserta didik sebanyak 23, terdiri dari 10 laki-laki dan 13 Perempuan.

Deskripsi Data Pra-Penelitian

Peneliti mengawali tindakan penelitian dengan melakukan kegiatan observasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA-Biologi). Pra-Penelitian dilakukan pada tanggal 14 Maret 2022 terhadap peserta didik kelas kelas XI MIA SMA Negeri 4 Pulau Morotai dengan memberikan tes berupa soal pilihan ganda pada mata pelajaran IPA-Biologi dengan materi Sistem Gerak Pada Manusia. Adapun tujuan dilakukannya pra-penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA-Biologi sebelum dilakukannya kegiatan penelitian. Kegiatan pra-penelitian yang dilakukan mendapatkan kemampuans ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 60%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik belum optimal dalam hasil belajar kognitif.

siklus I

Pertemuan ini peneliti memberikan tes kepada peserta didik tentang materi yang telah diajarkan sebelumnya. Dan peserta didik di minta untuk dapat mengajarkan tes tersebut dengan jujur dan tidak menyontek. Tes yang diberikan adalah tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 nomor dan setiap nomor diberikan skornya masa dan peserta didik pun mengikuti tes pada hari ini, tespun berjalan dengan lancar.

Tabel 1 Rekapitulasi hasil belajar peserta didik siklus I

No	Nilai Skor	Kategori	Frekuensi	Fx	Presntasi (%)
1.	90	Sangat Tinggi	1	90	3,91
2.	80	Tinggi	3	240	10,43
3.	70	cukup	3	210	91,30
4.	60	rendah	4	240	10,91
5.	50	sangat rendah	12	600	26,08
Jumlah			23	1380	

Dari hasil analisis rekapitulasi diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menjawab soal sistem gerak pada manusia. Nilai yang diperoleh dari 23 peserta didik hanya 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 90, dan nilai 85 hanya 3 peserta didik, nilai yang didapat oleh 3 peserta didik yaitu 70 sedangkan 65 ada 4 peserta didik mendapat nilai, dan yang mendapat nilai 50 ada 12 peserta didik. Jadi secara keseluruhan nilai rata-rata kelas adalah 60, nilai ini belum mencukupi atau belum sesuai nilai dengan KKM yang ada disekolah tersebut, sehingga pendidik melakukan konsultasi dengan guru pamong untuk melanjutkan siklus II pada materi yang berbeda. Maka dari refleksi diatas pendidik ini dilanjutkan pada siklus II:

Deskripsi Data Penelitian Siklus II

Siklus II dilaksanakan yaitu satu minggu 3 x pertemuan sesuai jadwal mata pelajaran yang ditetapkan sebelumnya. Pertemuan pertama pada siklus II yaitu pada hari senin 20 Maret 2022, pertemuan pada hari rabu 23 Maret 2022 sedangkan pertemuan ke-3 yaitu pada hari sabtu 26 Maret 2022. Didalam setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan diantaranya perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Siklus II

Pada pertemuan ke-3 ini pembelajaran Biologi dilaksanakan pada pukul 08.30 WIT sampai 09.30 WIT setelah Biologi. Pelaksanaan tindakan yang pertama dilakukan adalah membaca doa dan memberikan salam serta mengabsensi peserta didik. Pendidik mengkondisikan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. Guru juga memberikan kata-kata motivasi sebelum memulai pembelajaran.

Proses pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam dan berdoa. Selanjutnya pendidik memberikan tes kepada siswa terkait dengan materi yang telah di sampaikan atau diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Tes yang diberikan berupa tes tertulis yaitu pilihan ganda sejumlah 10 nomor, pada setiap nomor telah di berikan skor. Selanjutnya pendidik memberikan nasehat untuk tidak menyontek saat tes berlangsung nanti. Sesuai pelaksanaan tes, hasil tespun dikumpulkan kepada pendidik untuk diperiksa. Diakhri pertemuan pendidik kumpulkan kepada pendidik untuk diperiksa. Diakhir pertemuan pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik untuk rajin belajar. Kemudia pendidik mengakhiri pertemuan ini dengan mengucapkan salam. Berikut ini hasil tes yang dibagikan kepada siswa dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Nilai Skor	Kategori	Frekuensi	Fx	Presntasi (%)
	90	Sangat Tinggi	10	900	39,13
	80	Tinggi	5	400	17,37
	70	Cukup	5	350	15,21
	65	Rendah	2	130	56,52
	50	Sangat rendah	1	50	21,73
			23	1830	

Berdasarkan data rekap nilai hasil belajar peserta didik diatas, dimana dari 23 peserta didik hanya 2 orang peserta didik saja yang memilik nilai 65 atau belum mencapai KKM sedangkan 21 peserta didik lainnya telah mendapatkan nilai diatas 65 atau mencapai KKM. Jadi keseluruhan rata-rata nilai kelas adalah 79,5 peningkatan ini sudah sesuai dengan prinsip belajar tuntas yang ada disekolah tersebut. Hal ini juga karena kemampuan pendidik dalam mengelolah kelas yang sudah baik, siswa sudah terbiasa dengan model pembelajaran TGT, dan kegiatan diskusi kelompok, permainan dan pertandingan yang sudah terbimbing dengan baik sehingga siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga tidak perluh lagi untuk melanjutkan pada siklus III karena yang perluh sudag berhasil.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan mulai dari siklus I sampai pada siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran biologi dengan menggunakan model pembelajaran TGT ternyata dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada saat tes. Model Teams Games Tournament (TGT) sering diimplementasikan dalam mata pelajaran matematika, bahasa Indonesia dan biologi, yang telah digunakan dari kelas dua sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi (Donni, 2017: 307-308) dalam model ini peserta didik memainkan permainan-permainan dan juga tournament (pertandingan) yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena peserta didik lebih senang terhadap permainan.

Model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan hal ini karena dalam model pembelajaran TGT bersifat permainan. Sehingga pada proses pembelajaran peserta didik lebih aktif belajar, rileks, lebih memiliki rasa tanggung jawab, saling bekerja sama, dan belajar bersaing secara sehat sehingga dalam waktu yang singkat peserta didik dapat menguasai materi yang ada. Suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan merupakan salah satu upaya yang dilakukan pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar, oleh karena itu tidak heran jika pada siklus II sudah terlihat adanya peningkatan hasil belajar.

Hal ini dapat dilihat dari aktifitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, dimana peserta didik semakin semangat, semakin aktif dan rileks dalam mengikuti proses pembelajaran, ditambah dengan pengalaman belajar pada siklus I. Sesuai dengan pendapat (Rusman 2015:64) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa itu berarti guru telah mampu dan berhasil dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar yang dicapai peserta didik tidak terlepas pula dari kesiapan pendidik dalam menyiapkan bahan, media, metode dan model yang akan dipakai dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik memiliki rata-rata 76,7 atau telah mencapai KKM. Oleh karena itu pendidik tidak perlu lagi melanjutkan pada siklus ke III karena siklus ke II sudah dianggap berhasil.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu dari model pembelajaran yang sangat menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran ini mengasah peserta didik untuk saling bekerja sama untuk memecahkan masalah, dapat meningkatkan rasa persaudaraan yang erat dan terutama model pembelajaran ini bersifat permainan sehingga peserta didik tidak cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Pulau Morotai.

Hasil belajar menurut (Mulyono 1999) (Sublan 2012) adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sedangkan menurut (Romiszwski, Mulyono 1999) (Subhan 2012) hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemrosesan (*input*), ada tiga ranah dalam hasil belajar menurut Bloom (Mulyono, 1999) (Subhan 2012) yaitu: (a) ranah kognitif, (b) ranah efektif, (c) psikomotorik. Ketiga ranah tersebut mengetahui hasil belajar biologi,

namun perlu adanya evaluasi guna mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap konsep yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dilakukan selama dua siklus, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 4 Pulau Morotai pada tahun pelajaran 2021/2022. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 65% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 76,7%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Pendidik diharapkan mengupayakan untuk menerapkan Model *Teams Games Tournament* (TGT) ketika melaksanakan pembelajaran pendidikan Biologi di kelas, karena dengan penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan cara penerapannya sesuai berdasarkan prosedur yang berlaku.
2. Peserta didik diharapkan dapat lebih memperhatikan pelajaran dan aktif mengikuti pembelajaran pendidikan Biologi di kelas dan mampu untuk meningkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* sesuai dengan prosedur pembelajaran yang berlaku.
3. Kepala sekolah dapat menerapkan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran dikelas, dan kepada rekan guru agar lebih berinovasi dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dan dapat memfasilitas media pembelajaran didalam kelas sehingga selain dapat variasi dalam belajar mengajar dikelas juga dan meningkatkan hasil belajar terhadap mata pelajaran pendidikan Biologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M Dan Utomo, R. (2018). Kemampuan numerik, dan Prestasi belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3)
- Donni, 2017. Pengembangan Strategi Dan Model (Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam memahami Peserta Didik). Bandung : CV Pustaka Setia
- Damyati,(2016) Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Kovariabel Kemampuan Numberik pada Siswa Kelas V. e- Tersedia Pada : <https://ejournal.Undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/>.
- Ermin, 2021. Analisi Keterampilan Metakognisi Siswa pada Mata Pelajaran IPA Biologi di SMP Negeri Kota Ternate. Vol. 1 No. 1. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*.
- Febriyananda, I. P. (2019) Pengaruh Metode Pembelajaran Sociodrama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Administrasi perkantoran, 07(04), 170-174

- Ismail, M., Wigati, I L., dan Oktari, R. (2016) Penggunaan angka pada hasil tes tertentu dimaksudkan untuk mengetahui daya serap siswa setelah menerima materi pelajaran. *Jurnal Biodata*, 2(1), 82-91
- Mansur, R. (2018) Belajar jalan perubahan menuju kemajuan. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1)
- Nasution, S. (2012). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Bandung: Jemmars.
- Ricardo Dan Meilani, R.I (2017) Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkontaran*, 2(2), 188-209
- Rusman. (2014) *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Rusman, (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktek dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rahman, T. (2018). *Model-model pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta CV. Pilar nusantara
- Soleh, (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sumber Daya Alam dan kegiatan ekonomi. *Jurnal Pena Ilmiah*. : Vol 2, No 1 hal 2101-2110. Tersediapada:<http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/articie/doownload/12416/7374>
- Subhan, M, at el (2012). *Analisis Perancangan Sistem*. Jakarta : Lentera Ilmu Cendakia
- Trobnoni, M, (2015) *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktek*. Yogyakarta : Ar – Ruz Media.
- Purwanto, Ngalim. 2016. *Evaluas hasil belajar* . Yogyakarta. Bandung: Pustaka Pelajar