

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAMES
TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA *PICK THE FRIES*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PKN KELAS 3 MINU WARU II SIDOARJO**

SKRIPSI

ZULFALAILA RAMADANI

06040720096



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
MARET 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zulfalaila Ramadani

NIM : 06040720096

Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian kuantitatif yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian kuantitatif ini hasil dari karya orang lain, maka saya siap menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 01 Maret 2024

Yang Membuat Pernyataan



Zulfalaila Ramadani

NIM 06040720096

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Zulfalaila Ramadani

NIM : 06040720096

Judul : **PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA PICK THE FRIES TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS III MINU WARU II SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, Maret 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Sulthon Mas'ud, S.Ag, M.Pd.I

NIP: 197309102007011017



Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I

NIP: 198305282018011002

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Zulfalaila Ramadani ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Skripsi

Surabaya, 15 Maret 2024

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag, M.Pd

NIP. 197407251998031001

Penguji I,

Sulthon Mas'ud, S.Ag, M.Pd.I

NIP. 197309102007011017

Penguji II,

Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I

NIP. 198305282018011002

Penguji III,

Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd

NIP. 197702202005011003

Penguji IV,

Juhaeni, M.Pd.I

NIP. 198607032018012002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Zulfalaila Ramadani
NIM : 06040720096
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
E-mail address : zulfalaila3001@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Pick The Fries* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas III MINU WARU II
Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Maret 2024

Penulis



(Zulfalaila Ramadani)

ABSTRAK

Zulfalaila Ramadani, 2024. Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media *Pick The Fries* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 3 Minu Waru II Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing 1. Sulthon Mas'ud, S.Ag, M,Pd.I dan Pembimbing 2. Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I.

Kata Kunci: Model Kooperatif Tipe TGT, Media *Pick The Fries*, Minat Belajar PKn.

Penelitian ini di dasari oleh hasil observasi dan wawancara yang mana dalam kelas tersebut guru masih jarang menerapkan model pembelajaran yang menarik, sehingga siswa kurang minat dalam pembelajaran PKn. Hal tersebut dibuktikan dengan kondisi ketika guru menyampaikan materi banyak siswa yang bergurau, asik bercerita bahkan tidur. Rendahnya minat tersebut dikarenakan model pembelajaran yang kurang variasi. Oleh karena itu peneliti melakukan design pembelajaran PKn menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) dengan berbantuan media *Pick The Fries*.

Tujuan dari penelian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *media pick the fries* terhadap minat belajar kelas III pada mata Pelajaran PKn MINU WARU II Sidoarjo.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis quasi eksperimen menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengumpulan data ini menggunakan angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan *static inferensial* dengan jenis statistik parametrik uji t dengan menggunakan SPSS.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan terdapat perbedaan nilai rata-rata antara minat belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan *media pick the fries*. Hasil analisis ini diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5.388 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,677 dan diperkuat dengan nilai signifikan 2-tailed 0,000, data tersebut lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *pick the fries* terhadap minat belajar peserta didik kelas III MINU WARU II Sidoarjo.

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	ii
MOTTO.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR RUMUS.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Indetifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Team Games Tournament</i>)... 12	
B. Media Pembelajaran <i>Pick The Fries</i>	19
C. Minat Belajar.....	27
D. Mata Pelajaran PKn.....	31
E. Kajian Penelitian yang Relevan	38
F. Kerangka Berpikir	43
G. Hipotesis Penelitian	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian	47
D. Variabel Penelitian	49
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	50

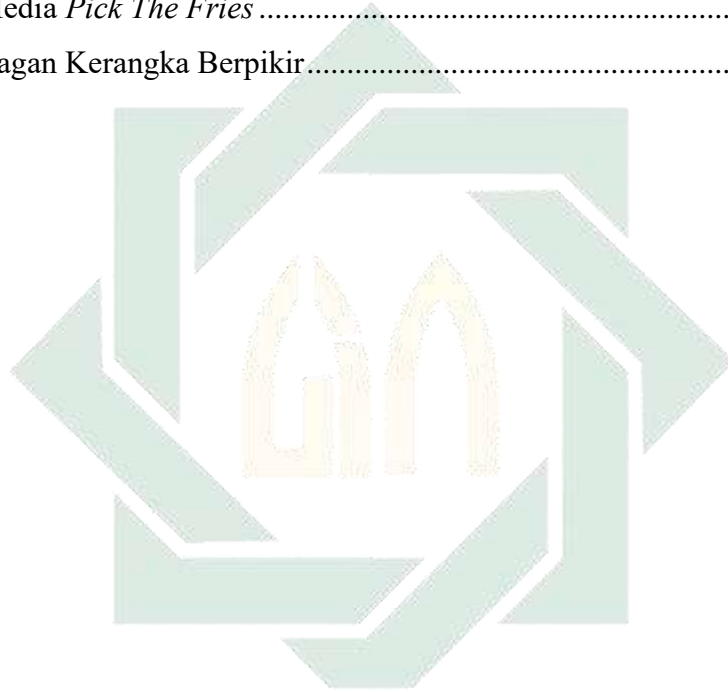
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	40
Tabel 3. 1 Sampel Penelitian	48
Tabel 3. 2 Aturan Skoring Instrumen Minat Belajar	52
Tabel 3. 3 Instrumen Pengumpulan Data	53
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar.....	54
Tabel 3. 5 Uji Coba Angket Minat	58
Tabel 3. 6 Hasil Uji KMO (Kaiser-Meyer-Olkin).....	59
Tabel 3. 7 Hasil Uji Analisis Faktor Matriks.....	60
Tabel 3. 8 Klasifikasi Reliabilitas	62
Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas	63
Tabel 4. 1 Hasil Angket Preetest Kelas Kontrol.....	71
Tabel 4. 2 Hasil Angket Preetest Kelas Eksperimen	72
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Guru	75
Tabel 4. 4 Hasil Angket Posttest Kelas Kontrol.....	77
Tabel 4. 5 Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 4. 6 Descriptive Statistics	79
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas.....	80
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas	81
Tabel 4. 9 Hasil Uji Independent T-Test.....	82
Tabel 4. 10 T-tabel.....	83

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

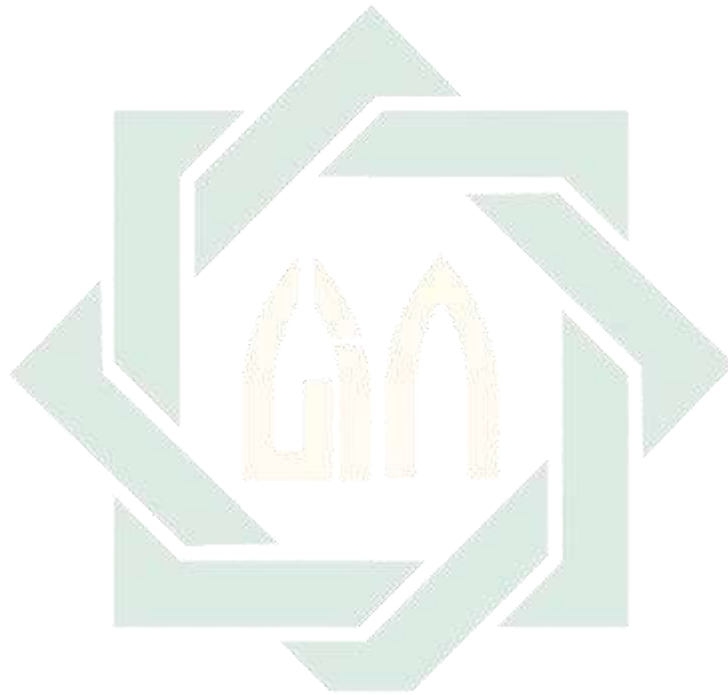
Gambar 2. 1 Skema Pembelajaran TGT	17
Gambar 2. 2 Sketsa Media <i>Pick The Fries</i>	25
Gambar 2. 3 Media <i>Pick The Fries</i>	26
Gambar 2. 4 Bagan Kerangka Berpikir.....	44



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Desain Penelitian	46
Rumus 3. 2 Rumus Alpha Cronbach.....	61
Rumus 3. 3 Rumus Uji-t	67



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 2 Surat Balasan Telah Melakukan Penelitian	99
Lampiran 3 Surat Instrumen Validasi Angket Minat.....	100
Lampiran 4 Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar PKN.....	101
Lampiran 5 Output Validitas Angket.....	104
Lampiran 6 Data Siswa Kelas Kontrol	107
Lampiran 7 Data Siswa Kelas Eksperimen.....	108
Lampiran 8 Data Hasil Angket Kelas Kontrol	109
Lampiran 9 Hasil Data Kelas Eksperimen.....	110
Lampiran 10 Dokumentasi Kelas Kontrol	111
Lampiran 11 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	112
Lampiran 12 Hasil turnitin.....	114



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- A. Mubarakah. *Hakikat Dan Fungsi Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan*, 2012.
- A.A.O.V. Widiani, W. Lasmawan, K Suarni. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar PKN Siswa.” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 04, no. 01 (2020).
- Amri, Khoirul, Syafentina Maya Arinjani, and Wulan Sutriyani. “Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar.” *Formosa Journal of Applied Sciences* 1, no. 1 (2022): 47–56.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedure Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Yuniar, Avianti Permata, and Aan Hendrayana. “Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas Virtual Di SMA.” *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika* 3 (2021): 80–94.
- Baehaqi, M. Lutfi. “Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah.” *Jurnal Pendidikan Karakter* 10, no. 1 (2020): 160–164.
- Budiastuti, Dyah, and Agustinus Bandur. *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Dengan Analisis NVIVO, SPSS, Dan AMOS*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018.
- Depdiknas. *Media Pembelajaran*. Jakarta, 2003.
- Ratnawati, Dewi, Isnaini Handayani, and Windia Hadi. “Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Question Card Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 01 (2020).
- Saputri, Eka Inda. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik Kelas V Sdn 2 Waluyojati Pringsewu Lampung” (2020).
- Fitria, Ayu. “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Cakrawala Dini* 5, no. 2 (2014): 57–59.
- Friantini, Rizki Nurhana, and Rahmat Winata. “Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika.” *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4, no. 1 (2019): 6.
- Najib, Furqan. *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukatif Wordwall Terhadap Kemampuan Daya Ingat Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas 4 MINU Waru II Sidoarjo*. Skripsi-Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2023.

- Habe, Hazairin, and Ahiruddin Ahiruddin. "Sistem Pendidikan Nasional." *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis* 2, no. 1 (2017): 39–45.
- Hamdi, Asep Saepul, and E.Bahrudin. *Metodel Penelitian Kuantitatif: Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2014.
- Herlina. *Minat Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Gunarta, I Gd. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 1 (2018): 2.
- Ihsan, Helli. "Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya." *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan* 13, no. 2 (2015): 266–268.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Axiom: Jurnal Pendidikan & Matematika* 07, no. 01 (2018): 94.
- Kasmadi, and Nia Siti Sunariah. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA, 2013.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Kusumawati, Naniek. "Pengaruh Model Pembelajaran Scrambel Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun." *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 4, no. 1 (2019): 81.
- Lailatul Fadilah. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Permainan Kartu Belajar Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran PPKn Tema 4 Kelas 3 Sdn Dukuh Menanggal 1 Surabaya." *UNIPA Surabaya* (2020).
- Luthfia, Amia, Pinckey Triputra, and Hendriyani Hendriyani. "Analisis Faktor Eksploratori Konstruksi Risiko Online." *Warta ISKI* 1, no. 01 (2018): 63.
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang." *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 3 (2020): 418–430.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*. Edited by CV Pusaka Setia. Bandung, 2011.
- Merpati, Temiks, Apeles Lexi Lonto, and Julien Biringan. "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro." *Jurnal Civic Education* 2, no. 2 (2018): 55–56.
- Hamdani, Muhammad Surya, Mawardi, and Krisma Widi Wardani. "Penerapan Model Pembelajaran Tgt Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk

- Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 440–447.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- Ni Nyoman Sukasih. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2018): 224–229.
- Nuraini Soyomukti. *Teori-Teori Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2015.
- Nurhasanah, and Sonya Sinyanyuri. *Buku Guru Tema 6 Energi Dan Perubahannya Untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- . *Tema 6 Energi Dan Perubahannya Buku Siswa SD/MI Kelas III*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Nurul Laili. “Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa.” *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 16, no. 2 (2020): 61–68.
- Oemar, Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Oktavianta, Hendra, and Edi Istiono. “Pengembangan Instrumen Penelitian Berbasis Quizzstar Untuk Mengukur Kemampuan Kognitif Peserta Didik SMA Pada Materi Pokok Teori Kinetik Gas.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 7 (2016): 440.
- Oktayana Mahardika, I Kadek Dwi, and Made Putra. “Teams Games Tournament Assisted by Question Card Increases Student Knowledge Competence in Science Learning.” *International Journal of Elementary Education* 4, no. 3 (2020): 301.
- Pagarra, Hamzah, and dkk. *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Putri, SD, T Subroto, and W Sunarto. “Pengaruh Metode Aktif Team Quiz Berbantuan Question Card Terhadap Hasil Belajar.” *Chemistry In Education* 2, no. 1 (2013): 2–3.
- Rahmi Ramadhani and Nuraini Sri Bina. *Statistika Penelitian Pendidikan : Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana Prana Media, n.d.
- Ramdani, Peri. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka, 2021.
- Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN ANTasari Press, 2012.
- Robert E Salvin. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media, 2015.

- Rokhimawan, Mohamad Agung, Jami Ahmad Badawi, and Siti Aisyah. "Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Tingkat SD/MI." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 2077–2086.
- Salma Drayatun. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Smp Negeri 1 Kokop." *Jurnal Pena Sains* 4, no. 1 (2017).
- Septy Nurfadhillah. *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis, Media Pembelajaran Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Sianturi, Rektor. "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–397.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Slamet Mamanda, Made Sumantri. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Kartu Cetak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Journal Of Education Action Research* 2, no. 4 (2018).
- Suasanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prana Media Group, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sujana, I Putu Windu Mertha. "Menggagas Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Budaya Spiritual Hindu Pada Perguruan Tinggi." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 8, no. 2 (2020).
- Sujarweni, Wiratna. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.
- Syafrida Hafni Sahir. *Merodologi Penelitian*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Syahrum and Salim. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Rusydi Ananda. Bandung: Citapustaka Media, 2014.
- Syaodih, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Taniredja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, and Sri Harmianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Wahyu Astuti, Firosalia Kristin. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa." *Jurnal*

