



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

Pengaruh Model *Teams Games Tournament* dan *Student Team Achievement Division* terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar

Liga Wulan Baktini¹⁾, Theresia Sri Rahayu²⁾, Wasitohadi³⁾

¹⁾Prodi PGSD Universitas Kristen Satya Wacana
E-mail : 292015078@student.uksw.edu

²⁾Prodi PGSD Universitas Kristen Satya Wacana
E-mail : th.rahayu@gmail.com

³⁾Prodi PGSD Universitas Kristen Satya Wacana
E-mail : wasito.hadi@uksw.edu

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan pengaruh hasil belajar IPA dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Achievement Division* (STAD). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experiment Design*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes, observasi dan studi dokuken. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai t- test sebesar 0,865 dengan sig. (2- tailed) 0,391 > 0,05, maka H₀ diterima karena nilai probabilitas > 0,05 sedangkan H_a ditolak. Ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran TGT dan STAD pada hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di Gugus Ki Hajar Dewantara, Kecamatan Tengaran, Kabupaten Semarang.

Kata kunci: TGT; STAD ; Hasil Belajar

I. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menurut referensi [1] merupakan terjemahan dari kata – kata dalam bahasa inggris *natural science*. *Science* dapat diartikan secara harafiah adalah ilmu, ilmu adalah pengetahuan yang ilmiah. Ilmu memiliki sifat rasional dan objektif. *Natural* adalah alam, sehingga jika diartikan IPA adalah suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala yang ada di alam baik benda hidup maupun benda mati.

Dari teori di atas, maka kesimpulan yang diperoleh yaitu IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam dan segala isi serta fenomena yang terdapat di alam. Salah satu penghuni alam yaitu manusia, maka pada hakikatnya manusia sangat dekat dengan alam, sehingga IPA sebagai ilmu yang mempelajari tentang alam menjadi sangat penting untuk dipelajari oleh manusia. Referensi [2] menjelaskan tujuan umum dari mempelajari IPA adalah untuk meningkatkan kesejahteraan hidup manusia melalui berbagai upaya dalam memanfaatkan segala sesuatu di alam. Dijabarkan lebih rinci oleh Trefil [2] mengenai pentingnya IPA atau sains diajarkan oleh siswa antara lain (1) merupakan alat yang paling ampuh untuk memahami alam semesta kita bekerja, (2) sains menyediakan kerangka untuk belajar lebih

banyak dan menangani pertanyaan baru serta memperkirakan peristiwa yang akan datang, termasuk didalamnya mempelajari mengenai bencana alam dan penanggulangannya, (3) dengan mempelajari sains, manusia dapat belajar bertahan hidup dengan lebih baik, (4) sains dapat membatu perkembangan teknologi untuk kesejahteraan hidup manusia, dan (5) sains erat kaitannya dengan bidang pertanian, sehingga dengan mempelajari sains, dapat meningkatkan hasil pertanian.

Melihat begitu banyak manfaat mempelajari IPA atau sains, maka seorang anak sebagai penerus bangsa yang akan menjamin kesejahteraan masa yang akan datang perlu dibekali ilmu pengetahuan alam sedini mungkin. IPA merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Sekolah dasar merupakan pondasi awal siswa mengenal IPA, sehingga siswa sekolah dasar haruslah benar – benar memahami dasar IPA beserta konsepnya harapannya ketika melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi siswa dapat lebih mudah untuk mendalami materi IPA serta mampu mencapai tujuan dari mempelajari IPA.

Pencapaian tujuan dari mempelajari IPA dapat diukur melalui hasil belajar, hasil belajar menurut Gagne & Briggs [14] adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa

sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*leaner's perfomance*). Namun setelah dilakukan pengamatan di lapangan kondisi yang terjadi belum sesuai dengan harapan, berdasarkan hasil penelitian di sekolah dasar banyak siswa yang belum mampu melampaui kriteria ketuntasan minimal, hal ini dapat dilihat dari penelitian yang telah dilakukan oleh [3] 61% hasil belajar IPA kebanyakan belum mencapai KKM, penelitian lain yang dilakukan oleh [13] menunjukkan hal yang serupa, berdasarkan hasil observasi dan didukung dengan studi dokumen, rendahnya hasil belajar IPA disebabkan oleh guru yang dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam proses pembelajaran IPA, sehingga proses belajar tidak berlangsung sesuai dengan harapan.

Rendahnya hasil belajar IPA menjadi sebuah masalah yang harus ditangani, maka diperlukan sebuah upaya untuk memperbaikinya. Model TGT dan STAD merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Referensi [4] menjelaskan bahwa secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal, TGT menggunakan tournament akademik, Sedangkan STAD menggunakan kuis individual untuk mengukur hasil belajar siswa.

Banyak peneliti yang telah melakukan penelitian terhadap model TGT dan STAD, Seperti yang telah dilakukan oleh referensi [11] dalam penelitiannya mengungkapkan hasil belajar IPA siswa meningkat dengan model TGT dibandingkan model konvensional, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh [10] menunjukkan bahwa dengan menerapkan model STAD berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat meningkat. Sehingga dari kedua penelitian tersebut, STAD dan TGT sama – sama dapat meningkatkan hasil belajar, namun dalam penelitian ini, peneliti menduga model TGT lebih efektif dibandingkan dengan model STAD, dengan alasan model TGT terdapat fase bermain / tournamen sehingga jika diterapkan pada anak usia 6 – 12 tahun akan lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, permasalahan dapat dirumuskan “Apakah terdapat Perbedaan Pengaruh Signifikan Antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Student Team Achievement Division (STAD)* Terhadap Hasil Belajar IPA?”, sehingga tujuan dari penelitian ini adalah Menguji perbedaan pengaruh hasil belajar IPA menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Student Team Achievement Division (STAD)*, sedangkan manfaat dari penelitian ini diharapkan melalui penelitian ini dapat memperkaya konsep atau teori serta memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai rujukan untuk orang – orang yang berminat dalam melakukan penelitian selanjutnya, serta sebagai bahan pertimbangan guru dalam pemilihan metode belajar yang efektif dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar, seperti dalam penelitian ini digunakan model TGT dan STAD dengan berbantuan media *pop-up books* dan media *audiovisual* yang telah diteliti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta melalui pengamatan siswa tampak sangat antusias dalam proses belajar.

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu atau *Quasi Ekperiment Design* dengan menggunakan design *Non Equivalent Control Group Design* yang dapat digambarkan dalam table berikut ini :

Tabel 1
 Desain Penelitian

Grup	Pretest	Tindakan	Post-test
Kelompok Eksp – 1 (kelas eksperimen)	O ₁	X ₁	O ₂
Kelompok Eksp – 2 (kelas kontrol)	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

- O₁ : *Pretest* kelompok eksperimen 1, untuk mengetahui keadaan awal.
- O₃ : *Pretest* kelompok eksperimen 2, untuk mengetahui keadaan awal.
- X₁ : Kolompok perlakuan dengan model pembelajarn TGT
- X₂ : Kolompok perlakuan dengan model pembelajarn STAD
- O₂ : *Post- test* kelompok eksperimen 1, untuk mengetahui hasil belajar setelah di berikan *treatmen / tindakan* dengan model TGT.
- O₄ : *Post- test* kelompok eksperimen 1, untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan *treatmen / tindakan* dengan model STAD.

Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus Ki Hajar Dawantara Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang pada semester II 2018 / 2019. Di Gugus Ki Hajar Dawantara terdapat 3 sekolah dasar negeri namun sampel penelitian dipilih secara acak atau random yaitu siswa kelas IV SDN Sugihan 01 dengan jumlah siswa 26 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SDN Sugihan 04 dengan jumlah siswa 23 siswa sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran TGT (X₁) dan model pembelajaran STAD (X₂) dan yang menjadi variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar.

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes, observasi, dan studi domkumen. Teknik tes berupa soal – soal pilihan ganda yang diujikan ketika *pre-test* dan *post- test*, lembar observasi / cek list untuk mengobservasi penerapan model TGT maupun STAD di SDN Gugus Ki Hajar Dawantara Kelas IV pada mata pelajaran IPA.

Data - data yang telah terkumpul dari nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan pengujian perbedaan rata - rata. Sebelum dilakukan uji beda akan dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22, yang di gunakan untuk menguji hipotesis dengan cara melakukan uji t atau uji beda, dengan ketentuan H₀ diterima jika signifikasi > 0,05 dan H_a ditolak jika signifikasi < 0,05. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

- H₀ : Tidak terdapat perbedaan pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang
- H_a : Terdapat perbedaan pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek dalam penelitian ini yaitu SDN Sugihan 01 sebagai kelas eksperimen yang diberikan *treatment* dengan model TGT dan SDN Sugihan 04 sebagai kelas kontrol yang diberikan *treatment* dengan STAD. Hasil penelitian yang diperoleh dari nilai *pretets* dan *posttes* dipaparkan dalam tabel statistik deskriptif yang terdiri dari nilai rata - rata (*mean*), nilai tertinggi (*max*), nilai terendah (*min*) dan standar deviasi sebagai berikut :

Tabel 2
 Descriptive Statistic TGT

Keterangan	TGT Pretest	TGT Post-test
N	26	26
Minimum	45	65
Maximum	85	100
Mean	66,73	85,38
Std. Deviation	11,397	10,190

Berdasarkan tabel *descriptive statistics* diatas dapat dijabarkan nilai *pretes* model TGT diperoleh nilai rata – rata (*mean*) sebesar 66,73 dengan standar diviasi 11,397 yang diikuti oleh 26 siswa, diperoleh nilai tertinggi pada nilai *pretest* 85 dan nilai terendah 45. Dapat dibandingkan pada nilai *post-test* model TGT nilai rata-rata (*mean*) meningkat menjadi 85,38 dengan standar diviasi 10,190. Jika pada nilai *pretest* nilai tertinggi adalah 85 pada nilai *posttest* meningkat menjadi 100 dan nilai terendah dari 45 menjadi 65 setelah mendapatkan perlakuan dengan model TGT.

Tabel 3
 Descriptive Statistic STAD

Keterangan	STAD Pretest	STAD Post-test
N	23	23
Minimum	45	50
Maximum	85	100
Mean	63,70	81,09
Std. Deviation	13,161	14,613

Berdasarkan tabel III *descriptive statistics* diatas dapat dijabarkan nilai *pretes* model STAD diperoleh nilai rata-rata (*mean*) 63,70, standar diviasi 13,161. Dari 23 siswa diperoleh nilai tertinggi pada nilai *pretest* 85 dan terendah 45. Sedangkan nilai *posttest* dengan model STAD nilai rata-rata (*mean*) meningkat menjadi 81,09, *standar diviasi* 14,613. pada nilai tertinggi pada nilai *posttest* meningkat menjadi 100 dan nilai terendah 50.

Untuk memenuhi kriteria uji prasyarat yaitu berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji normalitas data. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* pada kelas eksperimen nilai *Pre-test* diperoleh nilai *sig.* Sebesar 0,114 dan *Post- test* Sebesar 0,124. Pada kelas kontrol diperoleh nilai *pre-test* dengan nilai *sig.* sebesar 0,133 dan nilai *post-test* sebesar 0,107. Nilai probabilitas (*sig*) > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen (TGT) maupun kelas kontrol (STAD) dari data nilai *pre-test* dan *post- test* berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan *One Way Anova* diperoleh nilai signifikasi sebesar 0,355 pada soal pretest dan 0,109 pada soal post-test. Karena nilai *sig* > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *post-test* dari kedua kelas mempunyai varian yang sama atau homogen.

Setelah dilakukan uji prasyarat dapat disimpulkan data berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan dengan uji *t – test*, Berikut hasil uji *t* (uji beda rata - rata)

Tabel 4
 Hasil Uji T-Test

		Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar IPA	Equal variances assumed	,871	,355	,86	47	,391
	Equal variances not assumed			,85	43,877	,396

Berdasarkan hasil uji *t-test* di atas nilai *t-test* yaitu 0,865 dengan *sig. (2- tailed)* sebesar 0,391 > 0,05, sehingga H₀ diterima karena nilai probabilitas > 0,05 sedangkan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil olah data yang telah dilakukan hasil akhir uji *t* merupakan kesimpulan dari penelitian yang menunjukkan bahwa dalam penelitian ini tidak terdapat perbedaan pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang. Hal ini sejalan yang telah di ungkapkan oleh referensi [5] bahwa dalam implementasi model TGT terdapat kelemahan diantaranya membutuhkan waktu yang panjang dan terjadi kegaduhan ketika game dilaksanakan.

Terdapat beberapa hal yang dapat dianalisis dalam penelitian ini yang menyebabkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran IPA di Gugus Ki Hajar

Dewantara Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang, seperti yang telah dijabarkan oleh referensi [6] kelemahan model STAD yaitu membutuhkan waktu yang lama, anggota kelompok yang memiliki kemampuan dibawah teman – temannya dianggap menumpang pada kelompok / tim, dan terdapat siswa yang tidak senang jika diminta untuk bekerjasama. Kelemahan STAD yang paling sesuai saat proses penelitian dilakukan yaitu anggota tim yang kurang atau berkemampuan dibawah teman – temannya dianggap hanya menumpang pada kelompok, sehingga dengan anggapan tersebut membuat siswa merasa minder. Kelemahan yang kedua yaitu terdapat siswa yang tidak senang jika diminta untuk bekerjasama dengan kelompok sehingga rasa kebersamaan untuk berkompetisi kurang. Dari kelemahan tersebut dimungkinkan sebagai faktor yang menyebabkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan [7] peneliti tersebut juga berusaha membandingkan model TGT dan STAD dalam pembelajaran IPA, hasil penelitiannya menunjukkan nilai t 0,398 > 0,05 sehingga tidak terdapat perbedaan efektivitas hasil belajar IPA yang signifikan dalam pembelajaran dengan model TGT dan STAD. Sama dengan referensi [9] yang membandingkan efektivitas model TGT dan STAD memperoleh hasil t hitung 0,280 dengan t tabel 2,085, karena t hitung < t tabel maka H_0 diterima yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model TGT dan STAD. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh [12] yang mencoba untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan model TGT, hasil penelitian tersebut mengatakan terjadi peningkatan hasil belajar IPA dengan model TGT dari siklus I dan Siklus II, penelitian juga telah dilakukan oleh [8] menyimpulkan salah satu hasil penelitiannya dengan model STAD, hasil belajar IPA signifikan lebih baik jika dibandingkan dengan model konvensional. Sehingga berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa kedua model STAD maupun TGT sama – sama dapat meningkatkan hasil belajar siswa namun jika dibandingkan, kedua model tersebut tidak memiliki perbedaan yang signifikan atau hasil belajar yang diperoleh seimbang.

Seperti yang telah dibahas pada bagian pendahuluan bahwa model TGT dan STAD merupakan model yang hampir sama. Sintakmatik kedua model tersebut banyak memiliki kesamaan yaitu bercirikan belajar yang kooperatif yang menuntut siswa untuk bekerjasama, yang kedua yaitu sama – sama disajikan materi terlebih dahulu kemudian siswa belajar bersama untuk persiapan tournament / kuis. Yang membedakan model tersebut yaitu jika pada model TGT terdapat sintak turnamen sedangkan pada STAD terdapat kuis individual. Namun dalam perbedaan tersebut sebenarnya hanya berbeda metode saja jika pada TGT lebih kepada cara bermain dalam menyelesaikan soal, sedangkan pada model STAD dalam bentuk tertulis. Dari penjabaran kedua model yang memiliki sintak yang hampir sama merupakan pembuktian tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model TGT dan STAD.

Selain kelemahan terdapat pula kelebihan dari model TGT maupun STAD, kedua model sama-sama memiliki kelebihan untuk membangkitkan rasa bersaing siswa

sehingga siswa memiliki semangat untuk belajar. Dalam penelitian ini dengan diimplementasikan model TGT maupun STAD dengan bantuan media *pop-up books* dan audio visual berdampak positif pada siswa yaitu dapat meningkatkan semangat belajar siswa, memiliki motivasi untuk belajar, terhindar dari rasa bosan selain itu hasil belajar siswa dapat meningkat.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan beserta pembahasannya, maka penelitian ini dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang. penyimpulan diperoleh dari nilai posttest yang telah diuji dengan uji t -test dengan hasil nilai t -test yaitu 0,865 dengan *sig. (2-tailed)* sebesar 0,391 > 0,05, sehingga H_0 diterima karena nilai probabilitas > 0,05 sedangkan H_a ditolak.

Saran

Setelah dilakukan penelitian ini saran yang dapat diberikan :

1. bagi peneliti berikutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadikan sumbangan pemikiran serta dapat mengembangkan penelitian yang lebih inovatif lagi
2. Bagi guru, dengan dsampaikannya kelebihan serta kelemahan dari model TGT dan STAD pada penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan guru, dalam menanggulangi kelemahan dari model TGT maupun STAD saat akan diimplementasikan di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. N. Kumala. (2016). *Pembelajaran IPA SD*. Malang: Ediid Edigrafika.
- [2] A. Sujana. (2014). *Dasar - Dasar IPA : Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS..
- [3] H. Sukmawati. (2014). "Penggunaan Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Ngablak 01 Kabupaten Pati Semester I Tahun Ajaran 2013/2014". Skripsi S1. Tersedia <http://repository.uksw.edu> diakses Juli 20, 2018
- [4] R. E. Salvin. (2010). *Cooperative Learning Riset dan Praktik*. Bandung: Nusamesia.
- [5] T. Tanirdja. (2012). *Model - Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- [6] M. Anas. (2014). *Mengenal Metode Pembelajaran*. Pasuruan: CV. Pustaka Hulwa.
- [7] D. Puspitasari. (2016). "Efektivitas Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Student Team Achievement Division (STAD) Ditinjau dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 SDN Gugus Kartini Kecamatan Parakan," Skripsi S1. Tersedia <http://repository.uksw.edu> diakses Juli 20 2018.
- [8] A. A. Marhaeni dan dkk. (2015). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus VII Kecamatan Kubu Tahun

- Pelajaran 2014/2015,” *e-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha PGSD*, vol. 5.
- [9] K. A. Aka. (2015). “Komparasi Penerapan Model STAD dan TGT Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa,” *Journal Profesi Pendidikan Dasar*, vol. 2, pp. 103 - 111.
- [10] M. D. Arianto dan U. Zuhi. (2015). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 3, no. 2.
- [11] I. S. Manuaba dan dkk. (2014). “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 1 Sumatra Denpasar,” *e- Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 2, no. 1.
- [12] N. E. Permatasari. (2017). “Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar,” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 96 - 104.
- [13] N. Murda dan dkk. (2017). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA,” *Jurnal Mimbar PGSD. Vol.2, No. 5*.
- [14] Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran*, Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA,