

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Rahmatia Lundeto*¹, Lamsike Pateda², Karmila Iskandar³

^{1,2,3} PGMI IAIN Sultan Amai Gorontalo

e-mail: *rahmatialundeto62@com.x; lamsike@iaingorontalo.ac.id; iskandarkarmila@xxxx.xxx

Abstract

This research aims to determine the increase in student learning activity after implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model in class 1V Indonesian language learning. This research was conducted in class IV at SDN 3 Limboto using classroom action research. Learning is carried out in 2 cycles. Each cycle has stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 38 class IV students at SDN 3 Limboto. Data collection techniques were carried out using observation and test techniques. The data analysis technique used in this research is descriptive statistics. The results of the research show that teacher activity and student activity in the learning process by applying the Teams Games Tournament model in Indonesian language learning material with the word "me-" in class 1V at SDN 3 Limboto has increased. Successful in achieving the expected indicators of success in this research, namely 90% of all class 1V students can understand the material well and are actively involved in the learning process.

Keywords: *Teams Games Tournament Model, Student learning activity, Indonesian.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa setelah penerapan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1V. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 3 Limboto dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus mempunyai tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Limboto yang berjumlah 38 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik Observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistic deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran bahasa indonesia materi kata berimbuhan "me-" kelas 1V SDN 3 Limboto terdapat peningkatan. Berhasil dalam mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini, yakni 90% dari keseluruhan siswa kelas 1V dapat memahami materi dengan baik dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Model Teams Games Tournament, Keaktifan belajar siswa, Bahasa Indonesia.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Lembaga pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Banyak perhatian khusus diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Hal ini mendorong seluruh lapisan masyarakat begitu memperhatikan perkembangan dunia pendidikan. (Egi Verbina, 2022:408)

Pendidikan itu terdiri dari : (1) tujuan, (2) pendidik, (3) anak didik, (4) materi pendidikan, (5) kegiatan (usaha). Ahmad Tafsir juga mengatakan bahwa terdapat tujuh komponen pendidikan, yaitu : (1) tujuan, (2) pendidik, (3) anak didik, (4) bahan/materi, (5) metode/model, (6) alat (7) evaluasi.

Pendidikan sebagai usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak yang ditujukan kepada pendewasaan anak atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datangnya dari orang tua (dewasa) dan ditujukan kepada anak – anak usia dini.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang di gunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan – tujuan pengajaran, tahap – tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. (Shipy A. 2017:202)

Pengertian model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Keaktifan belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa selama belajar di sekolah, yang merupakan perpaduan dari tiga ranah kognitif, efektif dan psikomotrik jadi keaktifan belajar adalah kemampuan peserta didik untuk menyusun dan membangun sendiri pengetahuan yang di dapatkan melalui proses belajar. (Sara Indah, 2020:83)

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu dilakukan berbagai upaya untuk itu. Termasuk oleh guru kelas atau guru bahasa Indonesia. Upaya peningkatan

kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara tertulis ditempuh melalui komponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran.

Berdasarkan hasil survey yang di lakukan secara langsung pada hari selasa tanggal 01 september 2023 di SDN 3 limboto dengan melakukan pengamatan secara langsung proses pembelajaran dikelas IV.

Peneliti melihat langsung proses pembelajaran siswa di kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Kata beribuhan ME-, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran siswa tidak melaksanakan tugas belajar, tidak terlibat pada saat pemecahan sebuah masalah, dan tidak berupaya mencari informasi sebagai pemecahan masalah, sehingga terjadinya kurang keaktifan belajar siswa dikelas, karena dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran yang tidak bervariasi, seperti hanya menggunakan metode ceramah dan mencatat, sehingga menyebabkan peserta didik tidak banyak berpartisipasi dan kurangnya keaktifan belajar siswa didalam kelas.

Kurangnya keaktifan belajar siswa dapat di jadikan sebagai indikator bahwa proses pembelajaran yang di terapkan oleh guru yang belum sepenuhnya berhasil di kelas IV di karenakan dalam proses pembelajaran siswa tidak melaksanakan tugas belajar, tidak terlibat pada saat pemecahan sebuah masalah, dan tidak berupaya mencari informasi sebagai pemecahan masalah sehingga terjadinya kurang keaktifan belajar siswa dikelas.

Peneliti dapat melihat bahwasanya guru sudah semaksimal mungkin mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Kata Berimbuhan ME-, hanya saja dalam proses pembelajaran siswa tidak melaksanakan tugas belajar, tidak terlibat pada saat pemecahan sebuah masalah, dan tidak berupaya mencari informasi sebagai pemecahan masalah, sehingga terjadinya kurang keaktifan belajar siswa dikelas, karena dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan penerapan model pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa sehingga masih terdapat beberapa siswa yang kurang memahami materi Kata Berimbuhan ME- yang di ajarkan guru dan membuat proses belajar ini menjadi kurang menyenangkan. Kondisi ini dilihat masih rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa kelas IV, jauh dari keaktifan belajar siswa yang sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu hanya 14 siswa dari 22 siswa yang aktif dalam pembelajaran sehingga masih ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai keaktifan. yaitu 64% siswa yang aktif dan 36% siswa yang kurang aktif.

~~Sebagaimana dalam Teori PTK menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain~~

indikator keberhasilan belajar siswa dalam PTK adalah pengetahuan terkait tercapainya tujuan intruksional khusus, guru perlu melakukan tes formatif setelah menyajikan suatu materi kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana tujuan tersebut tercapai. Selain itu dalam penelitian tindakan kelas, keberhasilan juga dapat dinilai dari peningkatan keaktifan belajar siswa, terlibat dalam pemecahan masalah, berupaya mencari informasi dan berupaya melaksanakan diskusi kelompok. Para ahli juga menyarankan bahwa keberhasilan PTK dapat diukur dari sejauh mana tindakan yang diambil guru mampu memberikan perbaikan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Dari pembahasan di atas menurut para ahli jadi dapat disimpulkan keberhasilan PTK itu dapat diinterpretasikan berdasarkan peningkatan kualitas pembelajaran efektivitas tindakan yang diambil, serta dampak positif yang diberikan terhadap kemajuan siswa dan proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat dikatakan bahwa nilai keaktifan siswa yang kurang masih 36% yaitu masih bisa ditindak lanjuti sampai dengan memenuhi standar ketercapaian nilai.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut agar siswa lebih tertarik dalam proses belajar agar keaktifan belajar siswa meningkat yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. dengan harapan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka di SDN 3.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament*. merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar peserta didik. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rilek disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Sebagaimana dalam artikel penelitian Sari Astuti, dalam penelitiannya yang berjudul "Upaya meningkatkan keaktifan siswa melalui *Cooperatif learning jigsaw* pada Mata pelajaran IPS Kelas IV SDN 1 Puring Kabupaten Kebumen, beliau menemukan bahwa kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan masih kurang, hal tersebut dapat dilihat dari seirannya guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Kemampuan guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran

yang aktif dan menyenangkan, metode yang digunakan guru merupakan faktor yang memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mana dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk mengetahui akibat dan tindakan yang diterapkan pada subjek penelitian dikelas tersebut. Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari tiga kata: yaitu Penelitian, Tindakan dan Kelas. Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan berdasarkan fakta yang memiliki tujuan untuk menemukan, membuktikan, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu pengetahuan dan dalam hal ini berfungsi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Objek penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 3 Limboto.

Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas IV SDN 3 Limboto yang berjumlah 36 orang siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

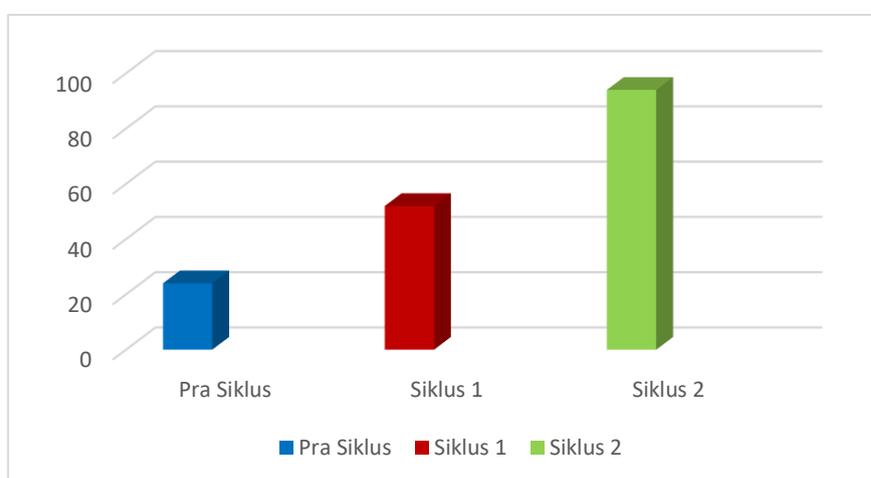
Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. Mulai dari merencanakan, melaksanakan, mengamati, mengevaluasi dan merefleksikan adalah langkah pertama dari setiap proyek yang ada dalam penelitian ini.

Pada siklus I hasil analisis data yang diperoleh dari 36 siswa, hanya 19 siswa yang tuntas dengan presentase 52% pada materi kata berimbuhan “me-“. Sehingga dapat dikatakan bahwa siklus I belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observer pada siklus I, dari 36 siswa terdapat 19 siswa yang aktif dan 17 siswa yang tidak aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Dari hasil diskusi antara peneliti dan observer keaktifan belajar siswa belum mencapai standar ketuntasan pada siklus I. Hal ini disebabkan peneliti belum terlalu mengenal dan memahami karakter dari setiap siswa, sehingga sulit bagi peneliti untuk menyesuaikan diri. Peneliti dan siswa pun sulit untuk berkomunikasi karena siswa masih segan untuk bertanya.

Oleh karena itu, peneliti harus melakukan pendekatan terhadap para siswa, agar dapat terjalin lebih dekat hubungan peneliti sebagai guru dengan siswa. Mengingat dan meninjau kembali masih rendahnya keaktifan siswa dan hasil belajar yang diterima peneliti di siklus 1 Maka hal-hal yang perlu menjadi perbaikan akan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II peneliti melaksanakan pembelajaran dengan melihat refleksi dari siklus I. Pada siklus II diharapkan terjadi kedekatan antara guru dan siswa. Hal ini penting agar peneliti bisa melakukan pendekatan dan bimbingan kepada siswa yang masih sulit memahami materi. Dengan melakukan perbaikan dan melihat kekurangan yang ada pada siklus I, maka pada siklus II mengalami peningkatan nilai mulai dari aktivitas guru, aktivitas siswa, keaktifan siswa hingga hasil belajar. Adapun hasil dari tiap siklus bisa dilihat pada diagram perbandingan antara Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Gambar 4.18 : Diagram Hasil Pra Siklus, Siklus 1 Siklus 2, dan Siklus 2

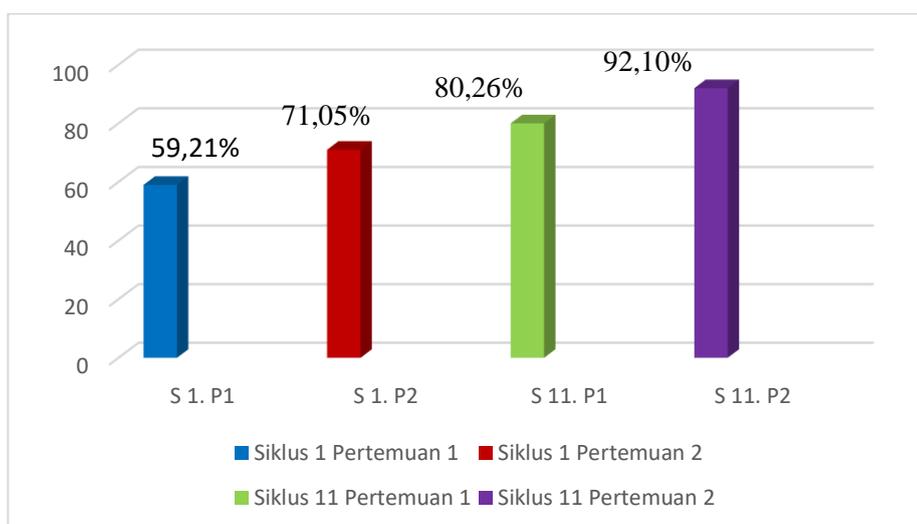
1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti dalam aktivitas guru untuk siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I dapat dikategorikan baik dengan presentase 71,05%, akan tetapi masih terdapat kekurangan. Seperti guru belum bisa menjelaskan materi dengan baik, memberi penguatannya pada siswa, belum bisa mengarahkan siswa saat membentuk kelompok, belum bisa membangkitkan rasa percaya diri siswa dan membuat kelas menjadi aktif.

Pada siklus II guru sudah mulai memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I. guru dapat melaksanakan setiap langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang pada Modul Ajar dengan lebih baik, sehingga pada siklus II dapat dikategorikan sangat baik dengan

presentase 92,10% karena sudah terlaksananya setiap tahapan dalam pembelajaran yang sesuai dengan Modul Ajar dengan baik.

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa, rata-rata tingkat aktivitas guru selama menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk setiap siklusnya mulai dari siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan adanya usaha perbaikan yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran bahasa indonesia materi kata berimbuhan “me-” kelas 1V SDN 3 Limboto, dan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus II dapat mencapai indikator keberhasilan.



Gambar 4.19 : Diagram Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus 1 P1 P2 dan Siklus 11 P1 P2.

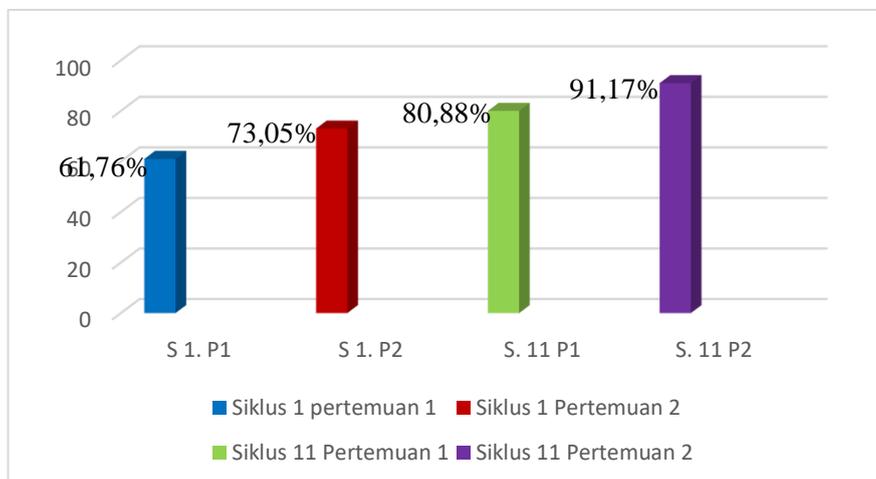
2. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh tentang aktivitas siswa untuk siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I dapat dikategorikan baik dengan presentase 73,52%. akan tetapi masih terdapat kekurangan, seperti siswa masih belum percaya diri, masih malu untuk bertanya, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dari guru, siswa belum bisa berdiskusi secara baik dengan kelompoknya yang telah ditentukan dan siswa masih malu saat diminta menyimpulkan pembelajaran.

Pada siklus II terjadi peningkatan siswa sudah dapat membentuk kelompok dengan tertib, sudah dapat melakukan diskusi kelompok bersama teman kelompoknya, mulai percaya diri dan berani mengacungkan tangan baik itu untuk bertanya, mengemukakan pendapat,

menjawab pertanyaan dari guru, dan mengambil kesimpulan dari materi yang dipelajari. Sehingga pada siklus ini dapat dikategorikan sangat baik dengan presentase 91,17%

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa, presentase tingkat aktivitas siswa selama menerapkan model *teams games tournament* mulai dari siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* pada pembelajaran bahasa indonesia dapat memberikan dorongan untuk meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran bahasa indonesia kelas 1V SDN 3 Limboto, dan dengan menggunakan model *teams Gaes Tournament* pada siklus II dapat mencapai indikator keberhasilan.



Gambar 4.20 : Diagram Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus 1 p1 p2 dan Siklus 11 P1 P2

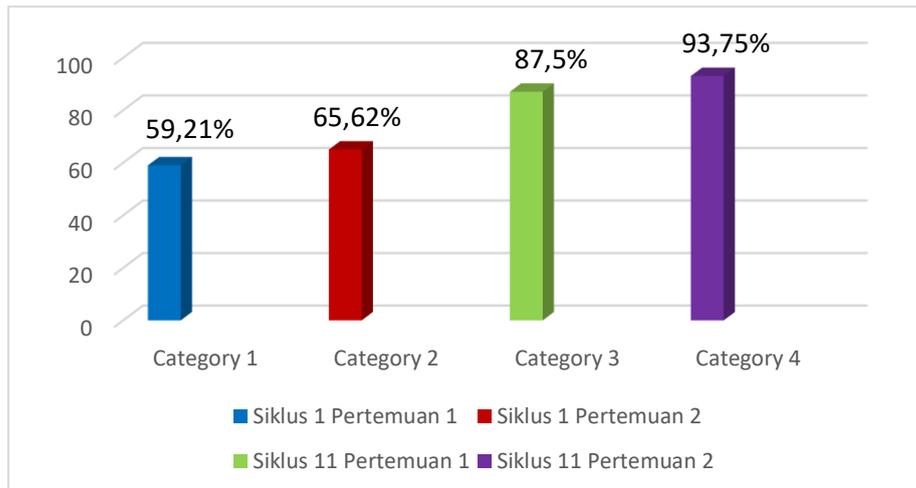
3. Keaktifan Belajar Siswa

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran. Peningkatan keaktifan belajar siswa dapat dilihat melalui hasil observasi penelitian mulai dari siklus I dan siklus II. Keaktifan belajar siswa pada siklus I memperoleh presentase yakni 65,62% dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 93,75%. Berdasarkan hasil pengamatan, maka dapat dikatakan bahwa menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran bahasa indonesia kata berimbuhan “me-“ kelas 1V SDN 3 Limboto.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa melalui

model pembelajaran *teams Games Tournament*. Selisih peningkatan keaktifan belajar siswa antara siklus I dan siklus II adalah sebesar 28%. Berikut diagram perbandingan keaktifan siswa pada pembelajaran bahasa indonesia menggunakan model pembelajaran *Teams Games tournament* pada siklus I dan siklus II.

Model pembelajaran yang digunakan, dapat menentukan aktif atau tidaknya siswa dalam proses pembelajaran. Pada penerapan model ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran di kelas.



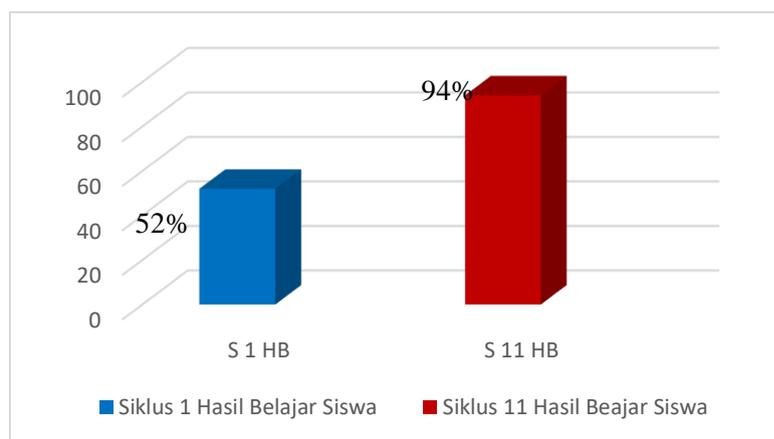
Gambar 4.21 : Diagram Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus 1 P1 P2 dan Siklus 11 P1 P2

4. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terhadap hasil belajar siswa untuk siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Temuan diagram berikut yang menunjukkan 2 siklus siswa selama proses pembelajaran menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Presentase pencapaian siklus I sebesar 52% dan pada siklus II sebesar 94%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa setelah dilakukan refleksi untuk mengatasi kekurangan pada siklus I untuk digunakan pada siklus II. Maka dengan adanya diagram perbandingan ini telah ada peningkatan yang signifikan yang terjadi pada siklus II.

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa, presentase tingkat hasil belajar siswa selama menerapkan model pembelajaran *Teams Gamest Tournament* untuk setiap siklusnya. Mulai dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model *Teams Gamest Tournament* pada pembelajaran bahasa indonesia materi kata berimbuhan “me-“ kelas 1V SDN 3 Limboto dapat meningkatkan

hasil belajar.



Gambar 4.22 : Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus 1 P1 P2 dan Siklus II P1 P2

Dapat disimpulkan bahwa dalam tahapan siklus I dan siklus II terjadi banyak perubahan dan peningkatan baik dalam proses pendekatan guru dan siswa, cara mengajar dan cara penguasaan kelas yang lebih baik juga sangat mempengaruhi cara belajar dan hasil belajar siswa.

Dengan adanya menerapkan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran bahasa indonesia materi kata berimbuhan “me-“ sangat membantu peneliti dalam membuktikan adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, keaktifan belajar dan hasil belajar siswa yang terjadi ditiap pertemuan maupun ditiap siklusnya.

Dengan adanya peningkatan ini peneliti dapat membuktikan bahwa dengan adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membawa pengaruh, perubahan dan peningkatan keaktifan belajar siswa yang efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah. Baik guru maupun siswa akan merasa puas dan senang pada pembelajaran yang diikuti selama proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan adanya data-data yang telah dipaparkan peneliti berhasil mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini, yakni 90% dari keseluruhan siswa kelas 1V dapat memahami materi dengan baik dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di SDN 3 Limboto dengan target penelitian kelas 1V. Dengan subjek penelitian sebanyak 36 siswa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi kata berimbuhan “me-“ kelas 1V SDN 3 Limboto terdapat peningkatan.
2. Menerapkan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi kata berimbuhan “me-“ kelas 1V SDN 3 Limboto dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3. Berhasil dalam mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini, yakni 90% dari keseluruhan siswa kelas 1V dapat memahami materi dengan baik dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Abdul Majid. 2018. *Strategi Pembelajaran*. Rosdakarya, Bandung.
- Amirulloh Syarbini. 2018. *Model Pendidikan Karakter Dalam Keluarga*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Dr.Syafarudin,M.Pd.& Eka Dewi Utari,S.Pd.,M.Pd. 2022. *Media Pembelajaran. Dari masa konvensional hingga masa digital*. Palembang Bening Media Publishing.
- Dr.Uci Sanusi, M.Pd. & Dr. Rudi Ahmad Suryadi, M.Ag. 2018. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Egah Linggasari & Endi Rocheandi. 2022. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup*. Jurnal homepage.Vol. XIII, No. 1.
- Egi Verbina Ginting. Dkk. 2022. *Analisis Faktor Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Indonesia.Vol. 3 No. 4.
- Leon A. Abdillah, dkk. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Penerapannya*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata.
- Musdalipa Firdo Rajak, S.Pd., M.Pd. & A. Jaya Alam, S.H., M.M. 2022. *Buku panduan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournamens (TGT) Berbasis media ular tangga*. Sumatra Barat : Mitra Cendekia Media.
- Nirwana Yopi. 2021. *Kata berimbuhan me*. Jurnal Bahasa & Sastra. Vol. 6. No. 1.

- Nugroho Wibowo. 2018. *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar*. Jurnal *Electronic, informatic, and Vocational Education (ELINVO)*. Vol. 1, No. 2.
- Putu yogik suwara mahardi, dkk. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbasis kearifan lokal trikaya parisudha terhadap Pendidikan karakter gotong royong dan hasil belajar*. Jurnal Pendidikan Multikultural, Vol.1 (1) pp. 98 – 107.
- Rafika Rahmawati. 2018. *Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi*. Jurnal Pendidikan Khusus, Vol.14. (2).
- Sara Indah Ellsabet Tambun, dkk. 2020. *Analisis Undang – undang No. 20 tentang sistem pendidikan nasional*. Visi ilmu sosial dan humaniora. Vol. 01, No 01.
- Shiphy A, Octavia. 2020. *Model – model pembelajaran*. yogyakarta : CV Budi Utama.
- Suparlan, Palapa. 2020. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.4. No. 2.
- Thamrin Tayeb. 2018. *Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran*. Alauduna: Vol. 4. No. 2.
- Trianto Majid. 2019. *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.