

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA SEKOLAH DASAR**

Rini Mulyani, Nana Djumhana<sup>1</sup>, Tatang Syaripudin<sup>2</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Indonesia  
e-mail: rinimulyani8@gmail.com

**Abstrak:** penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pembiasaan guru melakukan pembelajaran secara berkelompok. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV SDN PR yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan catatan lapangan. Analisis kualitatif menggunakan teknik dari Miles dan Huberman, sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan statistik rata-rata dan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun secara baik mengimplikasikan peningkatan kualitas pembelajaran, sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR.

Kata kunci: kerja sama, *team games tournament* (tgt), PTK

**Abstract:** *this research is based on the low level of cooperation ability of the fourth grade students of SDN PR. This is caused by the unfamiliarity of teachers doing group learning. This research is to describe the application of cooperative learning model of Team Games Tournament (TGT) to improve the ability of cooperation of fourth grade students of SDN PR. The research method used is action research class (PTK) model Kemmis and Mc Taggart. The research subjects are the fourth grade students of SDN PR which is by 26 students. Data collection techniques used and field notes. Qualitative analysis using techniques from Miles and Huberman, so that the analysis of quantitative data using statistics average and percentage. The results of this study indicate that the implementation plan of learning (RPP) that has produced good quality, applying cooperative learning model of Team Games Tournament (TGT) type can improve the cooperation ability of fourth grade students of SDN PR.*

*Keywords: cooperation, team games tournamnet (tgt), classroom action research*

---

<sup>1</sup>nanajumhana@upi.edu

<sup>2</sup>tatang.syaripudin@gmail.com

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengintegrasikan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran. Hosman (2014, hlm. 3) mengatakan bahwa “dalam setiap kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013, guru harus memperhatikan kompetensi yang terkait dengan sikap jujur, teliti, kerja sama, toleransi, disiplin, taat aturan, menghargai pendapat orang lain yang tercantum dalam silabus dan RPP”

Siswa perlu memiliki kemampuan kerja sama sebab kemampuan ini dapat menunjang kehidupan sosialnya. Menurut Rosita dan Leonard (2015, hlm. 1-2) “kerja sama merupakan aspek kepribadian yang sangat penting dan perlu dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupan sosialnya”. Adapun menurut Lie (2008, hlm. 43) bahwa “kemampuan bekerja sama ini akan sangat bermanfaat nantinya dalam dunia kerja dan kehidupan masyarakat”. Pendapat lain yang diungkap Hamid (dalam Rosita dan Leonard, 2015, hlm. 2) “kerja sama dapat mempercepat tujuan pembelajaran, sebab pada dasarnya suatu komunitas belajar selalu lebih baik hasilnya daripada beberapa individu yang belajar sendiri-sendiri”. Menurut Zainudin (dalam Sari dan Wijayanti, 2017, hlm. 177) bahwa “dengan bekerja sama siswa terbiasa memiliki kepedulian satu orang atau satu pihak dengan orang atau pihak lain sehingga dalam satu kegiatan dapat saling menguntungkan dengan prinsip saling percaya, menghargai dan adanya norma yang mengatur”. Efi (dalam Maasawet, 2011, hlm. 2) mengungkapkan bahwa “tujuan dari bekerja sama ialah dapat mengembangkan tingkat pemikiran yang tinggi, keterampilan komunikasi yang penting, meningkatkan minat, percaya diri, kesadaran bersosial dan sikap toleransi terhadap perbedaan individu”. Dapat disimpulkan, bahwa kemampuan kerja sama penting dan perlu

dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah.

Hasil studi pendahuluan di kelas IV SDN PR menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama siswa berada pada tingkat rendah, persentasenya baru menunjukkan sebesar 48,51%. Dari persentase tersebut 16 orang siswa berada pada tingkat kemampuan kerja sama rendah, dan 10 orang siswa berada pada tingkat kemampuan kerja sama sedang. Hal tersebut terjadi dikarenakan pada saat pembelajaran secara berkelompok siswa lebih senang dikelompokkan secara homogen berdasarkan jenis kelamin. Pada saat proses belajar dalam kelompok, siswa bekerja sendiri-sendiri, tidak ada kegiatan diskusi ataupun memecahkan masalah bersama. Selain itu beberapa kelompok masih didominasi oleh siswa yang pintar, dan menganggap rendah kepada siswa yang kurang pintar, oleh karena itu siswa yang kurang pintar hanya mampu menyalin pekerjaan temannya tidak berusaha untuk memahami bagaimana cara mengerjakannya. Tampaknya guru kurang terbiasa melakukan pembelajaran secara berkelompok, sehingga siswa tidak terbiasa melakukan aktivitas pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR masih harus ditingkatkan.

Permasalahan tersebut harus segera diatasi sebab jika tidak akan merugikan siswa, siswa akan terhambat dalam proses pembelajarannya. Salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif. Hal ini selaras dengan pendapat menurut Sunan dan Hans (dalam Isjoni, 2012, hlm. 15) “pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberikan dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses

pembelajaran” selain itu Rusman (2014, hlm. 210) berpendapat bahwa “tujuan yang penting dari pembelajaran kooperatif yaitu untuk mengajarkan kerja sama pada siswa. Dalam pembelajaran kooperatif siswa terlibat secara aktif, siswa banyak berinteraksi dengan siswa lain melakukan diskusi, memecahkan masalah bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tipe, diantaranya: STAD, NHT, GI, TGT, Jigsaw. Model pembelajaran kooperatif yang akan diterapkan di kelas IV SD yaitu tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif dimana kegiatan belajar siswa diawali dengan memperhatikan penjelasan guru di depan kelas (presentasi kelas), *team* (belajar kelompok), *games* (memainkan permainan), kemudian *tournament* (turnamen akademik) dan terakhir rekognisi tim. Slavin (dalam Huda, 2015, hlm. 197) mengemukakan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa yang berbeda. Pendapat lain menurut Noor (2018, hlm. 35) “model pembelajaran dengan tipe TGT merupakan salah satu model kooperatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang memberikan antusiasme tinggi khususnya pada jenjang sekolah dasar”.

Hipotesis di atas didukung oleh penelitian dari Meti Kesuma Dewi tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V SD” pada tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I rata-rata kemampuan kerjasama siswa sebesar 65%, mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 20% menjadi 85%. Dari hasil

penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kerjasama siswa kelas V SD dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Untuk memecahkan masalah rendahnya kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR peneliti tertarik untuk melaksanakan PTK dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa IV Sekolah Dasar.

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas IV Sekolah Dasar

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Sugiyono (2015, hlm. 2) metode penelitian ialah cara ilmiah mendapatkan data sesuai dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Suryanto (dalam Musclish, 2014, hlm. 9) bahwa penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian yang sifatnya reflektif dengan melakukan tindakan tertentu untuk memperbaiki dan/atau meningkatkan praktik belajar mengajar di kelas.

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian Kemmis dan Mc Taggart yang diadopsi Kurt Lewin. Penelitian ini terdiri dari satu tindakan pada setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Partisipan dalam penelitian ini adalah 26 orang siswa kelas IV SDN PR semester II tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. SDN PR adalah salah satu SD yang berlokasi di Kecamatan Cidadap Kota Bandung. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan

mulai dari bulan Februari sampai bulan April 2018.

Teknik pengumpul data yang digunakan adalah observasi dan catatan lapangan. Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan dilakukan. Catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah di kelas.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

#### 1. Instrumen Pembelajaran

##### a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan guru sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. RPP pada penelitian ini mengacu pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT sehingga langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan tahapan yang sesuai dengan TGT yang terdiri dari lima tahap yaitu, presentasi kelas, tim, *games*, *tournament*, dan rekognisi tim.

##### b. Lembar Kerja Kelompok

LKK ini diberikan pada setiap kelompok, yang berisi tugas yang dikerjakan siswa dan materi yang harus dikuasai siswa. pemberian LKK ini dapat menjadi sebagai penilaian kemampuan kerja sama siswa pada saat belajar dan bekerja kelompok.

##### c. Bahan Ajar

Bahan ajar memuat yang akan disampaikan dan diajarkan kepada siswa pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar

dapat tertulis maupun tidak tertulis.

##### d. Soal *Games* dan *Tournament*

Soal *games* dan *tournament* disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa.

#### 2. Instrumen Pengumpul Data

##### a. Lembar Observasi Kemampuan Kerja Sama Siswa

Lembar Observasi ini untuk mengukur kemampuan kerja sama siswa serta melihat peningkatan kemampuan kerja sama siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

##### b. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Lembar observasi ini untuk mengetahui kesesuaian dari RPP yang telah disusun dengan pelaksanaan serta sebagai indikator untuk mencari penyelesaian masalah yang muncul dalam pembelajaran yang harus ditindak lanjuti pada pertemuan berikutnya

##### c. Catatan Lapangan

Melalui catatan lapangan, peneliti dapat mencatat temuan-temuan selama proses kegiatan mengajar, sebagai salah satu bahan untuk laporan hasil penelitian dan sebagai rujukan tindakan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya.

Analisis data yang digunakan yaitu melalui analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diambil menggunakan statistik deskriptif rata-rata dan persentase. Statistik deskriptif (Sugiyono, 2015, hlm. 207) adalah statistik yang digunakan menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang belaku untuk umum atau generalisasi. Sedangkan data kualitatif dianalisis

dengan menerapkan model dari Miles dan Huberman. yang terdiri dari tiga komponen (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 337) yaitu sebagai berikut.

1. Reduksi Data

Mereduksi berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk pengumpulan data selanjutnya.

2. Penyajian Data

Dalam tahap ini dilakukan pengelompokan data berdasarkan kriteria tertentu, untuk mencari kesamaan yang ada. Data yang disajikan dalam bentuk tabel, garfik, *phie*, *chard*, *pictogram*, dan sejenisnya.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verivikasi

Kesimpulan awal yang dikemukakan masalah bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapanagn mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa yang disusun peneliti sistematisanya sudah sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. RPP mengalami perbaikan dari siklus I ke siklus II. Hal yang perlu diperbaiki meliputi pengelolaan waktu, media pembelajaran

yang akan digunakan, dan peraturan dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti penyusunan RPP tidak bisa sekaligus baik, karena itu untuk dapat menyusun RPP yang baik perlu didalami terlebih dahulu teori penyusunan RPP, teori media pembelajaran dan teori pengelolaan kelas.

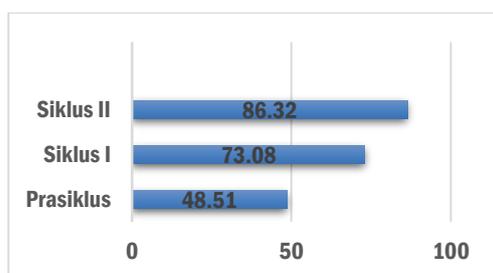
RPP yang sudah disusun menjadi panduan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) aktivitas siswa menjadi meningkat dibandingkan dengan aktivitas siswa pada pra siklus. Pada pra siklus aktivitas siswa hanya ada empat yang terdiri dari mendengarkan penjelasan guru, membaca teks pada buku tema, menyalin teks pada buku tulisnya, dan mengerjakan soal yang ada pada buku tema. Pada siklus I aktivitas belajar siswa menjadi tujuh aktivitas, yang terdiri dari mendengarkan penjelasan guru dan memperhatikan tulisan inti materi pada papan tulis, berdiskusi dengan kelompok, mengerjakan soal pada LKK, mereview materi pelajaran bersama kelompok, melakukan *games* yang berupa kuis seputar materi yang telah dipelajari, melakukan *tournament* antar kelompok untuk menjawab pertanyaan seputar materi yang telah dipelajari, mengerjakan soal evaluasi. Pada siklus II aktivitas belajar siswa ada delapan, aktivitas yang sama dengan siklus I namun ditambah dengan melakukan refleksi pembelajaran dan membuat kesimpulan.

Hasil dari penelitian menunjukkan pembelajaran pada siklus I dan siklus II lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran pada pra siklus, karena dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa. Pada pra siklus tingkat kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR berada pada tingkat rendah dengan persentase kemampuan kerja sama sebesar 48,51%. Pada siklus I kemampuan kerja sama siswa kelas IV

SDN PR berada pada kemampuan kerja sama tingkat sedang dengan persentase 73,08%. Peningkatan kemampuan kerja sama pada siklus I dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang menuat beragam aktivitas belajar siswa dan pembelajaran kelompok difasilitasi dengan adanya tugas terstruktur yang disajikan dalam LKK. Lalu karena adanya tugas yang harus diselesaikan cukup banyak dan waktu pengerjaan yang tidak lama membuat siswa berlatih untuk membagi tugas dan bekerja sama dengan temannya agar dapat diselesaikan tepat waktu.

Pada siklus II kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR berada pada tingkat tinggi dengan persentase sebesar 86,32%. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal yang pertama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam pembelajaran, kedua karena adanya aturan belajar kelompok yang harus dipatuhi sehingga siswa menjadi lebih tertib, ketiga adanya pengalaman pembelajaran pada siklus I membuat siswa mengetahui apa yang harus dilakukan pada pembelajaran siklus II, keempat siswa mempunyai motivasi untuk menjadi kelompok yang unggul dan mendapatkan *reward* dari guru.

Berdasarkan hasil persentase kemampuan kerja sama siswa dapat dilihat perbandingannya dari pra siklus, siklus I, dan siklus II pada diagram berikut.



**Gambar 1** Persentase Prasiklus, Siklus I, dan siklus II.

Berdasarkan paparan peningkatan kemampuan kerja sama pada siklus I dan siklus II tersebut, peningkatan kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR ini sangat dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini berhubungan dengan pendapat dari Slavin (dalam Huda, 2015, hlm. 197) mengemukakan bahwa “TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa yang berbeda”.

Adapun penelitian yang relevan dari Meti Kesuma Dewi (2017) bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan kerjasama siswa mencapai 65% dan pada siklus II kemampuan kerjasama siswa 85%. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa.

Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas IV Sekolah Dasar dihentikan pada siklus II. Meninjau hasil penelitian siklus II menunjukkan kemampuan kerja sama siswa sudah mencapai persentase 86,32%. Karena berdasarkan pada pendapat Sudjana (2016, hlm.8) yang mengemukakan bahwa “keberhasilan siswa ditentukan dengan kriteria yaitu berkisar 75-80%.

## SIMPULAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR sistematisanya mengacu pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016.

Sekalipun sistematika RPP ini sama dengan sistematika RPP pra siklus, tetapi memiliki perbedaan dalam kegiatan inti pembelajarannya. Langkah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari presentasi kelas, *team* (belajar kelompok), *games*, *tournament* dan rekognisi tim. RPP mengalami perbaikan dari siklus I ke siklus II yaitu meliputi pengolahan waktu pada RPP dan penggunaan media yang lebih menarik.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SDN PR dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan pada saat pra siklus. Aktivitas siswa dan guru menjadi lebih beragam. Aktivitas siswa meliputi mendengarkan penjelasan dari guru, berdiskusi dengan kelompok, mengerjakan LKK, mereview materi pelajaran bersama kelompok, melakukan *games* akademik yang berupa kuis seputar materi yang telah dipelajari, melakukan tournament atau pertandingan akademik antar kelompok untuk menjawab pertanyaan seputar materi yang telah dipelajari, melakukan refleksi pembelajaran dan membuat kesimpulan, serta mengerjakan soal evaluasi. Aktivitas guru meliputi menjelaskan materi dengan tayangan video, membagikan LKK kepada setiap kelompok, menyiapkan dan memimpin berlangsungnya *games*, menyiapkan dan memimpin berlangsungnya *tournament*, melakukan rekognisi tim dengan menghitung skor dan memberi penghargaan kepada siswa, mengajak siswa untuk melakukan refleksi pembelajaran dan membuat kesimpulan, memberikan soal evaluasi pembelajaran kepada siswa. Peningkatan aktivitas siswa berkontribusi kepada peningkatan kemampuan kerja samanya.

Penerapan model pembelajar kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) telah berhasil meningkatkan

kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR. Pada pra siklus tingkat kemampuan kerja sama siswa berada pada tingkat rendah dengan persentase 48,57%. Meningkat pada siklus I menjadi berada pada tingkat kemampuan kerja sama sedang dengan persentase 73,08%. Dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi, tingkat kemampuan kerja sama siswa berada pada tingkat tinggi dengan persentase 86,32%.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Hosman, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni (2012). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung : Alfabeta.
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Maasawet, E. T. (2011). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Belajar Biologi Melalui Penerapan Strategi Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri VI Kota Samarinda Tahun Pelajaran 2010/2011. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 2(1).
- Musclish, M (2014). *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Noor, M. (2018). Penggunaan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar. *al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(1).
- Rosita, I., & Leonard, L. (2015). Meningkatkan kerja sama siswa

melalui pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(1).

Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran (Edisi Kedua)*. Jakarta: PT Rahagrafindo Persada.

Sari, S., & Wijayanti, A. (2017). Talking Stick: Hasil Belajar IPA Dan Kemampuan Kerjasama Siswa. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(2).

Sudjana. (2016) . *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.