

Nomor daftar FPIPS: 4278/UN40.A2.5/PT/2023

**PENGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT DALAM
PEMBELAJARAN IPS
(Studi Deskriptif Kualitatif Di Kelas VIII SMPN 7 Bandung)**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan*

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh
Indra Kusumah
1906192

**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2023**

**PENGGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT DALAM
PEMBELAJARAN IPS
(Studi Deskriptif Kualitatif Di Kelas VIII SMPN 7 Bandung)**

Oleh
Indra Kusumah
1906192

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

©Indra Kusumah 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh di perbanyak seluruhnya atau Sebagian, Dengan dicetak ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN
INDRA KUSUMAH**

**PENGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT* DALAM
PEMBELAJARAN IPS
(Studi Deskriptif Kualitatif Di Kelas VIII SMPN 7 Bandung)**

Disetujui dan disahkan oleh:

PEMBIMBING 1



Prof. Dr. H. Aim Abdulkarim, M.Pd

NIP. 19590714 198601 1 001

PEMBIMBING 2



Dr. Murdiyah Winarti, M.Hum

NIP. 19600529 198703 2 002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed

NIP. 19630820 198803 1 001

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI
INDRA KUSUMAH
PENGGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
***TEAM GAME TOURNAMENT* DALAM**
PEMBELAJARAN IPS
(Studi Deskriptif Kualitatif Di Kelas VIII SMPN 7 Bandung)

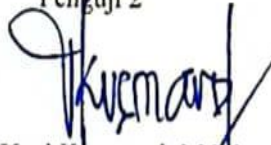
Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji 1



Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd
NIP. 196220718 198801 2 001

Penguji 2



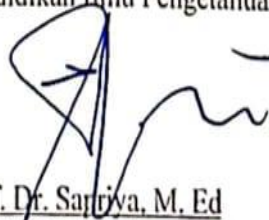
Dra. Yani Kusmarni, M.Pd
NIP. 19660113 199001 2 002

Penguji 3



Yeni Kurniawati Sumantri, M.Pd
NIP. 19770602 200312 2 001

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sarriya, M. Ed
NIP. 19630820 199803 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penggunaan Model *Cooperative Learning tipe Team Games Tournament* dalam Pembelajaran IPS (studi deskriptif di SMP Negeri 7 Bandung)” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan

Indra Kusumah

NIM. 1906192

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan Rahmat-NYA peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Model *Cooperative Learning tipe Team Games Tournament* dalam Pembelajaran IPS (studi deskriptif di SMP Negeri 7 Bandung)”. Penyusunan dari skripsi ini bertujuan untuk memenuhi tugas akhir dan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia.

Skripsi ini disusun berdasarkan terdapatnya motivasi belajar yang masih kurang pada peserta didik yang mana salah satu penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik bagi peserta didik. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai penggunaan dari suatu model pembelajaran pada pembelajaran IPS. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis yaitu mengenai apakah penggunaan model cooperative learning tipe team games tournament pada pembelajaran IPS bisa membuat motivasi belajar dan aktivitas belajar menjadi meningkat

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan dan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran yang sifatnya untuk membangun dalam memperbaiki kekurangan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Bandung, Agustus 2023

Indra Kusumah

NIM. 1906192

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselaikannya skripsi yang ditulis ini tidak lepas dari pihak-pihak yang memberikan semangat, motivasi, bimbingan, bantuan, serta doa yang selalu dipanjatkan kepada Tuhan untuk peneliti. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih dengan penuh sukacita kepada berbagai pihak, yaitu:

1. Prof. Dr. H. Aim Abdulkarim, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan, motivasi dalam penyempurnaan dan penyelesaian skripsi. dan doa selama proses penyusunan skripsi.
2. Dr. Murdiah Winarti, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak bantuan, arahan, ilmu baru, bimbingan doa dan motivasi dalam penyempurnaan dan penyelesaian skripsi.
3. Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd., M.A., selaku rektor Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas selama penulis berkuliah di UPI Bandung.
4. Dr. Agus Mulyana, M.Hum., selaku ketua dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang telah memberikan banyak kesempatan, doa, dan fasilitas di Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
5. Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed., selaku ketua program studi Pendidikan IPS saat ini, yang telah memberikan banyak doa, dukungan, dan kesempatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
6. Kepada seluruh dosen dan staff program studi pendidikan IPS yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, motivasi dan bimbingan selama perkuliahan sejak dari awal sampai saat ini.
7. Ibu Lina Marlina Sadeli S.Pd MM. Selaku guru mitra yang telah membantu peneliti selama melaksanakan proses penelitian. Kepada kepala sekolah, wakasek, seluruh guru, dan staf karyawan SMP Negeri 7 Bandung yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa kepada siswa dan siswi kelas VIII A dan VIII D atas segala bantuannya

8. Kepada kedua orang tua penulis yaitu kepada ibu Imas Atikah dan ayah Atim Sudiono yang senantiasa selalu mendoakan dan memberikan yang terbaik untuk penulis, serta memberikan dukungan secara penuh dengan tulus dari awal perkuliahan hingga sekarang telah menyelesaikan skripsi.
9. Kepada kakak Hari Muharram, yang selalu membantu dalam doa, dukungan dan support yang tiada hentinya dari awal perkuliahan hingga sekarang menyelesaikan skripsi.
10. Kepada Ajeng Risti Amaliya selaku sosok yang ada bersama penulis sejak awal kuliah hingga penulisan skripsi ini terselesaikan. terima kasih banyak telah memberikan dukungan dan meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran kepada penulis, dan terima kasih telah *support* penulis dalam keadaan apapun sampai saat ini penulis mendapatkan gelar S.PD ini.
11. Kepada teman-teman PIPS B 2019 selaku teman sekelas penulis yang telah banyak membantu dan saling mendukung dari awal perkuliahan
12. Sekolah penugasan PPLSP yaitu SMP Negeri 7 Bandung, yang senantiasa telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman, bahkan pembuka pintu dalam munculnya ide dan kreatifitas penulis.
13. Kepada seluruh keluarga, sahabat dan kerabat yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah mendoakan, memotivasi dan membantu dalam proses penyusunan skripsi.

Semoga apa yang telah tim dosen, keluarga, sahabat dan teman lakukan dapat di balas oleh Tuhan Yang Maha Esa.

**“Penggunaan Model *Cooperative Learning tipe Team Games Tournament*
dalam Pembelajaran IPS (studi deskriptif di SMP Negeri 7 Bandung))**

Indra Kusumah (1906192)

Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus kepada penggunaan model *cooperative learning tipe team games tournament* dalam pembelajaran IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan model *cooperative learning tipe team games tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian yaitu di lingkungan SMP Negeri 7 Bandung. Hasil penelitian menunjukkan Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) telah terbukti efektif sebagai model pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan utama dari model ini adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi, beberapa indikator peningkatan kualitas pembelajaran muncul. Beberapa aspek yang terlihat termasuk ketekunan siswa, diskusi yang terorganisir, penyelesaian tahapan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning tipe team games tournament* secara tepat waktu, serta menunjukkan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci : Pembelajaran IPS, Team Games tournament, Motivasi belajar

***“The Use of the Team Games Tournament Type of Cooperative Learning Model
in Social Studies Education (A Descriptive Study at SMP Negeri 7 Bandung)”***

Indra Kusumah (1906192)

*Thesis social sciences education study program, faculty of social sciences education,
indonesian university of education*

ABSTRACT

This research focuses on the use of the Team Games Tournament type of cooperative learning model in Social Studies education. The purpose of this study is to determine the effectiveness of using the Team Games Tournament type of cooperative learning model in enhancing students' learning motivation in Social Studies. This research employs a descriptive qualitative approach. The study is conducted at SMP Negeri 7 Bandung. The results indicate that the Team Games Tournament (TGT) learning model has proven effective as a learning model, particularly in the context of cooperative learning. One of the main advantages of this model is its ability to increase student motivation and learning outcomes. Based on observations, several indicators of improved learning quality emerged. Some notable aspects include student perseverance, organized discussions, timely completion of learning stages using the Team Games Tournament type of cooperative learning model, and demonstrated focus during the learning process.

***Keywords : Social Studies Education, Team Games Tournament, Learning
Motivation***

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| UCAPAN TERIMA KASIH | vi |
| ABSTRAK | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GRAFIK..... | xiv |
| DAFTAR BAGAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Batasan Masalah..... | 8 |
| 1.3 Rumusan Masalah | 8 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 8 |
| 1.5 Kegunaan Penelitian..... | 9 |
| 1.5.1 Secara Teoritis..... | 9 |
| 1.5.2 Secara Praktis..... | 9 |
| 1.6 Struktur Organisasi Skripsi | 10 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 12 |
| 2.1 Model Cooperative learning | 12 |
| 2.2 Team Games Tournament..... | 17 |
| 2.3 Pembelajaran IPS..... | 30 |
| 2.4 Penelitian Terdahulu..... | 32 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 37 |

| | |
|--|----|
| 3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian | 37 |
| 3.1.1 Lokasi Penelitian..... | 37 |
| 3.3.2 Subjek Penelitian..... | 40 |
| 3.2 Pendekatan dan Metode Penelitian..... | 42 |
| 3.3 Desain Penelitian..... | 43 |
| 3.4 Fokus Penelitian | 44 |
| 3.5 Instrumen Penelitian..... | 47 |
| 3.5.1 Pedoman Wawancara | 47 |
| 3.5.2 Pedoman Observasi..... | 48 |
| 3.5.3 Dokumentasi | 50 |
| 3.6 Teknik Pengumpulan Data | 50 |
| 3.6.1 Observasi..... | 50 |
| 3.6.2 Wawancara..... | 50 |
| 3.6.3 Studi Dokumentasi..... | 50 |
| 3.7 Teknik Pengolahan dan Analisis Data..... | 51 |
| 3.7.1 Reduksi Data | 51 |
| 3.7.2 Penyajian Data | 51 |
| 3.7.3 Penarikan Kesimpulan | 51 |
| 3.8 Validasi Data | 52 |
| 3.8.1 Member check | 52 |
| 3.8.2 Triangulasi..... | 52 |
| 3.8.3 Expert Opinion..... | 52 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN..... | 54 |
| 4.1 Temuan Penelitian..... | 54 |
| 4.1.1 Alasan memilih Team Games Tournament sebagai model pembelajaran dalam pembelajaran IPS | 54 |

| | |
|--|-----|
| 4.1.2 Pelaksanaan Penggunaan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPS di Kelas VIII A SMPN 7 Bandung..... | 60 |
| 4.1.3 Hasil dari Penggunaan Model pembelajaran Team games tournament dalam Pembelajaran IPS | 84 |
| 4.2 Pembahasan Penelitian | 90 |
| BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI..... | 96 |
| 5.1 Simpulan..... | 96 |
| 5.2 Rekomendasi | 98 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 100 |
| LAMPIRAN – LAMPIRAN..... | 104 |

DAFTAR TABEL

| | |
|-------------------------------------|----|
| 3.1 peserta didik kelas VIII A..... | 34 |
| 3.2 fokus penelitian..... | 35 |
| 3.3. Pedoman wawancara..... | 36 |
| 3.4 Format catatan wawancara..... | 37 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---------------------------------------|----|
| 3.1 SMPN 7 Bandung..... | 32 |
| 4.1 Pelaksanaan Pembelajaran TGT..... | 54 |
| 4.2 Belajar dalam kelompok..... | 56 |
| 4.3 Tahap Games..... | 58 |
| 4.4 Tournament..... | 60 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 perizinan Penelitian..... | 106 |
| Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket..... | 107 |
| Lampiran 3 Kisi-kisi tes..... | 111 |
| Lampiran 4 Data Mentah Validitas dan Reliabilitas tes..... | 113 |
| Lampiran 5 Data Mentah Validitas dan Reliabilitas Angket..... | 118 |
| Lampiran 8 Tabulasi Hasil Tes kelas eksperimen dan kelas kontrol)..... | 120 |
| Lampiran 9 Tabulasi data angket kelas eksperimen..... | 123 |
| Lampiran 10 Modul Ajar Kelas Eksperimen..... | 125 |
| Lampiran 11 Modul Ajar Kelas Kontrol..... | 133 |
| Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian | 140 |
| Lampiran 13 Bukti Buku Bimbingan Skripsi | 141 |
| Lampiran 14 Biodata Penulis..... | 145 |

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arikunto, S. (2018). Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi ketiga). PT Bumi aksara.
- Creswell. J . w. (2012)/ research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed. Pustaka belajar.
- Handani, Ustiauwaty, J. A. H. (2017). Buku metode penelitian kualitatif dan kuantitatif (issues april). Pustaka ilmu grup.
- Hardini. Et.all. (2012). Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi). Yogyakarta: Familia
- Hasan, H. (2010). Inovasi Pembelajaran IPS (Cetakan 1). Rizqi Press.
- Huda, M. (2012). Cooperative Learning Metode, Teknik, Stuktur Dan Model Penerapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim. (2000). Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. University Press
- Isjoni. (2011). Cooperative Learning. Bandung: Alfabeta
- Isjoni. (2013). Cooperative Learning. Bandung: Alfabeta
- Komalasari, K. (2014). Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. Bandung: Rafika Aditama.
- Lubis, l. (2019). Konsep dasar IPS. Samudera biru.
- Nurhadi. (2004). Kurikulum. Grasindo.
- Rusman. (2010). Model-model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Saharuddin, M. (2020) strategi pembelajaran IPS: konsep dan aplikasi.
- Sapriya, et al. (2007). Konsep Dasar IPS. Bandung: Laboratorium Pkn, UPI Bandung.
- Sapriya. (2012). Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sapriya, et al. (2006). Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS. Bandung: Laboratorium Pkn, UPI Bandung.
- Slavin, E. R. (2009). Cooperative Learning teori, riset dan praktis. Bandung: Nusa Media.

- Soemantri, N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Susanti Eka. (2019). *Buku konsep dasar IPS*. CV. Widya puspita

Jurnal

- Adnyana, E. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Kecerdasan Emosional Siswa. *E-Journal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 247–264.
- Aningsih, & agustina, S. S. (2021). Model Picture and picture sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPA materi siklus air siswa sekolah dasar. *Pedagogik (jurnal pendidikan sekolah dasar)*, 9(1), 34-42. *Jurnal unismabekasi ac ide 2992*
- Darda, A. Al. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Pemahaman Konsep IPS Pada Siswa Kelas IV SDI Al-Falah I Pagi. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/35377>
- Hamdani, D., kurniati, e., indra, D., (2012). Pengaruh model pembelajaran generatif dengan menggunakan alat pereaga terhadap pemahaman konsep cahaya kelas viii di smp negri 7 bengkulu, *junral exacta*, 1. <http://repositoru.unib.ac.id> 496
- Hargo, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. [online] tersedia di: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/JPSD//>.
- Hendayani,s. (2018) penerapan strategi reciprocal teaching untuk peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPS. *Jurnal pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dari rmah. Kemendikbud*.
- Indra, S. (2015). Penerapan Model Cooperative Learning tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran IPS Materi Teknologi. [Online] Tersedia di: <http://repository.upi.edu//>.

- Latipah, L. (2019). 163 Peningkatan Pemahaman Konsep Ips Melalui Metode Role Playing Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. 163–172.
<https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/ummi/article/download/743/389/1681>
- Manalu, B. M. E., Irawati, S., & Rahman, A. (2019). Peningkatan Aktivitas Dan Pemahaman Konsep Melalui Model Kooperatif Tipe Picture And Picture. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 3(1), 81–90.
<https://doi.org/10.33369/DIKLABIO.3.1.81-90>
- Megasari, Diah Tyasning. 2012, Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dilengkapi LKS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol.1 No.1.
- Noviana, Ernawati. 2016, Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar. *JRKPF UAD*. Volume.3 No.I.
- Priscilla, C., & Yudhyarta, D. Y. (2021). Implementasi Pilar-Pilar Pendidikan UNESCO. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 64–76.
<https://doi.org/10.46963/ASATIZA.V2I1.258>
- Rofiah, L., Maslahah, W., Anwar, K., Studi, P., Ips, P., Islam, U., Malang, R. R., & Pd, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Mata Pelajaran IPS. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 2(1), 51–58.
<https://doi.org/10.33379/PRIMED.V2I1.1234>
- Ruqoyyah, S., Murni, S., & Linda. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan Vba Microsoft Excel. In CV. Tre Alea *Jacta Pedagogie*.
https://www.google.co.id/books/edition/KEMAMPUAN_PEMAHAMAN_KONSEP_DAN_RESILIENS/R2IXEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Sofiana, S. (2021). Pengaruh implementasi peta konsep dan picture and picture dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Fikih Kelas XII di MAN 1 Blitar
- Suarthika, I. M., Sumantri, M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPS. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(3), 1–10.
<https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V5I3.12431>
- Suciyati, A, Dkk. (2016). Penggunaan Model *Cooperative learning tipe team games tournament* (TGT) Berbasis Multisensori Untuk Meningkatkan Keterampilan

Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS. [Online] Tersedia di: <http://e-resources.pnri.go.id//>

Sudirmin. 2016, Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Numer Card untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. Jurnal Scientia Indonesia. Vol.1 No.1.

Telussa, R. P., Telussa, S. H. J., & Lima, C. N. de. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar. Musamus Journal of Primary Education, 4(1), 46–52. <https://doi.org/10.35724/MUSJPE.V4I1.3815>

Wilujeng, Sri. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Team Games Tournament (TGT). [Online] tersedia di: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee//>.

Yudiasmini, E. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbasis Media Puzzele Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif. E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha.

Skripsi

Cica Nurjanah, (2017). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran Ips. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia

Erladini, Yosefin Candra (2017) Efektivitas Teknik Permainan Puzzle Dalam Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS Di Smp Negeri 40 Bandung. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

Fadillah. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Sekolah Dasar (Kuasi Eksperimen di MI Pembangunan UIN Jakarta). (skripsi). UIN SYARIF HIDAYATULLAH Jakarta

Khairiah.(2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Min Medan Maimun T.A. 2017/2018. (skripsi). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Nadiva Nurhayati Fadila, 2022 Pengaruh Metode Pembelajaran Picture And Picrure Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Memahami Konsep Pada

Pembelajaran Ips (Penelitian Kuasi Eksperimen Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Lembang). (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia

Nurlaeli, Juwita Siti (2017) Peningkatan Kecerdasan Sosial (Social Intelligence) Siswa Melalui Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran IPS : Penelitian Tindakan Kelas di kelas VIII-B SMP Pasundan 4 Bandung. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

Renata Febrianty, - (2022) *Efektivitas Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 4 Cianjur (Studi Quasi Eksperimen Kelas VII Di SMPN 4 Cianjur)*. S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.