

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN
Pasirkaliki Mandiri 1 Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan, Sub Tema 1 Tahun
Ajaran 2021/2022)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Purwakarta



Oleh :

Ghaida Nur Hanifah

NIM.1800047

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2022**

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Oleh

Ghaida Nur Hanifah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Ghaida Nur Hanifah** 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

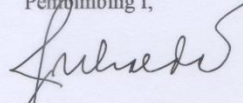
LEMBAR PENGESAHAN

GHAIDA NUR HANIFAH
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
***GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL**
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

(Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN
Pasirkaliki Mandiri 1 Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan, Sub Tema 1 Tahun
Ajaran 2021/2022)

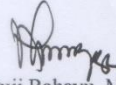
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I,



Dra. Suhaedah, M.Pd.,
NIP.195708151986032001

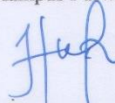
Pembimbing II,



Dra. Puji Rahayu, M.Pd.,
NIP.196006011986112001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD
UPI Kampus Purwakarta



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd.,
NIP. 198205162008012015

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V Pokok Bahasan Tema 7 Peristiwa
dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
di SDN Pasirkaliki Mandiri 1)

Oleh : Ghaida Nur Hanifah

ABSTRAK

Pada penelitian ini didasari dengan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Teams Games Tournament* (TGT) bertujuan sebagai salah satu model pembelajaran yang akan diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dengan memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya melalui permainan turnamen. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dengan memuat aspek pendahuluan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Pasirkaliki Mandiri 1, yang berjumlah 20 siswa. Sebelum dilaksanakan penerapan model TGT siswa mendapati hasil belajar rata-rata 65,62 atau 35%. Saat penerapan model TGT aktivitas guru rata-rata 3,04 atau 85% dan aktivitas siswa rata-rata 21 atau 65,62% pada siklus I, penerapan siklus II aktivitas guru rata-rata 3,08 atau 95%, dan aktivitas siswa rata-rata 28,45 atau 88,75%. Setelah diterapkannya model TGT di siklus I terdapat rata-rata 67,15 atau 45% hal ini belum mencapai target yang diharapkan, dilakukan siklus II rata-rata 80,75 atau 90%. Dapat disimpulkan bahwa sebelum diterapkannya model TGT siswa masih mengalami pemahaman yang rendah sehingga mengakibatkan hasil belajar yang kurang baik, saat diterapkannya model TGT terjadi perkembangan dalam proses aktivitas belajar yang lebih baik serta mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar. Dari aktivitas belajar yang baik, terjadi hasil belajar yang signifikan sesuai dengan target yang diharapkan. Maka, dengan diterapkannya *Teams Games Tournament* (TGT) mampu memperbaiki hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar

***APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) TO INCREASE LEARNING OUTCOME OF
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS***

*(Classroom Action Research on Class V Students Subject Theme 7 Events in Life
Subtheme 1 National Events of the Colonial Period
at SDN Pasirkaliki Mandiri 1)*

By: Ghaida Nur Hanifah

ABSTRACT

This research is based on the low of students' learning outcomes in elementary school. Teams Games Tournament (TGT) aims as a learning model that will be applied to improve students' activities and learning outcomes by providing space for students to develop their abilities through tournament games. The research method used is classroom action research (CAR) which consists of two cycles containing aspects of introduction, implementation, observation and reflection. The instruments used in this study are learning outcomes tests, observations of teacher and student activities. The subjects of this study were the fifth grade students of SDN Pasirkaliki Mandiri 1, which consisted of 20 students. Before the implementation of the TGT model, students found an average learning outcome of 65.62 or 35%. When applying the TGT model, the average teacher activity is 3.04 or 85% and the student activity is an average of 21 or 65.62% in the first cycle, the implementation of the second cycle is the teacher activity an average of 3.08 or 95%, and the student activity is average. average 28.45 or 88.75%. After the implementation of the TGT model in the first cycle, there was an average of 67.15 or 45%, this has not reached the expected target, in the second cycle an average of 80.75 or 90%. It can be concluded that before the implementation of the TGT model students still experienced low understanding resulting in poor learning outcomes, when the TGT model was applied there was a development in the process of better learning activities and was able to increase teacher creativity in teaching. From good learning activities, there are significant learning outcomes in accordance with the expected targets. So, with the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) it is able to improve the learning outcomes of fifth grade students in elementary schools.

Keyword : *Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Learning Outcomes*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
2.1 Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	7
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	7
2.1.2 Pengertian <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	8
2.1.3 Karakteristik Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	9
2.1.4 Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	11
2.1.5 Kelebihan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	13
2.1.6 Kekurangan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	14
2.2 Aktivitas Belajar	15
2.2.1 Pengertian Aktivitas Belajar	15
2.2.2 Indikator Aktivitas Belajar	16
2.3 Hasil Belajar	17
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	17
2.3.2 Tujuan Hasil Belajar	18
2.3.3 Indikator Hasil Belajar	19

2.4 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	20
2.4.1 Pengertian Pembelajaran IPS	20
2.4.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	21
2.4.3 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	22
2.5 Materi Ajar	22
2.6 Penelitian Relevan	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Design Penelitian	26
3.3 Lokasi dan Subyek Penelitian	27
3.3.1 Lokasi Penelitian	27
3.3.2 Subyek Penelitian	27
3.4 Prosedur Penelitian	27
3.5 Instrumen Penelitian	28
3.5.1 Tes Hasil Belajar	28
3.5.3 Dokumentasi	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6.1 Teknik Tes Hasil Belajar	32
3.6.2 Teknik Non Tes	33
3.6.3 Dokumentasi	34
3.7 Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Deskripsi Awal Penelitian	36
4.1.1 Lokasi Penelitian	36
4.1.2 Kondisi Objektif Guru di SDN Pasirkaliki Mandiri 1	36
4.1.3 Kondisi Objektif Siswa SDN Pasirkaliki Mandiri 1	38
4.1.4 Sarana dan Prasarana SDN Pasirkaliki Mandiri 1	38
4.1.5 Deskripsi Studi Pendahuluan	39
4.1.6 Deskripsi Teman Penelitian	41
4.1.7 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Pada Siklus 1	41
4.8 Pembahasan Hasil Penelitian	67
BAB V SIMPULAN, IMPLIKAS DAN REKOMENDASI	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penghargaan Tim.....	11
Tabel 2.2 Langkah-Langkah Pembelajaran.....	11
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Hasil Belajar.....	29
Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	30
Tabel 3.3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	31
Tabel 3.4 Indeks Keaktifan Siswa.....	34
Tabel 3.5 Skala Kriteria.....	35
Tabel 4.1 Daftar Tenaga Kerja Sdn Pasirkaliki Mandiri 1.....	37
Tabel 4.2 Daftar Tenaga Kerja Sdn Pasirkaliki Mandiri 1.....	38
Tabel 4.3 Data Awal Siswa Kelas Vb Sdn Pasirkaliki Mandiri 1.....	39
Tabel 4.4 Hasil Pre Test Materi Penjumlahan.....	40
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Vb Siklus 1.....	49
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1.....	51
Tabel 4.7 Hasil Peningkatan Belajar Siswa Kelas Vb Sdn Pasirkaliki Mandiri 1.....	52
Tabel 4.8 Data Nilai Peningkatan Belajar Siswa Kelas Vb Pada Siklus I Pembelajaran Ips.....	53
Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Vb Siklus II.....	62
Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	63
Tabel 4.11 Hasil Peningkatan Belajar Siswa Kelas Vb Sdn Pasirkaliki Mandiri 1	64
Tabel 4.12 Data Nilai Peningkatan Belajar Siswa Kelas Vb Pada Siklus II Pembelajaran Ips.....	65
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Vb Pada Setiap Siklus.....	68
Tabel 4.14 Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I & II.....	70
Tabel 4.15 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Vb Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Disetiap Siklus.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penempatan Meja.....	11
Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Taggart.....	26
Gambar 4.1 Denah SDN Pasirkaliki Mandiri 1.....	36
Gambar 4.2 Tanaman Cengkeh.....	43
Gambar 4.3 Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada setiap Siklus.....	69
Gambar 4.4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VB Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.....	72
Gambar 4.5 Presentasi Siswa Kelas VB Ketuntasan KKM Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pada setiap Siklus.....	72

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Presentase Kondisi Awal Sebelum Penerapan Model Pembelajaran TGT pada Siswa Kelas VB SDN Pasirkaliki Mandiri 1.....	41
Diagram 4.2 Presentase Hasil Peningkatan Belajar Siklus 1 Siswa Kelas VB SDN Pasirkaliki Mandiri 1.....	54
Diagram 4.3 Presentase Hasil Peningkatan Belajar Siklus 2 Siswa Kelas VB SDN Pasirkaliki Mandiri 1.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	78
Lampiran A.1 SK Dosen Penguji Skripsi.....	78
Lampiran A.2 Surat Izin Penelitian.....	81
Lampiran A.3 Surat Keterangan SDN Pasirkaliki Mandiri I.....	82
Lampiran A.4 Kartu Bimbingan.....	83
LAMPIRAN B.....	87
Lampiran B.1 RPP Siklus I.....	88
Lampiran B. 2 RPP Siklus II.....	106
Lampiran B.3 Evaluasi Konvensional.....	123
Lampiran B 4 Evaluasi Siklus I.....	125
Lampiran B.5 Evaluasi Siklus II.....	127
Lampiran B.6 Kunci Jawaban Konvensional.....	129
Lampiran B.7 Kunci Jawaban Siklus I.....	133
Lampiran B.8 Kunci Jawaban Siklus II.....	139
Lampiran B.9 Contoh Soal Games.....	144
Lampiran B.10 Soal Turnamen Siklus I.....	145
Lampiran B.11 Soal Turnamen Siklus II.....	146
Lampiran B.12 Kunci Jawaban Turnamen Siklus I.....	147
Lampiran B.13 Kunci Jawaban Turnamen Siklus II.....	148
LAMPIRAN C.....	149
Lampiran C.1 Soal Evaluasi Konvensional.....	150
Lampiran C.2 Soal Evaluasi Siklus I.....	154
Lampiran C.3 Soal Evaluasi Siklus II.....	158
Lampiran C.4 Lembar Observasi Guru Siklus I.....	163
Lampiran C.5 Lembar Observasi Guru Siklus II.....	165
Lampiran C.6 Lembar Observasi Siswa Siklus I.....	167
Lampiran C.7 Lembar Observasi Siswa Siklus II.....	169
Lampiran C.8 LKPD Siklus I Pertemuan I & 2.....	171
Lampiran C.9 LKPD Siklus II Pertemuan I & 2.....	172
Lampiran C.10 Dokumentasi Siklus I.....	173
Lampiran C. 11 Dokumentasi Siklus II.....	176
RIWAYAT HIDUP.....	179

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2012). *Cooperative learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- A.M, Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anshori, S. (2014). *Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter* [Online]. Tersedia: Syekhnujrjati.ac.id/jurnal/index.php/edueksos/article/download/363/316. [7 Mei 2018]
- Aris, Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 11.
- Dalyono, M. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Devianti, N. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Teknik Make a Match Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen Mata Pelajaran Ekonomi Materi Lembaga Perbankan di Indonesia Kelas X – IIS SMA Negeri 1 Telagasari – Karawang Tah. 14–29*. [http://repository.unpas.ac.id/36488/5/Bab 2.pdf](http://repository.unpas.ac.id/36488/5/Bab%202.pdf)
- Djamarah, Syaiful bahri dan Zain, Aswan. *strategi belajar mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2014.
- Drayatun, S., & Rahmawati, A. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Smp Negeri 1 Kokop*. *Jurnal Pena Sains*, 4(1).
- Huda, M. (2013). *Model – model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ilmiyah, R., Utaminingsih, S., & Oktavianti, I. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Refleksi Edukatika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/re.v4i2.416>
- Komalasari. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Korayanti, 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games*

- Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman.* Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta
Kurnia. (2014). *Pendidikan IPS*. Jakarta: Rajawali press.
- Laila, F., & Rahmat, A. (2018). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis Improving Student S ' Conceptual Understanding Through Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis.* *Manajerial*, 3(5), 239–246.
- Nurwana Dewi, Muh. Rasyid Ridha, B. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X MIA 1 SMAN 7 Gowa Nurwana Dewi , Muh . Rasyid Ridha , Bustan.* *Attoriolog Jurnal Pemikiran Kesejarahan Dan Pendidikan Sejarah*, 18(2), 46–57.
- Hamalik, Oemar. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Pandanwangi, S. S. (2018). *Sampling Jenuh.* *Journal of Applied Business Administration*, 1, 1–197. <http://repository.unika.ac.id/17266/1>
- Paizaluddin & Ermalinda. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis dan Praktis.* Bandung : Alfabeta
- Resti, F., & Aprian, S. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh.* *Jurnal Tunas Bangsa*, 43–65.
- Ricardo & Meilani, R. I. (2017). *Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa.* *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-209
- Rumiyatun. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Ekonomi.* *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, VII(1), 43–52.
- Rusman, (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,*

Kualitataif, dan R&D. Bandung : Alfabeta

- Sulhiyati, S. (2019). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Paedagogia | FKIP UMMat*, 10(1), 20. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v10i1.816>
- Suprihatiningrum, Jamil. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung. Rineka Cipta.
- Susanto,Ahmad, (2014). *Pengembangan pembelajaran Ips*, Jakarta : Prenadamedia grup.
- Syahputra, Muhammad Afrillyan Dwi, dkk. (2020). *Peranan Penting Sejarah Lokal Sebagai Objek Pembelajaran Untuk Membangun Kesadaran Sejarah. HISTORIA: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>
- Slavin Robert E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek*. Bandung : Nusa Media [Penerjemah:Lita]
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>
- Taniredja. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, R. (2012). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPA Fisika di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran Fisika*. 4 (2), hlm. 50-55.
- Tobia, M. iga, & Kristin, F. (2021). *Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Dengan Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan Pelajaran Ips Siswa Kelas 4 Sd. Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 154–164.
- M. Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Arr-Ruzz Media
- Wahidmurni, dkk. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Nuha Litera.