



Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Cibungkul

The Effect of the Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Assisted by PowerPoint Media on the Social Studies Learning Outcomes of Fifth Grade Students at SD Negeri Cibungkul

Imas Nuraeni¹, Yopa Taufik Saleh², Sunanih³

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia^{1,2,3}

Email Korespondensi: imasnuraini830@gmail.com✉

Histori Artikel

Masuk: 18-02-2025 | Diterima: 26-03-2025 | Diterbitkan: 31-03-2025

Abstrak

Pada penelitian ini dilatarbelakangi oleh salah satu permasalahan yang muncul ketika proses pembelajaran karena rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri cibungkul. Oleh karena itu, pada penelitian ini diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan powerpoint. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cibungkul. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan rancangan penelitian quasi experiment dengan nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 yang berjumlah 30 orang dengan teknik random sampling terpilih 15 orang sebagai kelas kontrol dan 15 orang sebagai kelas eksperimen. Untuk memperoleh data dilakukan dengan tes pretest dan posttest data diolah menggunakan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 38,3 dan setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan posttest nilai rata-rata siswa yang didapat adalah 60,0. Sedangkan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest yang didapat adalah 42,3, kemudian setelah diberikan perlakuan dan diberikan posttest nilai rata-rata siswa yang didapat adalah 88,3. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan paired sample t test pada SPSS versi 25, hasil hipotesis yang didapat dengan nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga penggunaan model kooperatif tipe TGT berbantuan media powerpoint berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Cibungkul.

Kata Kunci: Kooperatif tipe TGT; Powerpoint; Hasil Belajar

Abstract

This study was motivated by one of the problems that emerged during the learning process—namely the low learning outcomes of fifth-grade students in Social Studies at SD Negeri Cibungkul. Therefore, this research implemented the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model assisted by PowerPoint media. The aim of this study was to determine the effect of the TGT cooperative model on the Social Studies learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri Cibungkul. This study employed a quantitative experimental approach using a quasi-experimental design with a nonequivalent control group. The population consisted of all fifth-grade students, totaling 30. Using random sampling, 15 students were assigned to the control group and 15 to the experimental group. Data were collected through pre-tests and post-tests and analyzed using SPSS version 25. The results showed that the control group had a mean pre-test score of 38.3, and after the intervention, the post-test mean score increased to 60.0. In the experimental group, the mean pre-test score was 42.3, and the post-test mean score after the intervention rose to 88.3. Hypothesis testing was conducted using a paired sample t-test in SPSS version 25, which showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the alternative hypothesis (H_a) was accepted and the null hypothesis (H_o) was rejected. Therefore, the use of the TGT cooperative learning model assisted by PowerPoint media had a significant effect on the Social Studies learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri Cibungkul.

Keywords: TGT Cooperative Model; PowerPoint; Learning Outcomes

This is an open access article under the CC BY-SA license



PENDAHULUAN

Pendidikan IPS yang merupakan perpaduan dari berbagai konsep atau materi ilmu-ilmu sosial diharapkan dapat menuntun siswa memperoleh pengetahuan terhadap sejumlah konsep, mengembangkan dan melatih potensi diri berupa sikap, nilai, moral maupun keterampilannya sesuai

dengan konsep yang telah dimilikinya. Disinilah pentingnya pendidikan IPS di terapkan di semua jenjang sekolah baik itu di SD, SMP, maupun SMA sederajat. Terutama pada jenjang Sekolah Dasar karena siswa akan dibekali konsep dimensi pendidikan IPS.

Menurut Wahidmurni (2017: 17) Menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pembelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS di SD mencakup gejala dan masalah kehidupan yang ada di sekitar tempat tinggal dan lingkungan sekolah. Tujuan pembelajaran IPS adalah memperkenalkan siswa kepada pengetahuan tentang persoalan manusia dan lingkungannya. Pembelajaran IPS sangat penting diajarkan kepada siswa sebagai bekal dalam menjalani kehidupan di lingkungan sekitarnya dan di masa mendatang.

Pada tahun 1992 NCSS merumuskan Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Studies*) (1994:3) dalam buku (Saleh et al., 2010) adalah sebagai berikut: *"Social Studies is the integrated study of the social science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as antropology, archeology, economic, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world"*.

NCSS mengartikan IPS sebagai bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi seleksi serta modifikasi dari berbagai konsep dan keterampilan disiplin ilmu-ilmu sosial atau social science (antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, politik, filsafat, psikologi, agama, dan sosiologi) yang disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran. Tujuan utamanya adalah menolong generasi muda mengembangkan kemampuan dalam mengambil keputusan secara rasional agar menjadi warga negara yang baik, dapat hidup dalam keberagaman budaya, menjadi masyarakat yang demokratis di dunia yang serba ketergantungan. Berdasarkan hasil obsevasi dan wawancara di SD Cibungkul terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran khususnya pembelajaran muatan IPS. Salah satu permasalahan yang muncul adalah ketika proses pembelajaran guru masih sebatas menggunakan metode ceramah atau model pembelajaran konvensional.

Salah satu cara agar hasil belajar siswa dapat meningkat yaitu guru dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini menekankan pada aspek kerja sama dan diskusi dengan kelompok. Hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa ikut aktif dalam mengikuti pembelajaran maka pemahaman siswa akan meningkat dan berdampak juga pada hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, salah satunya adalah tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT ini merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat menyenangkan karena mengandung unsur permainan dalam bentuk turnamen. Shoimin (2016: 203) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan menandung unsur permainan dan *reinforcement*.

TGT Menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, dimana peran siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. (Slavin, 2009: 163). Slavin berpendapat bahwa dalam TGT teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk

permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang mengikuti permainan (game), temannya tidak boleh membantu. Hal ini untuk memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Model pembelajaran TGT ini diharapkan dapat menciptakan suasana baru dalam pembelajaran yang menyenangkan dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Menurut Slavin (2009: 169), sebelum memulai TGT ada beberapa persiapan yang harus diperhatikan:

1. Materi yang akan diajarkan

Materi yang akan diajarkan dapat diadaptasi dari buku teks atau juga dengan materi yang dibuat oleh guru. Dan mempersiapkan sebuah lembar kegiatan, sebuah lembar jawaban, sebuah kuis untuk setiap unit dan menyiapkan kartu-kartu bernomer.

2. Menempatkan siswa ke dalam tim

Di dalam kelas separuh laki-laki, separuh perempuan, tiga perempat kulit putih, dan seperempat minoritas boleh saja membentuk tim yang terdiri dari empat orang yang terdiri dari dua laki-laki dan dua perempuan, dan tiga siswa kulit putih serta satu siswa minoritas. Tim tersebut juga harus tersiri seorang siswa berprestasi tinggi, seorang siswa berprestasi rendah dan dua lainnya yang berprestasi sedang.

3. Menempatkan para siswa ke dalam turnamen

Membuat kopian lembar penempatan meja turnamen. Pada lembar tersebut, tulislah daftar nama siswa dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya. Penentuan nomer meja hanya diketahui sendiri, ketika mengumumkan penempatan meja kepada anak-anak dilakukan secara acak, supaya pada siswa tidak akan tahu bagaimana cara penyusunan penempatan meja tersebut. Media pembelajaran menurut (Kustandi dan sutjipto, 2016:8-9) adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah, seperti: bahan pembelajaran (*intructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), alat praga pandang (*visual education*), alat praga dan media penjelas.

4. Powerpoint merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh orang-orang dalam mempresentasikan bahan ajar atau laporan, karya atau status mereka (Arsyad, 2013:193). Adapun Menurut Daryanto (2016:181) *Powerpoint* Merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Pada era kemajuan teknologi saat ini, visualisasi dimungkinkan dalam banyak hal, termasuk program komputer. Salah satu aplikasi presentasi yang paling populer adalah Microsoft Office PowerPoint. Penggunaan PowerPoint berbantuan LCD memudahkan untuk mengakomodasi audiens yang besar. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua elemen media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik dan suara menjadi satu presentasi. Media PowerPoint mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa seperti gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik sekaligus (Muthoharoh, 2019:25). Akan tetapi, media Powerpoint juga memiliki beberapa kekurangan seperti, tidak semua materi dapat disajikan menggunakan Powerpoint, dibutuhkan keterampilan khusus

untuk menuangkan ide-ide atau pesan pada slide Powerpoint, sehingga audiens mudah mencerna informasi yang disampaikan, persiapan yang memakan waktu relatif lama terutama bila menggunakan teknik penyajian animasi yang kompleks. (Mustafa, 2018:66).

Indikator hasil belajar merupakan alat ukur, tolak ukur atau pedoman dalam mengukur perubahan yang terjadi pada saat pembelajaran berakhir. Bloom (1956) mengemukakan tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Sudijono 2012: 49).

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, keenam jenjang tersebut adalah : Pengetahuan (knowledge), Pemahaman (comprehension), Penerapan (application), Analisis (analysis), Sintesis (synthesis), Penilaian (evaluation).

2. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Dalam ranah kognitif itu terdapat lima jenjang, kelima jenjang tersebut adalah: Menerima atau memerhatikan (receiving), Menanggapi (responding), Menilai atau menghargai, (valuing), Mengatur atau mengorganisasikan (organization), Karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai (characterization by a value or value complex).

3. Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan powerpoint dan kelas kontrol dengan model pembelajaran langsung. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cibungkul. Populasinya adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 orang, sampel dipilih dengan teknik *random sampling* terpilih 15 orang sebagai kelas eksperimen dan 15 orang sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan wawancara. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif yakni dengan uji validitas menggunakan Shapiro wilk, uji homogenitas menggunakan uji levene dan uji paired sample t test diolah menggunakan SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil analisis statistik deskriptif *pre-test* kelas kontrol, didapat nilai minimal = 20, nilai maksimal = 55, rata-rata (*mean*) = 38,3, dengan simpang baku (*std. Deviation*) = 9,940. Sedangkan untuk *post-test* kelas kontrol, didapat nilai minimal = 50, nilai maksimal = 70, rata-rata (*mean*) = 60,0, dengan simpang baku (*std. Deviation*) = 6,814. Hasil analisis statistik deskriptif *pre-test* kelas eksperimen, didapat nilai minimal = 30, nilai maksimal = 55, rata-rata (*mean*) = 42,3, dengan simpang baku (*std. Deviation*) = 9,612. Sedangkan untuk *post-test* kelas eksperimen, didapat nilai minimal = 80, nilai maksimal = 95, rata-rata (*mean*) = 88,3, dengan simpang baku (*std. Deviation*) = 4,499. Hasil selengkapnya terdapat pada tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Penelitian

Normality Test	<i>Pretest Eksperimen</i>	<i>Posttest Eksperimen</i>	<i>Pretest Kontrol</i>	<i>Posttest Kontrol</i>
Mean	42,33	88,33	88,33	60,00
Std. Error of Mean	2,482	1,162	1,162	1,759
Median	40,00	90,00	90,00	60,00
Mode	40	90	90	55a
Std.Deviation	9,612	4,499	4,499	6,814
Variance	92,381	20,238	20,238	46,429
Range	25	15	15	20
Minimum	30	80	80	50
Maximum	55	95	95	70
Sum	635	1325	1325	900

Uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa kemampuan membaca pemahaman siswa (pretest dan posttest) berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Shapiro Wilk dengan program SPSS 25.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Normality Test	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
PretestEksperimen	,898	15	,089
PosttestEksperimen	,914	15	,115
PretestKontrol	,917	15	,173
PosttestKontrol	,910	15	,138

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat hasil output dari uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk dengan program SPSS 25, bahwa jika data memiliki signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Nilai signifikansi yang didapat dari nilai pretest kelas eksperimen yaitu $0,089 > 0,05$ dan nilai posttest kelas eksperimen yaitu $0,115 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi yang didapat dari nilai pretest kelas kontrol yaitu $0,173 > 0,05$ dan nilai posttest kelas kontrol yaitu $0,138 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Uji normalitas data yang sudah dilakukan pada data *pretest-posttest* tersebut berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas didapat dengan menggunakan uji *Homogeneity of Variance*. Pada sampel ini dinyatakan homogen apabila nilai *Sig* $> 0,05$. Hasil uji homogenitas dari penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Normality Test	<i>Shapiro-Wilk</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Based on Mean	2,093	1	28	,159
Based on Median	2,766	1	28	,107
Based on Median and with adjusted df	2,766	1	27,819	,108
Based on trimmed mean	2,144	1	28	,154

Berdasarkan tabel diatas, didapat nilai *Sig* Based on Mean $0,159 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest adalah homogen (sama).

Uji ini dilakukan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hasil output dengan menggunakan Paired Sample Test pada program SPSS 25 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Uji Paired Sample T Test

		Paired Differences					T	f	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen – Posttest Ekperimen	-46,000	7,368	1,902	-50,080	-41,920	-24,180	4	,000
Pair 2	Pretest Kontrol – Posttest Kontrol	-21,667	5,563	1,436	-24,748	-18,586	-15,083	4	,000

Pengambilan keputusan dalam uji paired sample test berdasarkan nilai signifikansi hasil output SPSS 25 yaitu:

1. Jika sig (2-tailed) < 0,05 maka ditolak dan diterima.
2. Jika sig (2-tailed) > 0,05 maka diterima dan ditolak.

Hasil hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) adalah 0,000. Karena 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka ditolak dan diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe team game turnamen terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Cibungkul.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif tipe team game turnamen terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Cibungkul. Hal tersebut didapat dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe team game turnamen. Kondisi hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan cukup rendah, hal ini ditunjukkan berdasarkan perolehan rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 42,3 dan *pretest* kelas kontrol yaitu 38,3. setelah diberikan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan pada masing-masing kelas, diperoleh hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 88,3, sedangkan hasil rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 60.

Untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan, maka dilakukan terlebih dahulu uji t, namun sebelum melakukan uji hipotesis peneliti harus melakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal. Setelah diketahui data tersebut berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil data uji homogenitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* bersifat homogen. Hasil uji hipotesis yang dilakukan memperoleh nilai 0,000 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Cibungkul Kecamatan Indihiang.

Penerapan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan sekitar dan interaksi manusia manusia dengan lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosial. Siswa terlihat antusias saat pembelajaran dikelompokkan, karena mereka akan gampang berbagi pendapat dengan temannya. Hal itu terbukti

dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media powerpoint berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami perubahan menjadi lebih baik karena beberapa kajian teori dan hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa keunggulan yang dimiliki oleh model kooperatif tipe TGT yaitu siswa akan terlatih dalam mengerjakan soal-soal karena terdapat sebuah Tournament yang akan melatih siswa mengerjakan soal-soal dan juga terdapat sebuah game.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto.(2016). Media pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Hani, R. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Game Puzzle Terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Siswa Kelas Iv Sdn Karangmulya.(SKP. PGSD. 0097) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya).
- Helmiati. (2012). Model Pembelajaran. Sleman Yogyakarta:Aswaja Pressindo.
- Kamil, Popo Musthofa. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia dengan Menggunakan Media PowerPoint dan Media Torso. Jurnal Bioedusiana 3 no. 2 (2018), hal. 64-68.
- Komalasari kokom. (2010). Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi. Bandung: Rafika Aditama.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2016). Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maghfira Nurzoumi Anli, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Taruna Pekanbaru. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Maharani, D. R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournaments) Berbantuan Media Lumer Terhadap Hasil Belajar Ips. (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah, 26(1), 21-32.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P., & Mawati, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Purwanto. (2009). Evaluasi Hasil Belajar. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman. (2013). Model-Model Pembelajaran: Mengemibangkan Profesionalisme Guru edisi kedua. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Saleh, T. Y., et al., (2020). Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Tasikamalaya: Edu Publisher.
- Sapriya. (2012). Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Shoimin, A. (2017). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Slavin, R. E. (2009). Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.

- Sudijono Anas. (2012). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono Anas. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Penerbit Alfabeta,Bandung
- Sugiyono Anas. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Penerbit Alfabeta,Bandung
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Penerbit Alfabeta,Bandungi
- Supiani, S. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Mts Sunan Kalijogo Kota Malang. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Suprijono Agus, 2012. Cooperative Learning. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR
- Taniredja, T., Fardli, E.M., dan Harmianto, sri., (2015). Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif. Bandung: Alfabetia.
- Wahidmurni. (2017). Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wena made. (2011). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan. Konseptual Operasional. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yaumi Muhammad, (2018). Media dan teknologi pembelajaran. Jakarta. Prenadamedia Group.