

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA *POP-UP BOOK* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 3 KRIAN**

**Nurul Agustin**<sup>✉</sup>

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI AL-Azhar Menganti Gresik, Indonesia  
e-mail: [nurulagustinstaiial-azhar@gmail.com](mailto:nurulagustinstaiial-azhar@gmail.com)

**ABSTRAK**

Kualitas pembelajaran ditentukan oleh cara guru dalam memberikan pelayanan dalam pembelajaran dan memberikan fasilitas kepada siswa dalam segala aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Namun hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Krian-Sidoarjo pada subtema hebatnya cita-citaku banyak siswa yang belum tuntas belajar. Dari hasil observasi dengan adanya permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan empat tahapan di setiap siklus diantaranya, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun beberapa teknik dalam pengumpulan data yaitu data observasi aktivitas siswa dan data tes. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data hasil pengamatan dan data hasil tes siswa. Hasil penelitian aktivitas siswa pada siklus I mencapai sebesar 66% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 80%. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai sebesar 60% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi sebesar 90%. Dapat disimpulkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantu media *pop-up book* dapat meningkatkan meningkatkan aktivitas peserta didik kelas IV SDN 3 Krian.

**Kata Kunci:** model pembelajaran kooperatif tipe TGT, media *pop-up book*, aktivitas, hasil belajar

**IMPLEMENTATION OF TEAMMS GAMES TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH THE ASSISTANCE OF POP-UP BOOK MEDIA TO IMPROVE ACTIVITIES AND LEARNING OUTCOMES OF CLASS IV STUDENTS AT SDN 3 KRIAN**

**ABSTRACT**

*The quality of learning is determined by the way the teacher provides services in learning and provides facilities to students in all student activities in learning activities, so that it influences student learning outcomes. However, the learning outcomes of fourth grade students at SDN 3 Krian-Sidoarjo on the great ideals sub-theme are many students who have not finished studying. From the results of observations with these problems, this study aims to increase student activity and learning outcomes. This type of research uses classroom action research (CAR) using four stages in each cycle including planning, action, observation and reflection. As for several techniques in data collection, namely observation data of student activities and test data. This study uses observational data analysis techniques and data on student test results. The results of research on student activity in cycle I reached 66%, increasing in cycle II to 80%. Student completeness in cycle I reached 60% and increased in cycle II to 90%. It can be concluded that the application of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by pop-up book media can increase the activity of class IV students at SDN 3 Krian.*

**Keywords:** TGT type cooperative learning model, pop-up book media, activities and learning outcomes

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
4 Mei 2023	20 Juni 2023	22 Juni 2023	26 Juni 2023

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan keterkaitan antara guru dan siswa serta sebaliknya. Melalui pembelajaran guru dapat membantu siswa diantaranya meliputi, pemahaman, sikap dan keterampilan. Pembelajaran yang dikatakan berhasil ialah pembelajaran yang mampu membuat suasana kelas dapat berinteraksi aktif melalui kegiatan belajar siswa dengan siswa lainnya. Sejalan dengan pendapat Yolanda, el (2021) bahwa cara dalam mewujudkan hasil pendidikan yang baik dengan menerapkan beberapa aspek pendidikan melalui kegiatan pembelajaran yang berkesinambungan sehingga terjadi interaksi dalam kegiatan pembelajaran.

Peran siswa dalam pembelajaran sangat mendukung dalam peningkatan keaktifan siswa, oleh karena itu keberhasilan dalam hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pemahaman siswa dalam menerima materi serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam kelas melalui diskusi kelompok, tanya jawab dan saling bertukar pendapat, sehingga diperlukan pengelolaan kelas yang baik (Patiung, el al., 2017).

Seorang guru berkewajiban untuk membimbing, mengarahkan siswa dalam hal pendidikan (Erwanti 2014). Pengelolaan kelas yang maksimal melalui peran guru sebagai fasilitator yang bukan hanya mampu menguasai materi, namun guru harus mampu mengetahui karakter dari masing-masing siswa dengan menerapkan model, metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peran guru sangat mempengaruhi keberhasilan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Ningsih (2020) bahwa bagian dari proses keberhasilan belajar adalah berpegang pada kemampuan guru dalam mengajar. Pengelolaan kelas tidak dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar, maka dampak dari kelalaian guru ialah siswa akan cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran, tidak antusias dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan dari guru serta tidak dapat mengasah daya nalar masing-masing siswa.

Dari hasil observasi di SDN 3 Krian Kabupaten Sidoarjo, ditemukan hambatan dalam peningkatan keaktifan siswa ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Selain hasil belajar siswa yang paling utama untuk diperhatikan oleh guru ialah, pentingnya guru meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Realita yang ada di SDN 3 Krian Kabupaten Sidoarjo, guru lebih cenderung menggunakan metode konvensional tanpa mengembangkan rencana Pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah dan banyak siswa yang belum tuntas belajar, sehingga sangat disarankan bagi guru sekaligus sebagai fasilitator harus mampu menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran tidak tersedia di ruang kelas dan guru dalam menyajikan media pembelajaran kurang sesuai dengan materi yang diajarkan. Siswa yang aktif berinteraksi dengan siswa lain maupun dengan guru adalah siswa yang mampu mengasah daya nalar selain itu mampu berinteraksi sosial dalam belajar, untuk dapat menciptakan kondisi tersebut guru harus mampu membuat kondisi kelas yang kondusif, nyaman dan menyenangkan. Keaktifan siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, apabila siswa tidak dapat aktif dalam pembelajaran, maka materi yang telah diberikan oleh guru tidak dapat dipahami secara optimal sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Menurut Novitasari (2023) Keberhasilan pada tujuan pembelajaran tergantung bagaimana cara guru dalam mengelola kelas, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran dan media atau sumber belajar yang sesuai dengan materi. Kualitas belajar siswa dipengaruhi dari kualitas pembelajaran yang diberikan oleh guru di kelas. Semakin baik kualitas pembelajaran di kelas, kualitas siswa semakin baik dalam pemahaman materi, aktivitas dan hasil belajar. Dengan adanya permasalahan diatas, model pembelajaran penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *pop-up book*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mengutamakan

keberhasilan tim atau kelompok melalui pertandingan berupa games dalam kegiatan pembelajaran terkait materi. Menurut Widhiastuti (2014) model *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang lebih mementingkan keberhasilan tim dibandingkan keberhasilan individu. *Reward* yang diperoleh tim ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota tim. Model pembelajaran TGT, aktivitas pembelajaran dengan permainan yang dibentuk dari beberapa anggota tim dan berkompetisi untuk memperoleh skor tertinggi. Kompetisi tersebut dirancang oleh guru berupa kuis yang berbentuk pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran (Suryani, et al., 2021).

Menurut Taniredja, et al (2011) beberapa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* antara lain yaitu: (1) Siswa memiliki kebebasan dalam berinteraksi dengan menggunakan pendapat dalam menyampaikan ide pikiran, (2) siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi, (3) semua siswa dilibatkan aktif dalam tim sehingga tidak ada waktu untuk bermain dan bergurau dengan siswa lain, (4) Motivasi belajar siswa meningkat, (5) siswa lebih mudah memahami konsep bahasan yang dipelajari, (6) meningkatkan kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bertujuan agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran games turnamen diharapkan semua siswa aktif belajar. Selain model pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan sebaliknya siswa lebih mudah menerima informasi terkait informasi yang dijelaskan oleh guru. Media pembelajaran yang menarik tentunya akan membuat siswa senang ketika pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu media pembelajaran *Pop-Up Book*, media tersebut media 3 dimensi berbentuk buku disetiap halaman terdapat gambar bisa bergerak serta dapat memberikan visualisasi kepada siswa agar lebih menarik dan memudahkan siswa memahami materi.

Media pembelajaran *Pop-Up-Book* adalah media tiga dimensi mampu mendorong imajinasi siswa, selain itu memudahkan siswa memahami materi melalui bentuk gambar bergerak dan menambah penguasaan kosa kata siswa (Hanifah, 2014). Media *Pop-Up Book* sebuah media 3D yang dapat menarik perhatian siswa, selain media *Pop-Up Book* menampilkan gambar yang timbul dan media tersebut dapat bergerak yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan (Solichah & Mariana, 2018). Dalam pemilihan media pembelajaran tentunya disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal (Setiyanigrum, 2020). Dengan menggunakan media *Pop-Up Book* dapat memberikan kesempatan kepada siswa berinteraksi dengan media *Pop-Up Book*, dapat berinteraksi dengan siswa lain yang berhubungan dengan diskusi materi yang tertuang di media *Pop-Up Book* melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Pop-Up Book* kelas IV SDN 3 Krian-Sidoarjo. Berdasarkan latar belakang, penulis memberikan alternatif dalam menyelesaikan permasalahan di kelas dengan melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Pop-Up Book* Kelas IV SDN 3 Krian Sidoarjo”

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan

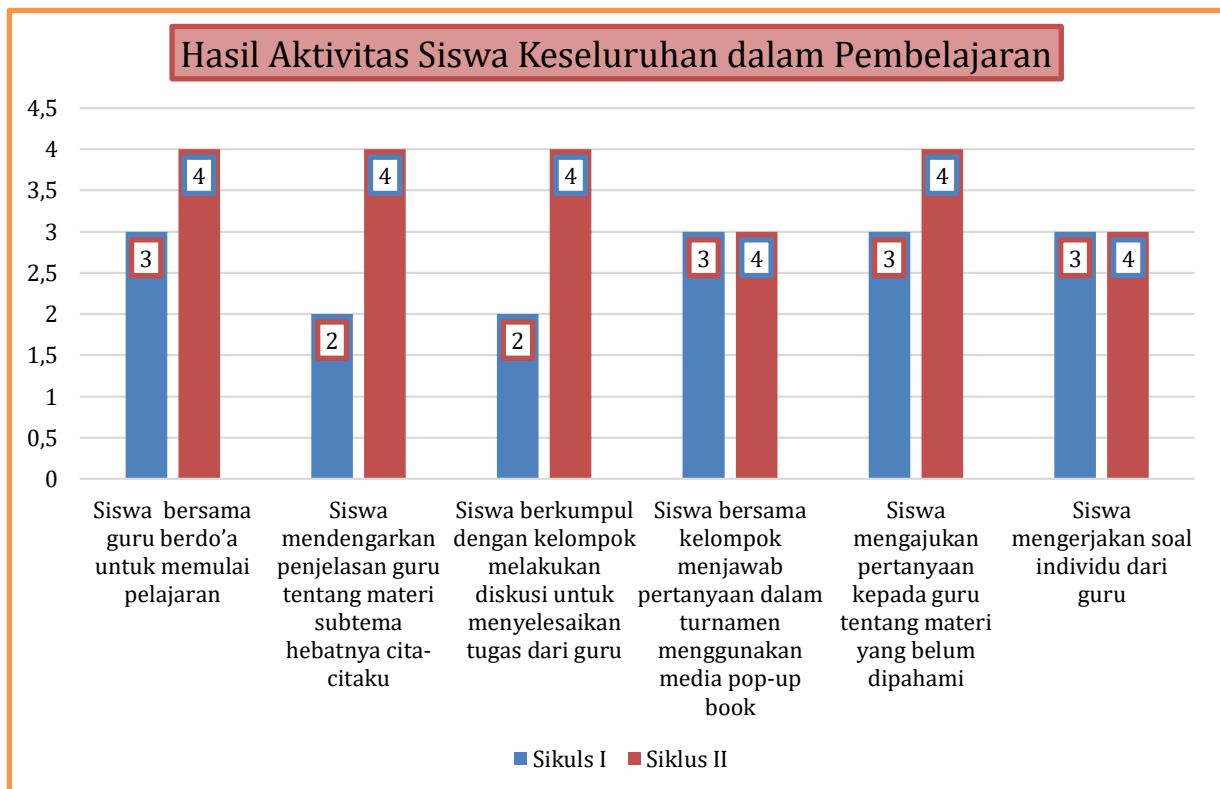
pada suatu subyek penelitian di kelas. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaa, pengamatan, dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas merupakan kegiatan penelitian dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran yang diberi perlakuan atau tindakan di kelas yang bertujuan untuk memecahkan masalah serta meningkatkan mutu pembelajaran (Mu'alimin & Hari, 2014).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 3 Krian. Jumlah siswa kelas IV sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Ada beberapa pertimbangan peneliti melaksanakan penelitian di SDN 3 Krian, salah satunya ialah karakteristik siswa dalam gaya belajar yang berbeda-beda.

Perolehan data pada penelitian ini diperoleh melalui tes, Tes tersebut dalam bentuk tes tulis yang terdiri dari soal pilihan ganda dan uraian. Selain itu dengan melakukan Observasi atau pengamatan untuk mendapatkan informasi data aktivitas guru dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian siklus I dan siklus II melalui penerapan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Pop-Up Book* pada materi subtema hebatnya cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar. Hasil aktivitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran di kelas dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.



**Gambar 1.** Grafik Hasil Aktivitas Siswa Keseluruhan Siklus I dan Siklus II

Hasil pengamatan peneliti ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Pop-Up Book* pada siklus I dan siklus II terlihat perbandingan data aktivitas siswa. Hasil aktivitas siswa siklus I terlihat dari gambar grafik menunjukkan bahwa: (1)Aspek, siswa bersama guru berdo'a

untuk memulai pelajaran mendapat skor 3 dengan kategori baik, beberapa siswa masih ada yang berbicara sendiri tidak fokus ketika diminta untuk berdo'a. (2) Aspek, siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi subtema hebatnya cita-citaku mendapat skor 2 dengan kategori kurang, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi dan terlihat tidak minat dalam belajar di kelas.(3) Aspek, siswa berkumpul dengan kelompok melakukan diskusi untuk menyelesaikan tugas dari guru mendapatkan skor 3 dengan kategori 3 baik, beberapa siswa masih ada yang ragu-ragu dalam melakukan diskusi bersama kelompok karena bukan teman pilihannya dalam kelompok. (4) Aspek, siswa bersama kelompok menjawab pertanyaan dalam turnamen menggunakan media *Pop-Up Book* mendapat skor 3 dengan kategori baik, beberapa siswa masih pasif dalam menjawab pertanyaan ketika mengikuti pembelajaran dengan turnamen. (5)Aspek, siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami mendapat skor 3 dengan kategori baik, beberapa siswa masih ada yang bingung dalam menyampaikan pertanyaan kepada guru. (6) Aspek, siswa mengerjakan soal individu dari guru mendapat skor 3 dengan kategori baik, tiga siswa masih ada yang tidak mengerjakan soal yang diberikan guru.

Dari hasil aktivitas siklus I diperoleh rata-rata 2,6 dengan kategori kurang, diperoleh jumlah persentase 66%. Hasil belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimal persentase, sehingga dilakukan perbaikan melalui tindakan pembelajaran pada siklus II. Hasil siklus II mengalami peningkatan terlihat pada gambar grafik diatas, hasil dari Aspek (1) terlihat dari skor yang diperoleh meningkat menjadi skor 4, semua siswa sudah dapat melakukan berdo'a bersama dengan tertib sebelum pelajaran di mulai, Aspek (2) menunjukkan adanya peningkatan menjadi skor 4, semua siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi dengan melakukan tanya jawab kepada siswa, Aspek (3) meningkat menjadi skor 4, semua siswa sudah tidak memilih teman dalam berkumpul kelompok dan mampu membaaur dengan teman lain dengan motivasi guru. Aspek (4) skor yang diperoleh masih tetap yaitu 3, dengan kategori baik walau tidak meningkat menjadi skor 4 semua siswa masih tetap antusias dengan media *Pop-Up Book*. Aspek (5) meningkat dengan skor 4, semua siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru ketika ada materi yang belum dipahami dengan motivasi dari guru berupa *reward* berupa alat tulis. Aspek (6) pada aspek point ini meningkat dengan skor 4, semua siswa mampu mengerjakan sampai selesai dengan motivasi dari guru berupa pujian dan *reward* alat tulis.

Hasil aktivitas siswa secara keseluruhan diperoleh rata-rata 4 dengan kategori sangat baik dengan persentase 80%. Siklus II pada menunjukkan bahwa dari hasil persentase yang diperoleh aktivitas siswa secara keseluruhan dalam kegiatan pembelajaran telah memenuhi kriteria ketuntasan. Adapun Aktivitas dari penilaian Psikomotor yang diamati oleh peneliti dalam pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Pop-Up Book*. Data yang diperoleh dari tindakan pada siklus I dan siklus II, dengan penyajian gambar grafik dapat dilihat data siklus I dan siklus II sebagai berikut.



**Gambar 2.** Grafik Hasil Aktivitas Siswa dari Penilaian Psikomotor Siklus I dan Siklus II

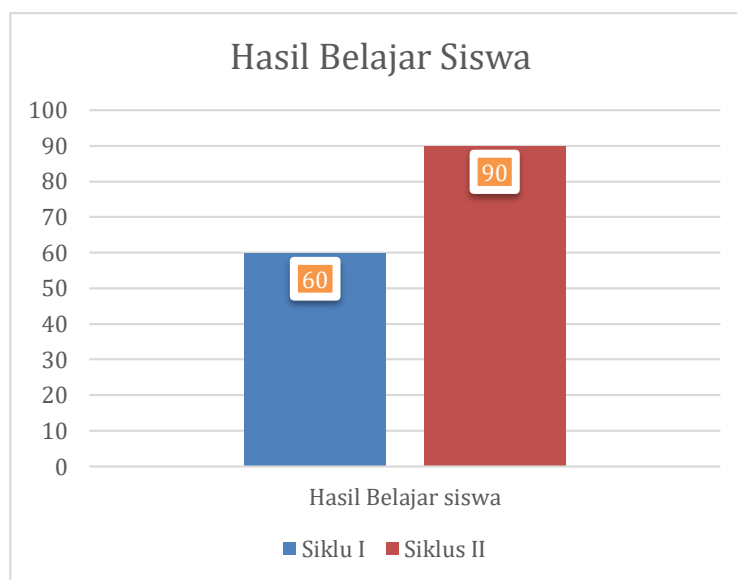
Dari hasil observasi pada pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Pop-Up* hasil aktivitas siswa dari penilaian psikomotor terlihat perbandingan pada siklus I dan siklus II yang ditunjukkan pada gambar grafik 2. Hasil siklus I pada Aspek (1) Melakukan diskusi sesuai petunjuk guru dengan *teams games tournament* memperoleh skor 3 dengan kategori baik, beberapa siswa tidak melakukan petunjuk guru dalam berdiskusi, Aspek (2) Partisipasi dalam diskusi memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik, semua siswa berpartisipasi dengan aktif, Aspek (3) Mencatat hasil diskusi memperoleh skor 3 dengan kategori baik, beberapa siswa tidak mencatat hasil diskusi dikarenakan guru tidak mengingatkan kembali kepada tiap kelompok untuk mencatat hasil diskusi, Aspek (4) Membuat hasil kesimpulan dari *teams games tournament* memperoleh skor 4, beberapa siswa belum mampu untuk menyimpulkan dari pembelajaran *teams games tournament*, Aspek (5) Mempersiapkan hasil diskusi memperoleh skor 3 dengan kategori baik, masih ada beberapa siswa yang tidak siap mempersiapkan hasil diskusi.

Dari hasil aktivitas siswa penilaian psikomotor siklus I diperoleh rata-rata 2,6 dengan kategori kurang, diperoleh jumlah persentase 64%. Hasil penilaian psikomotor belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimal persentase, masih perlu ditingkatkan melalui tindakan pembelajaran pada siklus II agar hasil dari aktivitas siswa penilaian psikomotor lebih meningkat. Pembelajaran pada siklus II. Hasil siklus II pada penilaian psikomotor mengalami peningkatan terlihat pada gambar grafik diatas, hasil dari Aspek (1) meningkat menjadi skor 4, semua siswa melakukan diskusi dengan petunjuk guru, Aspek (2) meningkat dengan skor 4, semua siswa masih berpartisipasi aktif sama dengan sebelumnya, Aspek (3) meningkat dengan skor 4, semua siswa mampu mencatat hasil diskusi dengan petunjuk guru, Aspek (4) mengalami peningkatan dengan skor 4, semua siswa mampu membuat kesimpulan dari pembelajaran *teams games tournament*, Aspek (5) meningkat dengan skor 4, semua siswa mampu menyiapkan hasil diskusi. Dapat dilihat dari gambar diagram dan deskripsi hasil perolehan data pada psikomotor di siklus II diperoleh rata-rata 4 dengan kriteria persentase 80%. Hasil rata-rata menunjukkan adanya peningkatan 1,4 dari rata-rata siklus I, sehingga penilaian psikomotor sudah maksimal di siklus ke II.

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa

ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas. Aktivitas belajar siswa yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran baik secara internal dan eksternal karena kedua faktor belajar tersebut sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan pembelajaran yang bermakna siswa lebih mudah menerima informasi materi yang sudah didapatkan melalui kegiatan pembelajaran.

Dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Pop-Up Book* pada materi subtema hebatnya cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar. Hasil aktivitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran di kelas dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini:



**Gambar 3.** Perbandingan hasil Belajar

Pada siklus I terlihat dari hasil presentase diperoleh 60%, dengan jumlah 20 siswa hanya 12 yang memperoleh nilai  $\leq 75$  dan yang memperoleh nilai dibawah 75 dengan jumlah 8 siswa dengan rata-rata 75,4. Hasil rata-rata dan persentase menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum tuntas 80%, sehingga perlu diperbaiki melalui aktivitas dalam pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Pop-Up Book* pada siklus II. Hasil belajar siklus I ke siklus II meningkat 30% dengan rata-rata 84,6 dengan jumlah 18 siswa yang tuntas dengan persentase 90%. Hasil belajar siswa pada siklus II sudah memenuhi ketuntasan belajar sehingga hasil belajar siswa cukup sampai kegiatan di siklus II.

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil data dari penelitian melalui penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Pop-Up Book* pada materi subtema hebatnya cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar. Hasil menunjukkan perolehan persentase siklus I pada aktivitas siswa secara keseluruhan memperoleh 66% meningkat 14%, terlihat pada hasil siklus II menjadi 80% dengan kategori sangat baik. Dari hasil yang sudah diperoleh melalui aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Pop-Up Book*. Dari data yang diperoleh ketika observasi hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan ketuntasan hasil belajar  $\leq 75$ . Meningkatkan kualitas pembelajaran tidak jauh dari pemilihan model

dan media pembelajaran yang inovatif, selain itu faktor dalam pemilihan model dan media pembelajaran dilihat dari materi serta tujuan pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Erwanti, M., & Supriyono. (2014). Penggunaan Model Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Manukan Wetan I Surabaya. *JPGSD*, 02(02), 1–11.
- Hanifah, T. U. (2014). Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung). *Belia: Early Childhood Education Papers*, 3(2), 46-54. <https://doi.org/10.15294/belia.v3i2.3727>
- Mu'alimin., & Hari, R. A. C. (2014). Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktek. *Ganding*, 44(8), 1-87.
- Ningsih, P. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*. Skripsi. Lampung: UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/9851/>
- Novitasari, A. D., Istirohmah, A. N., & Faizah, A. N. (2023). Peranan Model Two Stay Two Stray Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 35–44. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.36>
- Patiung, A., Mulyati, S., & Sutawidjaja, A. (2017). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran STAD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(4), 540-49. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i4.8847>
- Setyanigrum, R. (2020). Media Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)*, 3(10), 217–19. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/620>
- Solichah, L. A., & Mariana, N. (2018). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Wonoplintahan II Kecamatan Prambon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9), 1537-1547.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan Dan Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29-34. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan ekonomi Dinamika Pendidikan*, 9(1), 48-56.
- Yolanda, S., Purwanto, A., & Rina. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Di Kelas X IPS 1 Madrasah Aliyah Negeri 1 Pontianak Kalimantan Barat. *Geo Khatulistiwa*, 1(2), 46-52.