



Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Media
Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa
Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam

Damaris Br Purba^{1✉}, Hotmaida Simanjuntak², Lukman Pardede³, Dewi Lestari Pardede⁴

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas HKBP Nommensen Medan

Email : damarispurba10493@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam. Dengan jumlah sampel sebanyak 66 orang. Jenis penelitian ini adalah penelitian metode kuantitatif, dengan populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam T.A 2023/2024. Dengan teknik *posttest control group design* diperoleh sampel penelitian kelas eksperimen (VIII-3 sebanyak 33 orang) dan kelas kontrol (VIII-4 sebanyak 34 orang). Teknik pengumpulan data menggunakan hasil belajar dan observasi. Teknik analisis data menggunakan statistik *deskriptif* dan statistik *inferensial*. Setelah dilakukan perlakuan perlakuan yang berbeda, diperoleh nilai rata-rata postes kelas eksperimen 86,67 dengan standar deviasi 8,44 dan nilai rata rata postes kelas kontrol 81,5 dengan standar deviasi 11,29. Dari hasil uji normalitas 11,0705 dengan uji homogenitas dengan hasil uji-F diperoleh $F_{hitung} = 1,92$ sedangkan $F_{tabel} = 0,55$ artinya tidak homogenitas dan untuk mengetahui signifikan tidaknya koefisien uji homogenitas pada taraf $(\alpha) = 0,05$, maka diadakan uji-t dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ diperoleh $t_{hitung} = 3,995$ dan $t_{tabel} = 1,67$ pada signifikan $(\alpha) = 0,05$ dan db = 63 maka hipotesis diterima dan dalam hal lain ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), Media Teka-Teki Silang (TTS), Belajar PPKn.*

Abstract

This research aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model using crossword puzzles (TTS) on the PPKn learning outcomes of Class VIII students at SMP Negeri 2 Lubuk Pakam. With a total sample of 66 people. This type of research is quantitative method research, with a research population of all class VIII students at SMP Negeri 2 Lubuk Pakam T.A 2023/2024. By using the posttest control group design technique, research samples were obtained for the experimental class (VIII-3, 33 people) and the control class (VIII-4, 34 people). Data collection techniques use learning results and observation. Data analysis techniques use descriptive statistics and inferential statistics. After carrying out different treatments, the average post-test score for the experimental class was 86.67 with a standard deviation of 8.44 and the average post-test score for the control class was 81.5 with a standard deviation of 11.29. From the normality test results of 11.0705 with the homogeneity test with the F-test results obtained $F_{\text{count}} = 1.92$ while $F_{\text{table}} = 0.55$ meaning it is not homogeneous and to find out whether the homogeneity test coefficient is significant at the level $(\alpha) = 0.05$, it is carried out t-test with the test criteria if $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ obtained $t_{\text{count}} = 3.995$ and $t_{\text{table}} = 1.67$ at significant $(\alpha) = 0.05$ and $db = 63$ then the hypothesis is accepted and in other cases it is rejected. Thus, there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model with Crossword Puzzle Media (TTS) on the PPKn Learning Outcomes of Class VIII Students at SMP Negeri 2 Lubuk Pakam.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Crossword Puzzle Media (TTS), PPKn Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sesuatu kerja keras telah sudah dirancang untuk menciptakan kondisi dan cara pembelajaran siswa yang bisa ditingkatkan dengan kesanggupan untuk menggali kemampuan yang dimilikinya. (Sopiyatun Munawaroh, 2016)

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 berbunyi "Pendidikan merupakan kerja keras yang sudah dirancang yang bertujuan untuk memberikan kondisi belajar siswa supaya siswa dapat menumbuhkan kemampuan seperti kerohanian, pengawasan, perilaku dan sebagainya".

Dalam hal ini, pembelajaran dapat terlaksana ketika terjadinya proses pelajaran di kelas. Aktivitas pembelajaran ialah faktor yang dapat menentukan keberhasilan siswa namun selama aktivitas pembelajaran itu terlaksana, beberapa dari guru masih berpatokan dengan model pelajaran ceramah sehingga siswa pun merasa jenuh dan kurang tertarik atas pelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Jadi, kualitas dan mutu pelajaran dapat ditingkatkan melalui pengembangan model pembelajaran yang berbeda. (Suwarno S. A., 2019)

Adapun pengembangan modelnya yaitu *Teams Games Tournament*. TGT adalah

bentuk permainan pendidikan yang terbentuk dalam tim kecil yang terdapat atas lima sampai dengan enam murid yang dipilih secara acak seperti pengetahuan, agama, jenis kelamin dan lainnya. Model ini mengandung unsur permainan kelompok kecil sehingga siswa mengalami suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Alasan dipilihnya model pembelajaran TGT ini adalah untuk memberikan dampak positif kepada peserta didik tanpa melihat status, menambah pengetahuan pembelajaran, memberikan suasana kelas yang asik, menciptakan hasil belajar yang baik dan lainnya. (Zakiyatu Maulidina, 2018)

Model TGT dapat menjadikan acuan oleh guru dalam pembelajaran yang berbeda misalnya PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika dan sebagainya. Oleh sebab itu, dengan model pembelajaran TGT sangat membantu guru dalam mengatasi pelajaran seperti, pola pikir, minat belajar peserta didik kurang, tindakan belajar siswa berkurang dan hasil belajar jelek.

Implementasi model TGT dapat ditingkatkan dengan media teka-teki silang (*Crossword Puzzle*). Menurut Astrissi, TTS adalah sebuah media yang berisi dari kubus putih dimana berbagai kata yang memberikan jawaban atas pertanyaannya. Teka-teki silang berguna untuk melihat kembali pada topik yang diberikan oleh guru kepada siswa didalam kelas.

Media teka-teki silang dipilih karena peserta didik dapat bermain sambil mengingat kembali pelajaran yang telah diajarkan oleh pendidik. Dalam kasus ini, pendidik dapat menguji pengetahuan, kecerdasan serta perilaku siswa. (Zakiyatu Maulidina, 2018)

Hasil belajar didefinisikan sebagai pertukaran sifat peserta didik sesudah mendapatkan pengajaran. Dalam hal ini, hasil belajar PPKn dapat menjadi target guru bagi siswa karena guru harus berusaha untuk mengembangkan perilaku menurut pilar pancasila dengan begitu siswa menjadi manusia yang cerdas dan memiliki perilaku yang baik.

Berdasarkan observasi penelitian di SMP Negeri 2 Lubuk Pakam, melaporkan bahwa model pembelajaran TGT belum dilaksanakan di dalam kelas VIII karena guru masih menggunakan metode ceramah serta metode bermakna dengan begitu guru-guru PPKn belum dapat model varian yang berbeda.

Berdasarkan pengalaman selama PPL di SMP Adhyaksa Medan, bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan media TTS berguna bagi siswa sehingga siswa merasa bersemangat serta ceria sehingga hasil belajarnya baik karena murid dapat mengingat kembali materi yang sudah diajarkan.

Pada paparan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Teka-Teki

Silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa PPKn kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa PPKn kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam. Metode penelitian ini adalah metode ilmiah supaya pengumpulan bukti untuk objek yang sudah dipilih. Adapun metode digunakan yaitu deskriptif kuantitatif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *kuantitatif deskriptif*. Penelitian *kuantitatif deskriptif* menganalisis data dengan menggambarkan atau mendeskripsikan data sebagaimana adanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Lubuk Pakam yang beralamat di Jalan Galang, Syahmad, Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 dikelas VIII, dengan populasi sebanyak. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel. Satu kelas dijadikan kelas eksperimen dan satu kelas lainnya dijadikan kelas kontrol yaitu kelas VIII 3 dan VIII 4 dengan jumlah keseluruhan 67 siswa.

Penelitian yang telah dilakukan berguna untuk mengetahui tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang terhadap hasil belajar PPKn di SMP Negeri 2 Lubuk Pakam pada tahun 2022/2023 dengan menggunakan *posstes* dengan 12 pertanyaan yang telah penulis berikan kepada peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

a. *Post Test*

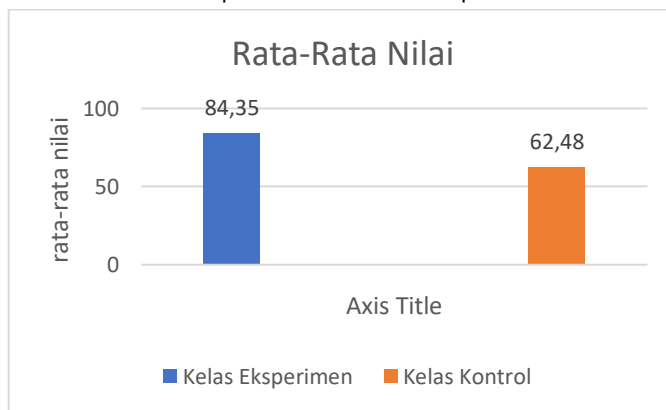
Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari posstest maka data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang menggambarkan perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal yang di ujikan terdiri dari 12 butir soal *posstest* yang diujikan pada masing-masing siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil posstest tersebut diperoleh rata-rata nilai seperti pada tabel 4.1 dibawah ini.

Tabel 1 Rata rata nilai Posstest

Rata-Rata Nilai Posstest kelas VIII	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
84,35	62,48

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa skor rata-rata *posstest* menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol yaitu 84,35 dan 62,13 hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran. Perbandingan nilai rata-rata posstest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat digambarkan pada diagram 1 dibawah ini.

Diagram 1
Perbedaan rata-rata hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol



1. Hasil analisis statistik deskriptif

Adapun hasil belajar yang telah dihitung dengan Microsoft Excel didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Analisis Hasil Belajar

Data Angket	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyaknya sampel	31	33
Nilai tertinggi	100	100
Nilai terendah	70	33
Nilai rata-rata	84,35	62,48
Standar deviasi	12,09	16,72
tuntasan	24	8

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan banyaknya sampel 31; nilai tertinggi 100; nilai terendah 70; nilai rata-rata 84,35; standar deviasi 12,09; ketuntasan 24. Sedangkan kelas kontrol mendapatkan

banyaknya sampel 33; nilai tertinggi 100; nilai terendah 33; nilai rata-rata 62,48; standar deviasi 16,72; ketuntasan 8.

Pada tabel dapat dilihat hasil belajar PPkn siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam bahwa nilai tertinggi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 100, nilai terendah untuk kelas eksperimen yaitu 70 dan untuk kelas kontrol adalah yaitu 33. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yang ditunjukkan pada besarnya perolehan terendah masing-masing kelas.

Hal ini juga diperjelas dari selisih nilai terendah yang diperoleh kedua kelas dengan nilai KKM 75, pada kelas eksperimen nilai terendah 70 memiliki selisih 5 skor, berbeda pada kelas kontrol nilai terendah 33 memiliki selisih 42 skor serta selisih rata-rata sebesar 21,87.

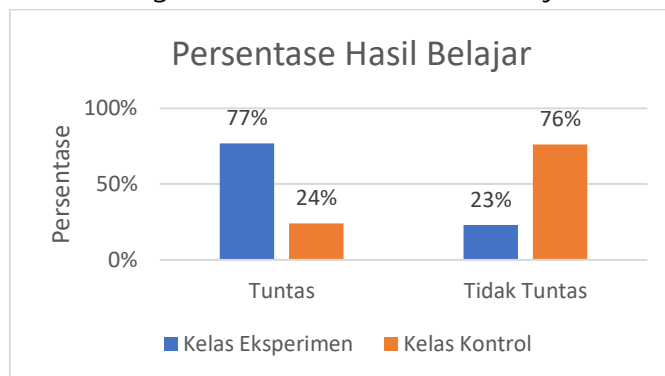
Tabel 3 Data ketuntasan hasil belajar siswa

Kriteria	Nilai	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Tuntas	$\geq$ 75	24	77%	8	24%
Tidak Tuntas	$<$ 75	7	23%	25	76%
Jumlah		31	100%	33	100%

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat persentase ketuntasan hasil belajar PPkn siswa kelas VIII kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen sebanyak 24 orang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan persentase 77% dan pada kelas kontrol sebanyak 8 orang mencapai kriteria KKM dengan persentase 24%. Adapun kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak memenuhi KKM terdapat pada kelas eksperimen sebanyak 7 orang dengan persentase 23% dan kelas kontrol sebanyak 25 orang dengan persentase 76%. Data persentase ketuntasan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada diagram 4.2 Sebagai berikut:

Diagram 2 Persentase Hasil Belajar



2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan statistik uji chi-kuadrat dengan kriteria pengujian data berdistribusi normal jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Dari hasil perhitungan diperoleh kelas eksperimen $\chi^2_{hitung} = 238,92$ sedangkan pada kelas kontrol $\chi^2_{hitung} = 41,18$ dengan taraf kepercayaan (α) = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 3 maka diperoleh nilai $\chi^2_{tabel} = 11,0705$. Nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$.

Tabel 4 Data hasil uji Normalitas

		Posstest	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
χ^2_{hitung}		238,92	41,18
	dk	3	3
χ^2_{tabel}	0,05	11,0705	11,0705
Kesimpulan		Normal	

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Salah satu yang dapat digunakan untuk menguji yaitu uji Harley dengan kriteria pengujian homogenitas yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogenitas. Berdasarkan hasil pengujian homogenitas varians menggunakan uji-F diperoleh $F_{hitung} = 1,92$ sedangkan $F_{tabel} = 0,55$ dengan taraf kepercayaan (α) = 0,05 dan (db) = 63. Oleh karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan

bahwa varians antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol bersifat tidak homogen.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

	Posstest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
S^2	146,23	279,88
N	31	33
F_{hitung}	1,92	
F_{tabel}	0,55	
Kesimpulan	Tidak homogen	

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh variabel independt terhadap variabel dependen, karena data homogenitas tidak homogen (heterogen) maka uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan Uji-t tidak berpasangan dengan data heterogen . Adapun rumus sebagai berikut

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t_{tab} = \frac{\frac{s_1^2}{n_1}(t_1) + \frac{s_2^2}{n_2}(t_2)}{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}$$

Keterangan

S^2 : Varians

n : Jumlah Sampel

X : Rata-rata data sampel

t_1 :Nilai t tabel sampel 1

t_2 : Nilai t tabel sampel 2

$H_1: \mu_1 > \mu_2$

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$

Keterangan pengujian:

H1 diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

H0 di terima apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dengan taraf sigmifikan $\alpha = 0,05$.

Tabel 4.6 Uji-t *Posstes*

	Posstest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
S^2	146,23	271,64
N	31	33
t_{hitung}	3,995	
t_{tabel}	1,67	

Hasil analisis Uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,995$ dan $t_{tabel} = 1,67$ pada signifikan (α) = 0,05 dan db = 63. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ hal ini menunjukkan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil analisis data diatas, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar PPKn kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam. Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII-3 SMP Negeri 2 Lubuk Pakam semester ganjil TP.2023/2024 pada materi menyadari pentingnya kedudukan dan fungsi pancasila dalam kehidupan bernegara. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dibuktikan dari hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata posttest 84,35 yaitu sedangkan nilai rata-rata post-test kelas kontrol yaitu 62,48. Dari hasil pengujian hipotesis yang diajukan maka H_1 diterima yaitu data uji hipotesis satu pihak diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($3,995 > 1,67$).

1. Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki silang

Dalam penelitian ini yang digunakan dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* dengan media teka teki silang (TTS) dapat mempengaruhi pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa mampu mengembangkan kemampuan belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan dapat menguasai materi pada durasi sangat pendek , proses belajar mengajar berasal dari aktivitas siswa, mengajarkan kebiasaan berkomunikasi oleh orang lain, mendorong

murid untuk belajar lebih banyak, meningkatkan hasil belajar siswa, menambah rasa kasih sayang, kepekaan dan toleransi.

Uji t menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* belajar lebih baik dan nyata daripada siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PPKn siswa pada materi menyadari pentingnya kedudukan dan fungsi Pancasila dalam kehidupan bernegara.

2. Hasil belajar Siswa

Berdasarkan data nilai hasil belajar dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar (posttest), namun nilai di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai di kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada nilai posttest yaitu skor pada kelas eksperimen sebesar 73% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 64%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII-3 SMP Negeri 2 Lubuk Pakam semester ganjil TP.2023/2024 pada materi menyadari pentingnya kedudukan dan fungsi Pancasila dalam kehidupan bernegara. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dibuktikan dari hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata posttest 84,35 yaitu sedangkan nilai rata-rata post-test kelas kontrol yaitu 62,48. Dari hasil pengujian hipotesis yang diajukan maka H_1 diterima yaitu data uji hipotesis satu pihak diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(3,995 > 1,67)$.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah Said, A. B. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Kencana.
- Arden Simeru, t. N. (2019). *Model-Model Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Dr Hj Rahayu Kariadinata M.Pd, D. M. (2012). *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mukrimah, S. S. (2014). *Metode Belajar dan Pembelajaran*. Bandung.
- Nurdyansyah, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Selviana Safitri, R. A. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Teka-Teki Silang terhadap Motivasi Siswa pada Materi Koloid. Pendidikan, 22*.

- Sopiyatun Munawaroh, M. N. (2016). *Pengaruh Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar*. *Inovasi Pendidikan Kimia*, 1.
- Suwarno. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Psikologi*, 112.
- Suwarno, S. A. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. *IDEAS Jurnal Pendidikan, Sosial dan Budaya*, 389.
- Tri Arini, D. A. (2018). *Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika*. *SPEJ*, 67.
- Widodo, B. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Sistematis dan Komprehensif*. *Eiga Media*, 88.
- Zakiyatu Maulidina, N. F. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan Media TTS terhadap Hasil Belajar Siswa*. *JPSD*, 141.