

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS  
III SDN 139 PALEMBANG MENGGUNAKAN MODEL  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA KEWAJIBAN  
DAN HAKKU**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Novi Widya Sari**

**NIM : 06131381621048**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2020**

---

Universitas Sriwijaya

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SDN 139  
PALEMBANG MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
PADA TEMA KEWAJIBAN DAN HAKKU**

**SKRIPSI**

Oleh:

**NOVI WIDYA SARI**

**NIM : 06131381621048**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

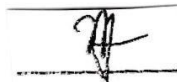
Pembimbing 1,



**Dra. Linda Puspita, M.Pd**  
NIP. 195605151982032002

Mengesahkan :

Pembimbing 2



**Drs. Umar Effendy, M.Pd**  
NIP. 195505311979031003

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



**Dr. Azizah Husin, M.Pd**  
NIP.196006111987032001

Koordinator Program Studi,



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd**  
NIP. 195702081982032001

UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
FAKULTAS PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SDN 139  
PALEMBANG MENGGUNAKAN MODEL TEAMS GAMES  
TOURNAMENT PADA TEMA KEWAJIBAN DAN HAKKU**

Oleh :  
Novi Widya Sari

Nomor Induk Mahasiswa (06131381621048)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada

Hari :

Tanggal :

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dra. Linda Puspita, M.Pd
2. Sekretaris : Drs. Umar Effendy, M.Pd
3. Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd
4. Anggota : Dra. Toybah, M.Pd
5. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd

Palembang, 2020

Mengetahui,

Koordinator Prodi PGSD

Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

NIP. 195702081982032001

Universitas Sriwijaya

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novi Widya Sari

NIM : 06131381621048

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan bersungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 139 Palembang Menggunakan Model *Teams Games Tournament* pada Tema Kewajiban dan Hakku” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 2020

Yang membuat pernyataan



Novi Widya Sari

NIM.06131381621048

## PRAKATA

Skripsi ini dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 139 Palembang Menggunakan Model *Teams Games Tournament* pada Tema Kewajiban dan Hakku” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Linda Puspita, M.Pd dan Drs. Umar Effendy, M.Pd sebagai pembimbing sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan teria kasih kepada Prof. Soefendi, M. A, Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd, ketua jurusan Pendidikan, Dra. Nuraini Usman, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yag telah memberikan kemudahan dalam pengurusan adminitrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga kepada, Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., Dra. Toybah, M.Pd., Dra. Hasmalena, M.Pd., sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga, terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semnagat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan Pengebangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni.

Palembang, 2020

Penulis,



Nama penulis,

Novi Widya Sari

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Kompetensi Inti.....	21
Tabel 2 Kompetensi Dasar dan Indikator pada Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah.....	22
Tabel 3 Kompetensi Dasar dan Indikator pada Subtema 2 Kewajiban dan Hakku di Sekolah .....	24
Tabel 4 Kompetensi Dasar dan Indikator pada Subtema 3 Kewajiban dan Hakku di Rumah.....	26
Tabel 5 Rancangan Jadwal Penelitian.....	32
Tabel 6 Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).....	37
Tabel 7 Kategori dan Kriteria Ketuntasan Belajar .....	37
Tabel 8 Rubrik Observasi Pelaksanaan Model <i>Teams Games Tournament</i> .....	38
Tabel 9 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik .....	39
Tabel 10 Kategori Keaktifan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran .....	40
Tabel 11 Pedoman Wawancara Kepada Guru Kelas III .....	41
Tabel 12 Jadwal Penelitian Siklus 1 .....	44
Tabel 13 Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1 .....	57
Tabel 14 Nilai Aktivitas Peserta Didik pada Siklus 1 .....	58
Tabel 15 Jadwal Penelitian Siklus II.....	59
Tabel 16 Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II .....	70
Tabel 17 Nilai Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II .....	71
Tabel 18 Jadwal Penelitian Siklus III .....	73
Tabel 19 Skor Game Tournament .....	80
Tabel 20 Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Siklus III.....	82
Tabel 21 Nilai Aktivitas Peserta Didik pada Siklus III.....	82
Tabel 22 Rekapitulasi Hasil Belajar Pesera Didik pada Siklus I, II, dan III...	84
Tabel 23 Hasil Peningkatan Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I, II, dan III.....	87

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Langkah-langkah Model <i>Teams Games Tournament</i> .....	20
Gambar 2 Game Rulers .....	21
Gambar 3 Desain PTK .....	31
Gambar 4 Media Pembelajaran 1 .....	46
Gambar 5 Nomor Tournament Peserta Didik .....	47
Gambar 6 Bintang Skor Game .....	48
Gambar 7 Kertas Skor Game Tournament.....	48
Gambar 8 Lembar Jawaban Soal Game .....	49
Gambar 9 Peneliti Membagikan Lembar Jawaban dari Soal-soal Game.....	49
Gambar 10 <i>Teams Games Tournament</i> .....	49
Gambar 11 Peserta Didik Menempel Bintang.....	50
Gambar 12 Media Pembelajaran 2.....	52
Gambar 13 <i>Teams Games Tournament</i> .....	54
Gambar 14 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi .....	56
Gambar 15 Teks Rahasia Anak Pintar .....	61
Gambar 16 Mempraktikkan Gerakan Tari .....	62
Gambar 17 Mempraktikkan Gerak Tari di Lapangan .....	63
Gambar 18 <i>Teams Games Tournament</i> .....	63
Gambar 19 Peserta Didik Membaca Teks Sekolah yang Indah dan Rapi.....	67
Gambar 20 <i>Teams Games Tournament</i> .....	68
Gambar 21 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi .....	69
Gambar 22 Membaca Teks Percakapan .....	75
Gambar 23 <i>Teams Games Tournament</i> .....	76
Gambar 24 <i>Teams Games Tournament</i> .....	80
Gambar 25 Pemberian Penghargaan .....	81
Gambar 26 Diagram Batang Hasil Belajar dan Aktivitas Peserta Didik .....	89

**LAMPIRAN**

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	92
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	93
Lampiran 3 SK Penelitian Unsri .....	95
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan .....	96
Lampiran 5 Surat Penelitian Dari SDN 139 Palembang.....	97
Lampiran 6 Surat Keterangan Nilai KKM.....	98
Lampiran 7 RPP .....	99
Lampiran 8 Hasil Evaluasi dan LKPD Peserta Didik Siklus I, II dan III .....	129
Lampiran 9 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I, II, dan III.....	158
Lampiran 10 Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I, II, dan III.....	165
Lampiran 11 Lembar Observasi Belajar Peserta Didik Siklus I, II, dan III.....	173
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus 1,II, dan III .....	179
Lampiran 13 Izin PeNnjilidan.....	182
Lampiran 14 Bukti Perbaikan Skripsi .....	183



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SDN 139  
PALEMBANG MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA  
TEMA KEWAJIBAN DAN HAKKU**

Oleh:

Novi Widya Sari

NIM: 06131381621048

Pembimbing: (1) Dra. Linda Puspita, M.Pd

(2) Drs. Umar Effendy, M.Pd..

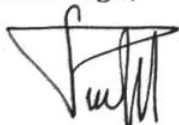
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 139 Palembang menggunakan model *Teams Games Tournament* pada tema Kewajiban dan Hakku. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 3 siklus. Setiap tahapan siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 139 Palembang dengan jumlah 27 peserta didik yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 51,8%. Pada siklus II ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 62,96%. Pada siklus III ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 88,8% . Dari hasil observasi, keaktifan peserta didik mengalami peningkatan, pada siklus I presentase keaktifan peserta didik mencapai 67,17% dengan kategori cukup aktif, pada siklus II presentase keaktifan peserta didik sebesar 72,75% dengan kategori cukup aktif, pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 83,23% dengan kategori aktif. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 139 Palembang pada tema kewajiban dan hakku.

**Kata Kunci :** Model *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar Peserta Didik

**Pembimbing 1,**



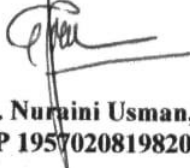
**Dra. Linda Puspita, M.Pd.**  
NIP 195605151982032002

**Pembimbing 2,**



**Drs. Umar Effendy, M.Pd.**  
NIP 195505311979031003

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd.**  
NIP 195702081982032001

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SDN 139  
PALEMBANG MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA  
TEMA KEWAJIBAN DAN HAKKU**

By:  
Novi Widya Sari  
NIM: 06131381621048  
Supervisor: (1) Dra. Linda Puspita, M.Pd.  
(2) Drs. Umar Effendy, M.Pd..  
Elementary School Teacher Education Study Program

**ABSTRACT**

This research aims to improve the learning outcomes of students in class III SDN 139 Palembang uses the Teams Games Tournament model on the theme of Kewajiban dan Hakku. This research uses aclass action research method which is conducted in three cycles. Every the stages of the cycle include planning, implementation, observation, and reflection. Collection technique the data used are test and observations. The subject in this study were class students III SDN 139 Palembang with a total of 27 students consisting of 13 male students and 14 female students. The results of this study indicate that mastery learning has been completed students in cycle I amounted to 58%. In cycle II completeness of student learning outcomes increased by 62,96%. In cycle III completeness learning outcomes of students increased by 88,8%. From the results of observation, the activeness of students has increased, in cycle I the percentage of activeness of students reached 67,17% with the category of quite active, in cycle II the percentage of students activeness wa 72,15% with an active enough category, in cycle III an increase of 83,23% with the active category. So it can be concluded that Teams Games Tournament model can improve the learning outcomes of students in grade III SDN 139 Palembang on the theme of Kewajiban dan Hakku.

**Keywords :** *Teams Games Tournament Model, Student Leaning Outcomes.*

**Supervisor 1,**



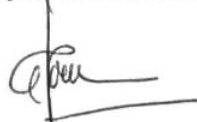
**Dra. Linda Puspita, M.Pd.**  
NIP 195605151982032002

**Supervisor 2,**



**Drs. Umar Effendy, M.Pd.**  
NIP 195505311979031003

**Coordinator of Elementary School Teacher Education Study Program**



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd.**  
NIP 195702081982032001

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Pane, dkk (2017:337)

Sedangkan proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari peserta didik. Sunhaji (2014:32) Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan. Dengan proses pembelajaran yang sudah baik maka akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Pane, dkk (2017:337)

Dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana kelas yang sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dikatakan sudah baik apabila adanya keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap, adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama proses pembelajaran berlangsung, dan guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik.

Pada saat peneliti magang pada semester 5 di SDN 139 Palembang tepatnya pada bulan September sampai Oktober 2018. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas III SDN 139 Palembang. Dari hasil wawancara yang peneliti

dapatkan, guru mengakui bahwa hasil belajar peserta didik di kelas III pada Tema Kewajiban dan Hakku terbilang cukup rendah. Hal ini juga diperkuat lagi oleh hasil dokumentasi yang diberikan oleh guru tersebut yaitu berupa rekap nilai ulangan harian. Banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada saat ulangan harian. Setelah diidentifikasi penyebab masalah tersebut terjadi adalah peserta didik masih kurang memahami konsep dari materi yang akan dipelajari.

Dari hasil wawancara peneliti kepada guru kelas III di SDN 139 Palembang. Diketahui masih banyak peserta didik yang belum memahami pembelajaran pada tema kewajiban dan hakku. Pada saat wawancara, peneliti menyakatan mengenai kelemahan atau kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam mengajarkan pembelajaran pada tema kewajiban dan hakku. Dapat dilihat juga dari dokumentasi rekap nilai ulangan harian peserta didik di kelas III SDN 139 Palembang diketahui dari 30 peserta didik hanya 47% peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM.

Pada saat wawancara terhadap guru kelas III SDN 139 Palembang, peneliti menanyakan tentang kesulitan guru dalam mengajarkan pembelajaran pada tema kewajiban dan hakku. Kemudian guru menyatakan bahwa ia mengalami kesulitan dalam mengajarkan tema kewajiban dan hakku dalam materi bahasa Indonesia mengenai kalimat saran. Dimana masih banyak peserta didik yang masih sulit memahami mengenai bagaimana membuat kalimat saran yang baik dan benar dan juga masih banyak peserta didik yang sulit membedakan antara kewajiban dan hak. Dengan adanya pernyataan dari guru tersebut peneliti memberikan saran kepada guru untuk mencari solusi untuk meningkatkan proses pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik. salah satu solusi untuk meningkatkan proses pembelajaran maupun hasil belajar tersebut adalah dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. Peneliti mengajak guru berkolaborasi untuk memperbaiki proses pembelajaran atau mencoba model *Teams Games Tournament*.

Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran koopertif yang mudah diterapkan yang melibatkan aktivitas seluruh

peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Shoimin (2014:203). Dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Maka dari itu diharapkan model ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Shoimin (2014:207).

Model *Teams Games Tournament* ini merupakan salah satu alternatif strategi yang akan peneliti gunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena model pembelajaran ini dapat menambah semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan dan peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 139 Palembang Menggunakan Model *Teams Games Tournament* pada Tema Kewajiban dan Hakku”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka masalah yang akan peneliti bahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 139 Palembang Menggunakan Model *Teams Games Tournament* pada Tema Kewajiban dan Hakku.”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 139 Palembang Menggunakan Model *Teams Games Tournament* pada Tema Kewajiban dan Hakku.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat seperti berikut :

#### **1.4.1 Bagi Guru**

Dengan penelitian model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Tema Kewajiban dan Hakku ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran baru yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **1.4.2 Bagi Peserta Didik**

Dengan model pembelajaran ini, peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

#### **1.4.3 Bagi Peneliti**

1. Dapat menambah wawasan terutama dalam hal yang berkaitan dengan Model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

#### **1.4.4 Bagi Sekolah**

Untuk membantu sekolah dalam mengembangkan dan menciptakan lembaga pendidikan yang berkualitas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amin, Fizza Izzati, dkk. 2018. **“Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta didik dalam Materi Konsep Perkalian Bilangan Cacah Menggunakan Alat Peraga Konkret di Kelas 2 SD Negeri 24 Palembang”**. *J. Universitas Sriwijaya*.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Dimiyati, dkk. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hikmah, Msy, dkk. 2018. **“Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang”**. *J. FKIP. Universitas Sriwijaya*. 05 (1)
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indrawati, Rini Meita. 2013. **“Peningkatan dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain Peran”**. *J. PGSD FKIP. Universitas Negeri Semarang, Indonesia*.
- Isrok'atun & Amelia Rosmala. 2018. *Model-model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indoneisa. 2018. *Buku Guru Tematik Tema 4 Kewajiban dan Hakku untuk kelas III SD/MI* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Maisaroh & Rostrieningsih. 2010. **“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor”**. *J.*
- Maulina, Putri Hendria, dkk. 2018. **5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, dan Mengkomunikasikan) Tema Cita-Citaku Kelas IV SDN 157 Palembang**. *Jurnal. Universitas Sriwijaya*.
- Nasution, Suhemi. 2017. **“Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT dalam Mata Pelajaran PKN Kelas VI SDN 097 Gunung Barani”**. *J. Guru Kita (JGK)*.

- Pane,A., dan Dasopang,M,D., 2017. **“Belajar dan Pembelajaran”**. *J. Kajian ilmu-ilmu keislaman*. 03 (2)
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Media Group
- Suhanji.2014.”**Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran”**. *J. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)*. 02 (2)
- Sundari, Hanna. 2015. **“Model-model pembelajaran dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing”**. *J. Universitas Indraprasta PGRI*. Jakarta. 01 (2)
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Penada Media Group
- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuliana, Lisa, dkk.2018.”**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang”**. *J. Universitas Sriwijaya*. 05 (1).