

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA MEMAHAMI  
PEREDARAN DARAH MELALUI PENERAPAN METODE  
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
DI KELAS V SD NEGERI 114368 PULO JANTAN**

**EFFORTS TO IMPROVE STUDENT LEARNING ACHIEVEMENTS  
UNDERSTANDING BLOOD CIRCULATION THROUGH  
THE APPLICATION OF TEAM GAMES  
TOURNAMENT LEARNING METHOD  
IN CLASS V SD NEGERI 114368  
PULO JANTAN**

**HASNAH HAYATI SIRAIT**

Guru Kelas SD NEGERI 114368 PULO JANTAN  
Pasar Panigoran, Kec. Na. IX-X, Kab. Labuhan Batu Utara Prov. Sumatera Utara  
email: hasnahhayati1@gmail.com

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara meningkatkan prestasi belajar Memahami Peredaran Darah serta bagaimana siswa menyikapi relevansi penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada proses belajar mengajar IPA dalam meningkatkan ketuntasan dan prestasi belajar. Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri 114368 Pulo Jantan Tahun Pelajaran 2018/2019. Objek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan dua aspek yang diukur yaitu Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran, diperoleh dari aspek Partisipasi dalam pembelajaran pada Siklus ke dua semua aspek mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Mayoritas siswa sudah terlibat dan aktif berdiskusi untuk memecahkan masalah yaitu mencapai 15 siswa (83,33%). Begitu juga kemampuan siswa untuk Mengajukan pendapat, bertanya atau berkomentar kepada guru dan siswa dari 6 orang pada Siklus Pertama. Meningkatkan menjadi 16 orang (88,88%) pada Siklus ke Dua. Kemampuan dan kemauan dalam mengerjakan tugas dan membuat simpulan sendiri meningkat menjadi 14 siswa (77,77%). Pada Siklus Kedua, siswa yang belajar tuntas mencapai 16 orang (88,88%). Dapat disimpulkan bahwa hasil Siklus Kedua dari aspek Partisipasi/Keaktifan dalam proses pembelajaran tercapai secara optimal, sebab rata-rata persentase yang dicapai sudah 86,8% dan ketuntasan belajar juga meningkat pada Siklus pertama hanya 10 Siswa yang termasuk dalam kategori sudah tuntas belajar menjadi 16 siswa (88,88%) untuk kelulusan siswa sudah mencapai 87,5%, artinya metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam memahami *Memahami Peredaran Darah* pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 114368 Pulo Jantan.

**Kata kunci :** *Prestasi Belajar, Pembelajaran Teams Games Tournament*

**Abstract**

The purpose of this study is to find out how to improve learning achievement Understanding Blood Circulation and how students respond to the relevance of the application of the Team Games Tournament learning model in the teaching and learning process of Natural Sciences in improving mastery and learning achievement. This class action research was conducted at 114368 Pulo Jantan Public Elementary School in 2018/2019 Academic Year. The object of research is the fifth grade students, amounting to 20 students. Data analysis techniques using qualitative descriptive analysis techniques. This study uses two aspects that are measured namely the Process Assessment and Learning Outcomes, obtained from the aspects of Participation in learning in the second cycle all aspects of experiencing a significant increase. The majority of students are already involved and

actively discussing to solve problems, reaching 15 students (83.33%). Likewise the ability of students to submit opinions, ask questions or comment to the teacher and students of 6 people in the First Cycle. Increased to 16 people (88.88%) in the Second Cycle. The ability and willingness to do assignments and make their own conclusions increased to 14 students (77.77%). In the Second Cycle, students who study thoroughly reached 16 people (88.88%). It can be concluded that the results of the Second Cycle from the aspect of Participation / Activeness in the learning process are achieved optimally, because the average percentage achieved is 86.8% and completeness of learning also increases in the first Cycle only 10 Students who are included in the category have finished learning to 16 students (88.88%) for graduation students have reached 87.5%, meaning that the Teams Games Tournament learning method can improve student achievement in understanding Understanding Blood Circulation in Natural Sciences in class V SD 114368 Pulo Jantan.

**Key Words :** *Learning Achievement, Teams Games Tournament Learning*

## **Pendahuluan**

Pelajaran IPA bagi sebahagian besar siswa SD sekarang ini umumnya dianggap sebagai pelajaran yang sangat sulit untuk dipahami, memerlukan penalaran yang sangat baik serta ketekunan dan konsentrasi yang penuh dari siswa. Kondisi ini membuat sebagian besar siswa kurang mampu memahami materi pelajaran yang ada dalam pelajaran IPA. Selain itu, kondisi ini juga membuat siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran ini. Siswa merasa bahwa pembelajaran IPA yang diberikan oleh guru selama ini kurang menarik sehingga pembelajaran tidak dapat berhasil.

Faktor penentu keberhasilan pembelajaran sangat banyak, salah satunya adalah kemampuan guru yang baik dalam mengajar, seorang guru memiliki tugas mengajar serta menanamkan nilai-nilai dan sikap kepada siswanya untuk melaksanakan tugas-tugas tersebut di perlukan berbagai kemampuan serta kepribadian sebab guru juga di anggap sebagai contoh siswa sehingga ia harus memiliki kepribadian yang baik sebagai seorang guru seperti yang diungkapkan oleh [3].

Rendahnya minat, aktivitas dan penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran IPA khususnya IPA merupakan indikasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan selama ini belum berlangsung secara optimal. Hal ini dilihat dari hasil ujian IPA siswa kelas V SD Negeri 114368 Pulo Jantan, masih rendah yaitu rata-rata hasil belajar siswa adalah 50 sedangkan standar nilai KKM yang ditetapkan di SD Negeri 114368 Pulo Jantan untuk siswa kelas V adalah 75. Oleh sebab itu guru bidang studi IPA hendaknya dapat mengemas seperangkat pembelajaran IPA dengan lebih menarik lagi agar tidak menimbulkan kejenuhan bagi siswa, sehingga siswa dapat lebih bersemangat mengikuti dan menyimak pelajaran IPA dan dapat dengan mudah menerima serta memahami konsep-konsep IPA yang diajarkan.

Selama kegiatan proses belajar mengajar IPA berlangsung, prestasi belajar siswa dalam menyerap materi yang disampaikan masih sangat kurang, umumnya siswa duduk dengan baik dan tenang tetapi pasif bahkan lebih banyak lagi yang tidak melibatkan diri secara aktif. Ketika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang topik yang disampaikan agar dapat lebih dipahami, ternyata tidak ada siswa yang mau bertanya. Demikian juga halnya ketika guru melontarkan pertanyaan yang berhubungan dengan topik pembelajaran umumnya siswa hanya diam saja dan enggan untuk menjawab. Keengganan ini dapat menjadi indikator bahwa siswa tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Begitu juga, ketika diberi tugas sebagian besar siswa tidak dapat menyelesaikan tugas tepat pada waktunya bahkan jawaban atau penyelesaian soal tidak benar.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berdiskusi dengan rekan pendidik untuk mengidentifikasi kekurangan dari pembelajaran yang dilaksanakan selama ini. Dari hasil diskusi tersebut terungkap beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran, yaitu rendahnya prestasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru dan kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, prilaku dan keterampilan dengan cara memngelolah bahan belajar. Dalam belajar tersebut individu menggunakan ranah ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Akibat belajar tersebut maka kemampun kognitif, efektif dan psikomotorik makin bertambah baik. Tiap ahli psikologi memberi batasan yang berbeda tentang belajar. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruk- sional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. yang diungkapkan oleh [2].

Menurut [4] berpendapat tujuan belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif hal ini sejalan dengan undang undang sistem pendidikan nasional nomer 20 tahun 2003 yang menyatakan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Banyak hal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA, baik dari diri siswa itu sendiri maupun dari lingkungannya. Hal tersebut jika tidak ditanggulangi maka akan menyebabkan prestasi belajar siswa jadi rendah. Sejalan dengan hal tersebut di atas, ada tuntutan bagi guru untuk terus berupaya agar pembelajaran menjadi lebih optimal, salah satunya dengan mengembangkan diri yang berorientasi pada tuntutan, inovasi pendidikan yang merubah metode dalam kegiatan pembelajaran. Usaha dalam belajar dapat mencapai hasil yang maksimal yaitu guru menggunakan metode pembelajaran agar hasil belajar optimal, serta dapat mempertimbangkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang di kembangkan, guru juga harus membuat perencanaan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, jenis penguasaan, dan batas akhir suatu tugas seperti yang diungkapkan [6].

Salah satu langkah untuk mewujudkan tuntutan tersebut di atas, peneliti mengidentifikasi masalah melalui proses belajar mengajar yakni rendahnya prestasi belajar "*Memahami Peredaran Darah*" pada mata pelajaran IPA dalam ketuntasan dan prestasi belajar siswa. Sebagai pendidik, penulis termotivasi untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas agar dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang penulis lakukan selama ini dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Ciri khas yang membedakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan metode pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen yang mempertandingkan antar kelompok. Berdasarkan hal-hal diatas, nampak beberapa permasalahan yang ditimbulkan dalam proses pembelajaran, diantaranya pemilihan metode mengajar yang kurang tepat[7].

Salah satu karakteristik Penelitian Tindakan Kelas adalah langkah-langkah yang dilakukan berupa siklus yang sistematis dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi secara sistematis. Permasalahan dan fakta yang terurai inilah yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas, di kelas V SD Negeri 114368 Pulo Jantan. Peneliti memandang perlu mengembangkan model pembelajaran "*Team Games Tournament*" untuk meningkatkan prestasi belajar "*Memahami Peredaran Darah*" bagi siswa kelas V semester 1 SD Negeri 114368 Pulo Jantan Tahun Pelajaran 2018/2019. Berdasarkan uraian pemikiran inilah penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Memahami Peredaran Darah Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament di Kelas V SD Negeri 114368 Pulo Jantan.*

## Metode Penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri 114368 Pulo Jantan Tahun Pelajaran 2018/2019. Objek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 114368 Pulo Jantan yang berjumlah 20 siswa (yang menjadi sampel). Penerapan dalam penelitian ini diterapkan dalam Standar Kompetensi "*Memahami Peredaran Darah*". Rancangan penelitian ini menggunakan konsep aksi pada *Action Research*, yang terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu, Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi dalam suatu konsep yang saling terkait. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah tes yang disusun oleh Guru yang fungsinya adalah: (1) Untuk menentukan seberapa baik siswa telah menguasai bahan pelajaran yang telah diberikan dalam waktu tertentu;(2) Untuk menentukan apakah suatu tujuan telah tercapai; dan (3) Untuk memperoleh suatu nilai [1]. Sedangkan tujuan dari tes adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individual maupun secara klasikal. Disamping itu untuk mengetahui letak kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa sehingga dapat dilihat dimana kelemahannya, khususnya pada pokok bahasan materi ajar yang belum tercapai. Untuk memperkuat data yang dikumpulkan, maka juga digunakan metode observasi (pengamatan) yang dilakukan oleh teman sejawat untuk mengetahui dan merekam aktifitas Guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa, juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk menganalisis tingkat

keberhasilan atau presentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran/ siklus.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk mengetahui hasil penelitian, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi masalah melalui pengamatan proses belajar mengajar yakni rendahnya kemampuan siswa dalam memahami *Memahami Peredaran Darah* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa kelas V SD Negeri 114368 Pulo Jantan sehingga mempengaruhi nilai ketuntasan dan prestasi belajar siswa di kelas V SD Negeri 114368 Pulo Jantan yang berjumlah 20 siswa (yang menjadi sampel), namun yang hadir hanya 18 siswa saja pada waktu penelitian dilaksanakan. Data yang diperoleh melalui hasil observasi pada kondisi awal terlihat tidak ada satu aspek yang diamati memenuhi kriteria indikator keaktifan siswa, semuanya termasuk dalam kategori Kurang. Nilai rata-rata Partisipasi Siswa hanya mencapai 35,41 % (Kurang).

Ada dua aspek yang sangat rendah yaitu Mengajukan pendapat, bertanya atau berkomentar kepada guru dan siswa hanya dilakukan oleh 4 orang siswa (22,22 %). Kedua, Aktif berdiskusi untuk memecahkan masalah juga hanya dilakukan oleh 4 orang siswa (22,22 %). Hasil evaluasi siswa yang belajar tuntas hanya mencapai 8 siswa (44,44 %). Berdasarkan hasil Kondisi Awal ini terlihat, bahwasanya siswa Kelas V Semester I SD Negeri 114368 Pulo Jantan masih perlu ditingkatkan pemahamannya tentang *Memahami Peredaran Darah* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam .

Selanjutnya, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh ini dengan melakukan tindakan Siklus 1 melalui penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament*.

### 4.1. Hasil Penelitian Siklus 1

Dalam penelitian ini ada dua aspek yang ingin diukur yaitu Penilaian Proses Pembelajaran dan Hasil Pembelajaran. Tujuan penilaian adalah untuk mengetahui apakah siswa telah atau belum menguasai suatu kompetensi dasar tertentu. Untuk Penilaian Proses Pembelajaran menggunakan teknik Tes. Sedangkan untuk menilai Hasil Pembelajaran menggunakan teknik Non Tes.

Data yang diperoleh melalui hasil observasi pada Siklus Pertama ini terlihat banyak mengalami peningkatan dibandingkan dengan Kondisi Awal. Seperti dikemukakan pada Kondisi Awal tidak ada satu aspek dari Partisipasi/keaktifan siswa yang mencapai kriteria Cukup. Pada Siklus Pertama aktivitas siswa mendengarkan penjelasan Guru dengan tekun sudah termasuk dalam kategori Baik dan ada peningkatan yaitu dilakukan 15 orang siswa (83,33 %), kondisi ini mengalami peningkatan yaitu dilakukan oleh 12 siswa (66,66 %) pada kondisi awal. Keadaan ini merupakan kebiasaan sehari-hari dari siswa karena sudah terbiasa dengan pola pembelajaran yang konservatif yaitu melalui ceramah, sehingga membuat siswa hanya mampu mendengarkan saja.

Pada Siklus Pertama ini terlihat dua aspek yang pada Kondisi Awal sangat rendah yaitu Mengajukan pendapat, bertanya atau berkomentar kepada guru dan siswa dari 4 orang meningkat menjadi 6 orang (33,33 %). Kedua, aktif berdiskusi untuk memecahkan masalah hanya dilakukan oleh 4 orang siswa juga meningkat menjadi 6 orang (33,33 %) pada Siklus pertama ini. Peningkatan ini memang belum signifikan/berpengaruh karena hanya 2 orang siswa yang bertambah untuk melakukannya.

Pada Kondisi Awal, hasil evaluasi siswa yang belajar tuntas hanya mencapai 8 siswa (44,44 %) , sedangkan pada Siklus Pertama, siswa yang dapat belajar tuntas sudah mengalami kenaikan yaitu mencapai 10 orang (55,55 %) . Kriteria belajar Tuntas ini berdasarkan nilai yang dicapai siswa sudah mencapai atau melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal ) yaitu 75 untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa hasil Siklus pertama dari aspek Partisipasi Siswa dalam proses pembelajaran masih ada yang belum tercapai secara optimal, terutama dalam hal ketuntasan belajar, siswa yang masih belum belajar Tuntas masih ada 8 siswa (44,44 %). Berdasarkan ini peneliti melakukan kegiatan Siklus ke 2.

### 4.2. Hasil Penelitian Siklus 2

Data yang diperoleh melalui hasil observasi pada Siklus Kedua ini terlihat banyak mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus Pertama. Semua aspek mengalami peningkatan yang cukup signifikan.. Pada Siklus Kedua ini hanya 4 orang siswa yang tidak Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan mampu membuat simpulan sendiri tentang pembelajaran yang diterimanya . Pada Siklus kedua, kemampuan dan kemauan siswa untuk mengajukan pendapat, bertanya atau berkomentar kepada guru dan siswa sudah dilakukan siswa sejumlah 16 orang (88,88 %). Padahal pada Siklus Pertama hanya dilakukan oleh 8 siswa saja. Hal ini dapat dimaklumi karena pada Siklus



Pertama, para siswa belum memahami tujuan dari penerapan metode pembelajaran ini. Demikian juga halnya dengan Guru yang belum terbiasa untuk melakukannya dalam proses pembelajaran di kelas.

Pada Siklus kedua terjadi perubahan yang signifikan sehingga keadaan ini membuktikan melalui penerapan metode *Teams Games Tournament* semakin meningkat jumlah siswa yang berani untuk mengajukan pendapat, bertanya atau berkomentar kepada guru dan siswa. Faktor penyebab hal ini diantaranya karena metode pembelajaran ini membuat siswa nyaman dalam belajar dan terlibat dalam suatu proses pembelajaran. Demikian juga halnya dengan keaktifan siswa dalam berdiskusi untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran pada siklus kedua ini meningkat secara signifikan yaitu mencapai 15 orang siswa (83,33 %), padahal pada Kondisi Awal hanya dilakukan oleh 6 siswa (33,33 %).

Demikian juga halnya dengan aspek mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan kemampuan siswa membuat simpulan sendiri tentang pembelajaran yang diterimanya juga meningkat secara signifikan yaitu pada siklus pertama hanya 10 orang menjadi 14 orang (77,77 %) pada siklus ke dua.

Pada Siklus Pertama, hasil evaluasi siswa yang belajar tuntas hanya mencapai 10 siswa, sedangkan pada Siklus Kedua, siswa yang dapat belajar tuntas sudah mencapai 16 orang (88,88 %). Kriteria belajar Tuntas ini berdasarkan nilai yang dicapai siswa sudah mencapai atau melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di SD Negeri 114368 Pulo Jantan yaitu 75 untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa hasil Siklus Kedua dari aspek Partisipasi dan Keaktifan Siswa dalam proses pembelajaran sudah tercapai secara optimal, sebab rata-rata persentase yang dicapai sudah 86,8 %. Pencapaian ini sudah melebihi Indikator Keberhasilan yang ditetapkan yaitu 86 %.

## Kesimpulan

Berdasarkan analisis terhadap data hasil Penelitian Tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam *Memahami Peredaran Darah* bagi siswa kelas V SD Negeri 114368 Pulo Jantan Tahun Pembelajaran 2018/2019. Secara lebih rinci kesimpulan lainnya dari penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Dari aspek Partisipasi siswa dalam pembelajaran pada Siklus ke dua semua aspek mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Mayoritas siswa sudah terlibat dan aktif berdiskusi untuk memecahkan masalah yaitu mencapai 15 siswa (83,33 %). Begitu juga kemampuan siswa untuk Mengajukan pendapat, bertanya atau berkomentar kepada guru dan siswa dari 6 orang pada Siklus Pertama meningkat menjadi 16 orang (88,88 %) pada Siklus ke Dua. (2) Kemampuan dan kemauan siswa untuk Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan membuat simpulan sendiri tentang pembelajaran yang diterimanya juga meningkat menjadi 77,77 % atau 14 siswa pada Siklus Kedua. (3) Pada Siklus Kedua, siswa yang dapat belajar tuntas sudah mencapai 16 orang (88,88 %) Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa hasil Siklus Kedua dari aspek Partisipasi /Keaktifan Siswa dalam proses pembelajaran sudah tercapai secara optimal, sebab rata-rata persentase yang dicapai sudah 86,8 % . (4) Pada Siklus ke dua, persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat yaitu dari 10 siswa, pada Siklus pertama hanya 10 Siswa yang termasuk dalam kategori sudah tuntas belajar menjadi 16 siswa (88,88 %) yang termasuk dalam kategori Tuntas Belajar. Sehingga pada Siklus Kedua ini persentase kelulusan siswa sudah mencapai 87,5 %, artinya metode pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam *memahami Memahami Peredaran Darah* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa kelas V SD Negeri 114368 Pulo Jantan Tahun Pembelajaran 2018/2019.

## Daftar Pustaka

- [1] Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian dan Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta : Bina Aksara.
- [2] Dimiyati. dan Mudjiono. (2002). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- [3] Fathurohman, P.dan Sutikno, M.S (2007). *Strategi Belajar Mengajar*.bandung: PT Rafika Aditama.
- [4] Hanifah, N. Dan Suhana, C. (2009). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT Rafika Aditama.

- [5] Parawika, I.W. (2012). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Sausu pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Program Studi Pendidikan PGSD FKIP Palu UNTAD: Skripsi tidak diterbitkan.
- [6] Sumiati. dan Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Prima.
- [7] Taniredja, H., Faridli, M.E, dan Harmianto, S. (2014). *Model Model Pembelajaran Inovatif Dan Ewektif*. Bandung: CV. Alfabeta.