



Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD melalui Model *Teams Games Tournament* dan Media *Scrapbook*

Esa Panji Satria^{1✉}, Irfai Fathurohman² & Sekar Dwi Ardianti³

^{1✉}Universitas Muria Kudus, esasatria@gmail.com, Orcid ID: [0000-0003-0796-2862](https://orcid.org/0000-0003-0796-2862)

²Universitas Muria Kudus, irfai.fathurohman@umk.ac.id, Orcid ID: [0000-0003-1062-8611](https://orcid.org/0000-0003-1062-8611)

³Universitas Muria Kudus, sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id, Orcid ID: [0000-0002-3944-4755](https://orcid.org/0000-0002-3944-4755)

Article Info

History Articles

Received:
Maret 2020
Accepted:
Maret 2020
Published:
April 2020

Abstract

Learning outcomes indicate the students' success in learning. When the learning result was good, the the learning means successful. In vice versa, when the learning means unsuccessful when the outcomes were poor. The problem of poor learning outcomes was found in fourth grade of State Elementary School 2 of Tenggeles. The poor learning outcomes were caused by unsuitable learning models and media applied. This study aimed to improve students' learning outcomes by applying the Teams Games Tournament model and Scrapbook media. This research was a classroom action research with the subject of 19 students. The instrument of data collecting methods used tests and non tests in form of observation, documentation and interviews. The data was analysed quantitatively and qualitatively. Cognitif learning outcomes in Science subject improved from the first cycle I with an average of 69 with a classical completeness percentage by 47%, to be an average of 79 with classical completeness percentage of 84% at the cycle II. While the Indonesian language content improved from an average of 72 with a classical completeness percentage of 67% to be an average of 81 with classical completeness of 84%. The improvement of skill aspects obtained an average score of 71 in the first cycle I to be 83 in the cycle II. The result indicated that the use of TGT with Scropbook media can improve the students' learning outcome in cognitive and skill aspects in elementary school level.

Keywords:

Scrapbook, Team Games Tournament, Learning Outcomes, Skill Aspect

How to cite:

Satria, E. P., Fathurohman, I., & Ardianti, S. D. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui model teams games tournament dan media scrapbook. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45-51.

PENDAHULUAN

Hasil belajar sangat penting bagi guru dan siswa. Jika hasil belajar siswa tinggi maka guru berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan siswa juga dapat dikatakan berhasil dalam kegiatan belajar. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yakni sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ranah sikap hanya untuk muatan PPKn dan Pendidikan Agama saja. Hasil belajar juga menjadi patokan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Namun tidak semua hasil belajar siswa tinggi. Permasalahan rendahnya hasil belajar sering dijumpai di berbagai kelas dengan penyebab yang bervariasi.

Hasil observasi saat kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN 2 Tenggeles berlangsung, guru tidak menggunakan model pembelajaran tertentu dan hanya melalui metode ceramah tanpa media. Apabila dilihat dari nilai ulangan tengah semester siswa muatan IPA dari 19 siswa hanya 7 yang tuntas sedangkan 12 siswa tidak tuntas KKM. Sedangkan muatan Bahasa Indonesia terdapat 8 siswa tuntas dan 11 tidak tuntas. KKM di SD 2 Tenggeles adalah 70.

Rendahnya hasil belajar siswa di SDN 2 Tenggeles dikarenakan guru tidak menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai. Guru masih mengajar dengan menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa bosan dan malas belajar. Jika terus dibiarkan, maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Dari uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas guna memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan IPA dan Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Tenggeles. Peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan acuan guru untuk menggunakan model dan media yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti menawarkan solusi penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*), karena tahapan dalam model TGT terdapat penghargaan bagi siswa yang aktif sehingga siswa dapat memacu keaktifan dan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Jika siswa aktif maka hasil belajar siswa diharapkan juga tinggi.

Model TGT merupakan model kooperatif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. TGT menjadikan siswa dapat rileks dan gembira dalam pembelajaran. Diharapkan apabila anak sudah gembira, maka mereka dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Berbeda jika mereka sudah bosan atau tegang, tentu mereka akan sulit memahami materi.

Penggunaan model TGT sebagai solusi guna meningkatkan kualitas pembelajaran senada dengan yang pernah dilakukn oleh beberapa peneliti seperti Susanna (2017), Hikmah, Anwar & Hamid (2018), Mudrika Wijaya, & Sugiarti (2018), Triowathi dan Wijayanti (2018), Solihah (2016), Wijayanti (2016), Saragih dan Wedyawati (2019), Cahyaningsih (2017), Aulia dan Handayani (2018), Putri dan Mawardi (2017), Purwandari dan Wahyuningtyas (2017), Sulistyio (2016), dan Alifiani (2017). Riset tersebut diatas membuktikan penggunaan model TGT dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Selain model TGT, peneliti mencoba mengkombinasikan dengan media Scrapbook. Scrapbook merupakan seni menempel dan menghias gambar atau foto dengan proses yang sangat kreatif. Peneliti menawarkan media scrapbook agar menarik perhatian siswa. Dalam media Scrapbook peneliti menambahkan permainan ulartangga sehingga setelah anak membaca keterangan materi dan permasalahan dalam Scrapbook, lalu dapat bermain permainan ulartangga dan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa akan lebih merasa senang jika dapat bermain sambil belajar. Sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai.

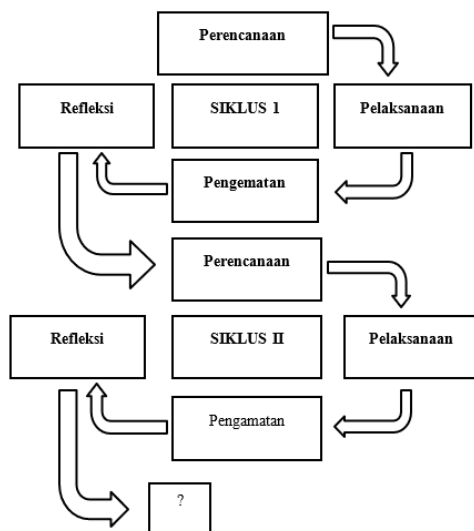
Penggunaan Scrapbook sebelumnya juga pernah digunakan oleh Rosyidah Hidayat, & Azizah (2019), Zaenah, Darma & Hodyanto (2019), Sari dan MintoHari (2018), Veronica Subekti, & Tsalatsa (2019), Widyasari dan Putri (2019), Dewi dan Yuliana (2018), dan Wardhani (2018). Hasilnya semua penelitian tersebut menunjukan media Scrapbook dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran.

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini guna mendeskripsikan peningkatan hasil

belajar ranah pengetahuan dan keterampilan siswa kelas IV SDN 2 Tenggeles dengan implementasi model TGT dan media Scrapbook. Harapan peneliti, riset ini dapat dijadikan pedoman guru dalam mengelola pembelajaran dan berguna untuk penelitian selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Riset ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 19 siswa kelas IV SDN 2 Tenggeles. Riset ini berlangsung pada tanggal 10, 11, 17 dan 18 Februari 2020 dengan durasi pembelajaran 6 x 35 menit setiap pembelajaran. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dengan tahapan tiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Untuk alur lebih jelasnya digambarkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Siklus penelitan tindakan kelas.

Hasil belajar merupakan bentuk angka dari pemahaman dan pengetahuan siswa. Hasil belajar terbagi menjadi 3 ranah indikator yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Khusus untuk ranah sikap hanya diperuntukan muatan Pendidikan Agama Islam (PAI) dan PPKn saja. Riset ini berfokus pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, maka hanya ranah pengetahuan dan keterampilan saja yang akan menjadi temuan untuk dianalisis.

Ranah pengetahuan mengacu pada pendapat Anderson & Krathwohl dengan enam

jenjang proses berpikir meliputi (C1) Mengingat, (C2) Memahami, (C3) Mengaplikasikan, (C4) Menganalisis, (C5) Mengevaluasi dan (C6) Mencipta. Sedangkan ranah keterampilan mengacu pendapat Priyatni (2014) yaitu: mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta.

Teknik dalam pengumpulan data meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumennya terbagi menjadi 2 yakni tes dan non tes. Tes untuk mengukur ranah pengetahuan yang terdiri dari 12 soal uraian yang sudah divalidasi oleh 2 ahli dalam muatan IPA dan Bahasa Indonesia yang dikerjakan siswa pada saat akhir setiap siklus. Sedangkan untuk instrument non tes digunakan untuk menganalisis ranah keterampilan dengan menggunakan lembar observasi yang digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung melalui proses pengamatan. Lembar observasi keterampilan mengacu pada pendapat Priyatni (2014). Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis data kualitatif dan kuantitatif yang menyesuaikan masing-masing bentuk data.

Indikator keberhasilan riset ini yakni apabila (1) ranah pengetahuan telah mendapat nilai ketuntasan ≥ 70 dan persentase ketuntasan klasikal $\geq 70\%$ serta (2) ranah keterampilan dapat meningkat dengan kategori cukup dengan persentase sebesar $\geq 75\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ranah Pengetahuan

Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus dan setiap siklusnya terdapat 2 pertemuan. Penelitian diawali dengan perencanaan. Kegiatan perencanaan meliputi membuat silabus, RPP, LKS, soal evaluasi, lembar observasi dan media pembelajaran. Lalu dilakukan pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada akhir siklus siswa diberi soal evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman materi mereka. Apabila pada akhir siklus I belum optimal maka akan direfleksikan hal-hal yang kurang dan diperbaiki pada siklus II.

Pada akhir siklus dilaksanakan tes evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Tenggeles. Dari hasil tes yang sudah dilakukan pada akhir siklus I di dapatkan nilai rata-rata kelas untuk

muatan IPA yaitu 69, sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia mendapatkan nilai rata-rata 72. Pada akhir siklus II terjadi peningkatan dimana muatan IPA mendapatkan rata-rata nilai 79 dan muatan Bahasa Indonesia mendapatkan rata-rata 81. Berikut ini merupakan hasil tes evaluasi hasil belajar yang dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil belajar ranah pengetahuan siswa

No.	Data	Siklus I		Siklus II	
		IPA	B.I	IPA	B.I
1.	Jumlah Nilai	1317	1375	1506	1544
2.	Rata-rata Nilai	69	72	79	81
3.	Persentase Ketuntasan Klasikal	47%	67%	84%	84%
4.	Kriteria	Perlu Bimbingan	Cukup	Cukup	Baik

Dari Tabel 1 diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada siklus I ke siklus II. Hasil peningkatan yang diperoleh yaitu muatan IPA pada siklus I mendapatkan rata-rata 69 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 47% atau kriteria perlu bimbingan, sedangkan muatan Bahasa Indonesia mendapatkan rata-rata nilai sebesar 72 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 67% atau kriteria cukup. Peningkatan yang terjadi pada muatan IPA di siklus II mendapatkan rata-rata sebesar 79 dengan kriteria ketuntasan klasikal sebesar 84% atau kriteria cukup, dan muatan Bahasa Indonesia mendapatkan rata-rata sebesar 81 dengan ketuntasan klasikal sebesar 84% atau pada kriteria baik.

Hasil belajar di siklus II sudah mencapai kategori keberhasilan dalam penelitian ini sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus III. Dalam penelitian ini peneliti menemukan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Scrapbook* ini memberikan pengaruh yang positif pada hasil belajar siswa dikarenakan penerapan model *Teams Games Tournament* melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan juga disertai dengan permainan sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penerapan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar ranah pengetahuan

ini mendukung penelitian sebelumnya yang pernah digunakan oleh Sulfemi dan Setianingsih (2018). Hasil risetnya menunjukkan peningkatan hasil belajar 41.4% dari prasiklus ke siklus I dan meningkat 72% pada siklus II.

Ranah Keterampilan

Hasil belajar ranah keterampilan dinilai menggunakan lembar observasi yang mengacu pada indikator yang dikemukakan priyatni (2014). Hasil lembar pengamatan hasil belajar ranah keterampilan memperoleh rata-rata presentase 71% pada siklus I dengan kualifikasi cukup. Namun masih ada presentase yang tidak memenuhi syarat pada pertemuan I siklus I sehingga dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Saat pertemuan I ada beberapa siswa yang belum siap saat mengikuti pembelajaran dan ada juga beberapa siswa yang tidak mau menerima anggota kelompok yang sudah ditentukan oleh guru. Saat mencoba atau melakukan percobaan juga masih ada yang belum bisa mencoba melakukan percobaan seperti yang telah dicontohkan oleh guru sehingga pada siklus I mendapatkan rata-rata 71% masih di bawah batas minimal ketuntasan klasikal yang sudah ditentukan. Jelasnya akan dijabarkan tabel berikut.

Tabel 2. Hasil belajar ranah keterampilan siswa

	Siklus I		Siklus II		Progress
	Pe. I	Pe. II	Pe. I	Pe. II	
Rata-rata	69	73	79	86	
Rata-rata Siklus	71		83		Naik
Kategori	C		B		

Dalam hasil belajar ranah keterampilan ini terdapat enam aspek atau indikator yang diamati. Aspek pertama yang diamati pada ranah keterampilan yaitu keterampilan mengamati. Pada saat pelaksanaan siklus I ada beberapa siswa yang belum siap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dimana saat guru meminta siswa untuk mengamati media yang telah disediakan ada beberapa siswa yang tidak mau mengamati melainkan siswa tersebut bermain sendiri dengan

temannya. Namun pada saat pelaksanaan siklus II semua siswa sudah siap mengikuti pembelajaran dan siswa mengamati media dengan baik, hal tersebut mengakibatkan perolehan skor yang didapatkan siswa meningkat pada siklus II

Aspek kedua yang dinilai yaitu keterampilan menanya. Pada siklus I siswa masih tampak merasa malu-malu untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Namun pada siklus II siswa sudah berani bertanya mengenai materi yang belum dipahami dan ada beberapa siswa juga yang sudah berani menjawab pertanyaan temannya sehingga interaksi pembelajaran lebih hidup. Hal tersebut sependapat dengan Krisnawati (2012) yang menjelaskan bahwa kemampuan menjawab pertanyaan merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dimiliki oleh anak. Kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan sangat penting untuk dikembangkan pada anak sejak dini karena bertanya dan menjawab pertanyaan merupakan salah satu cara merespon orang lain dan melatih kemampuan anak untuk peka terhadap lingkungan sekitarnya.

Aspek ketiga yakni pada indikator keterampilan mencoba. Pada awal pertemuan, siswa terkesan masih belum berani untuk melakukan percobaan sesuai dengan arahan guru, namun pada pertemuan berikutnya sampai siklus II siswa mulai berani melakukan percobaan sesuai arahan dari guru. Siswa yang tidak berani melakukan percobaan disebabkan karena takut tidak bisa atau gagal dalam melakukannya. Hal yang perlu diperhatikan dan dilakukan guru yakni menyediakan waktu dan memberikan bimbingan serta kesempatan untuk siswa yang tidak berani melakukan percobaan. Hal tersebut sependapat dengan Subiantoro (2007) yang mengemukakan bahwa kemampuan melakukan percobaan merupakan bentuk kemampuan yang menjadi target belajar, sekaligus dijadikan dasar bagi guru untuk merancang program pembelajarannya.

Aspek keempat yang diamati yakni keterampilan menalar. Hasil pengamatan pada awal pertemuan menunjukkan siswa belum memahami penjelasan dari guru dan siswa sulit untuk menalar sesuai dengan arahan guru. Namun pada pertemuan selanjutnya sampai siklus II siswa sudah mampu

melakukan aktivitas menalar sesuai dengan arahan guru dan sudah memahami penjelasan dari guru menggunakan satu atau dua premis yang disediakan.

Aspek kelima yang juga diukur ialah yaitu kemampuan menyaji. Pada awal pertemuan, siswa masih sangat malu-malu untuk menyajikan atau mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Namun setelah mendapatkan perlakuan bermain pada pertemuan selanjutnya sampai siklus II siswa sudah berani menyajikan atau mempresentasikan hasil diskusinya dengan percaya diri. Rasa percaya diri siswa dipupuk melalui kegiatan bermain dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya yang paling dekat (dalam hal ini kelompoknya). Hal tersebut sependapat dengan Chandra (2006) yang mengemukakan bahwa kurangnya keterampilan berkomunikasi seorang anak juga merupakan dampak pendidikan di dalam keluarga dan masyarakat. Keadaan lingkungan yang demikian memberikan pengaruh negatif pada kemampuan anak dan mengurangi keberaniannya dalam menyajikan hasil diskusi.

Aspek keenam yang juga diamati yakni keterampilan mencipta. Pada awal pertemuan masih sedikit siswa yang mampu mencipta atau menuliskan kesimpulan materi pembelajaran. Namun guru mencoba membantu agar siswa bisa mencipta atau menuliskan kesimpulan materi yang telah dipelajarinya dengan kalimat pemantik yang sederhana untuk dilanjutkan oleh siswa. Siswa kemudian mulai mengikuti alur kesimpulan yang dibuat. Hal tersebut mendukung pendapat Hasibuan dan Moedjiono (2012) yang menjelaskan bahwa menyimpulkan materi atau pemberian gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari dapat mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar.

Hasil belajar ranah keterampilan pada siklus II secara klasikal mendapatkan persentase 83% dengan kualifikasi baik. Pada siklus II hasil belajar ranah psikomotor ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada setiap aspek dari hasil belajar ranah keterampilan mencapai indikator yang telah ditentukan peneliti yakni

lebih dari 75%. Peneliti menemukan bahwa hasil belajar ranah keterampilan siswa akan optimal jika diimbangi dengan pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Cahyaningsih (2017) dimana hasil riset membuktikan penerapan model TGT dapat meningkatkan keterampilan siswa karena mereka mengalami sendiri proses pembuatan alat, media dan ikut memperagakan atau memainkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 2 Tenggeles dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Scrapbook* terjadi peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotorik pada tema 7 "Indahnya Keragaman di Negeriku" pada siswa kelas IV SDN 2 Tenggeles. Adapun penjelasan peningkatan tersebut dapat memenuhi standar ketuntasan dalam penelitian ini sehingga disimpulkan efektif dijadikan sebagai alternatif mengatasi rendahnya hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian ini, peneliti dapat merekomendasikan (1) model TGT untuk digunakan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran serta (2) memanfaatkan media *Scrapbook* yang cocok dengan materi dan menarik perhatian siswa.

Implikasi dari hasil penelitian ini antara lain ialah (1) dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dan membuat anak aktif. (2) Guru diharapkan menggunakan media pembelajaran untuk dapat menarik minat siswa dan tidak jenuh dalam pembelajaran. (3) Gabungan penggunaan model dan media yang benar dapat secara simultan meningkatkan prestasi anak dan mencapai tujuan pembelajaran.

PERSEMBAHAN

Terimakasih untuk dosen pembimbing saya dan kepala sekolah, guru serta siswa kelas IV SDN 2 Tenggeles, Kabupaten Kudus yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifiani. (2017). Penerapan model pembelajaran NHT-TGT untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep materi matematika SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 11-20. doi:10.21831/jrpm.v4i1.13100.
- Aulia, N. I. & Handayani, H. (2018). Peningkatan pemahaman konsep matematika peserta didik sekolah dasar melalui model pembelajaran teams games tournament (TGT). *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 3(3), 116-120. doi:10.24269/silogisme.v3i3.1475.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3 (1), 1-5.
- Dewi, T. K. & Yuliana, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9 (1), 19-25. doi:10.24176/re.v9i1.2804.
- Hikmah, M., Anwar, Y. & Hamid, R. (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. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 46-55. doi:10.36706/fpbio.v5i1.7049.
- Mudrika, Wijaya, M., & Sugiarti. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik kelas X_{MIA} SMAN 1 Tanere Rilau. *Jurnal Chemical*, 19 (1) 75-86.
- Purwandari, A. & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan media kerangjang biji-bijian

- terhadap hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa kelas II SDN Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1(3), 163-170. doi:10.23887/jisd.v1i3.11717
- Putri, D. S. & Mawardi. (2017). The application of teams games tournament (TGT) to increase student activeness and learning outcomes. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 50 (2), 60-68. doi:10.23887/jpp.v50i2.11652
- Rosyidah, N., Hidayat, Azizah I. (2019). Uji kelayakan media uriscrap (uri scrapbook) menggunakan model pengembangan 4D. *Lentera Sains: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 1-7.
- Saragih, E. & Wedyawati, N. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar materi bilangan romawi siswa kelas IV sekolah dasar. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematich Education*, 1(1), 14-24. doi: 10.38114/riemann.v1i1.10.
- Sari, D. L. K. & Mintohari. (2018). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar IPA materi sumber energi siswa kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *JPGSD*, 6(5), 693-702.
- Sulfemi, W. B. & Setianingsih (2018). Penggunaan teams games tournament (TGT) dengan media kartu dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal of Komodo Science Education*, 1(1), 1-14.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal SAP* 1(1), 45-53. doi:10.30998/sap.v1i1.1010.
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT pada pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 14-19.
- Susanna. (2017). Penerapan teams games tournament (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi siswa kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-105. doi: 10.22373/lj.v5i2.2832.
- Triowathi, N. & Wijayanti, A. (2018). Implementasi teams games tournament (TGT) dalam meningkatkan kerjasama dan hasil belajar IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 13(2), 110-118. doi:10.29303/jpm.v13i2.752.
- Veronica, I., Subekti, E. E., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada pembelajaran tematik kelas 1 SDN Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinetik*, 2(1), 26-36. doi:10.33061/js.v2i1.2986.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan media scrapbook pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Sekolah*, 2(2), 124-130. doi:10.24114/js.v2i2.9934.
- Widyasari, N. & Putri, A. K. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis budaya Palembang pada topik bangun datar. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 92-98. doi: 10.29407/pn.v5i1.13756.
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep fisika dasar mahasiswa Pendidikan IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 11(1), 15-21. doi:10.29303/jpm.v11i1.3.
- Zaenah, S., Darma, Y., & Hodyanto. (2019). Pengembangan media scrapbook bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dalam materi bilangan bulat. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II)* (pp. 7-19), 9 September 2019. Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.

