

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MA Manba'ul Ulum

Muhammad Zoher Hilmi¹, Halimatus Sakdiah²

^{1,2} Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Email: ¹ mzohersakdiah1990@gmail.com, ² alinsakdiah747@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas X MA Manba'ul Ulum. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen. Hasil penelitian ini yaitu model pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas X di MA Manba'ul Ulum. Hal ini terbukti dengan hasil uji Regresi Linear Sederhana dengan nilai signifikansi sebesar $= 0,866$, nilai f Hitung sebesar $0,029$ dan nilai α $0,05$, artinya bahwa nilai signifikansi $= 0,866 > 0,05$. Sementara besaran pengaruh yang ditimbulkan setelah dilakukannya uji Determinasi dengan nilai $R = 0,038$ dan nilai koefisien determinasi dapat dilihat dari R square $= 0,001$ yang artinya pengaruh yang didapatkan oleh model pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di MA Manba'ul Ulum hanya sebesar $0,038$ atau 38% dan sisanya di pengaruhi oleh faktor-faktor lain

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Tipe Team Game Tournament, Hasil Belajar Siswa.

Article History

Received: 04 Desember 2023

Accepted: 24 Januari 2024

*Corresponding Author

Abstract

The purpose of this study was to determine how much influence the Team Game Tournament (TGT) type Cooperative Learning Model has on improving student learning outcomes in the Sociology subject of class X MA Manba'ul Ulum. The method used is a quantitative method with an experimental type. The results of this study are that the Team Game Tournament (TGT) type Cooperative learning model does not have a significant influence on student learning outcomes in the Sociology subject of class X at MA Manba'ul Ulum. This is proven by the results of the Simple Linear Regression test with a significance value of $= 0.866$, a calculated f value of 0.029 and an α value of 0.05 , meaning that the significance value $= 0.866 > 0.05$. Meanwhile, the magnitude of the influence caused after the Determination test was carried out with an R value $= 0.038$ and a determination coefficient value can be seen from R square $= 0.001$, which means that the influence obtained by the TGT type Cooperative learning model on student learning outcomes in the Sociology subject at MA Manba'ul Ulum is only 0.038 or 38% and the rest is influenced by other factors

Keywords: Cooperative Learning Model, Team Game Tournament Type, and Student Learning Outcomes.



PENDAHULUAN

Pendidikan nasional, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan mulia tersebut, proses pembelajaran di sekolah memegang peranan krusial. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi dalam pembentukan karakter dan pemahaman sosial siswa adalah Sosiologi. Sosiologi membekali siswa dengan kemampuan untuk menganalisis fenomena sosial, memahami interaksi dan struktur sosial, serta menumbuhkan kepekaan terhadap permasalahan kemasyarakatan (Soekanto, 2012).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Sosiologi di tingkat Madrasah Aliyah (MA) seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan. Pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru (teacher-centered) dengan dominasi metode ceramah dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan hanya mengandalkan hafalan tanpa pemahaman konsep yang mendalam (Sanjaya, 2008). Kondisi ini berpotensi menurunkan minat belajar siswa dan pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

Berdasarkan observasi awal di MA Manba'ul Ulum, ditemukan beberapa indikasi permasalahan yang relevan dengan kondisi tersebut. Pertama, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Sosiologi cenderung rendah. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi aktif siswa dalam sesi tanya jawab atau diskusi kelas. Kedua, sebagian besar siswa masih kesulitan dalam mengaitkan konsep-konsep Sosiologi dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman materi bersifat teoritis dan kurang aplikatif. Ketiga, data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi semester sebelumnya menunjukkan masih rendah. Rendahnya hasil belajar ini diduga kuat berkaitan dengan model pembelajaran yang kurang variatif dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang berpotensi mengatasi masalah ini adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (2011), pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama mencapai tujuan pembelajaran bersama. Di antara berbagai tipe pembelajaran kooperatif, model *Team Game Tournament* (TGT) menawarkan pendekatan yang unik dengan mengintegrasikan kerjasama tim, permainan, dan turnamen akademik.

Model TGT terdiri dari lima komponen utama yaitu penyajian kelas, kerja kelompok (tim), permainan (game), turnamen, dan penghargaan kelompok (Suprijono, 2013). Melalui TGT, siswa belajar materi secara kolaboratif dalam timnya, kemudian menguji pemahaman mereka melalui permainan edukatif dalam meja turnamen yang kompetitif namun suportif, di mana setiap anggota tim memiliki kesempatan yang sama untuk menyumbangkan poin bagi timnya. Unsur permainan dan kompetisi yang sehat dalam TGT diharapkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, mendorong partisipasi aktif, serta memperkuat pemahaman konsep melalui interaksi dan tutor sebaya (Rusman, 2017). Beberapa penelitian sebelumnya (sebutkan jika ada yang relevan, misal: Penelitian oleh [Nama Peneliti, Tahun] tentang TGT pada mata pelajaran IPS atau sejenisnya) menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Meskipun demikian, efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar Sosiologi pada siswa kelas X di MA Manba'ul Ulum belum pernah dikaji secara spesifik. Padahal, karakteristik materi Sosiologi yang seringkali membutuhkan analisis kasus dan diskusi kelompok sangat potensial untuk dioptimalkan melalui model TGT yang menekankan kerjasama dan kompetisi yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MA Manba'ul Ulum". Penelitian ini akan mengungkapkan ada seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas X MA Manba'ul Ulum.

METODE

Pendekatan yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu pendekatan Kuantitatif dengan jenis Eksperimen. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, satu variabel bebas (Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan satu variabel terikat (Hasil Belajar siswa). Dengan jumlah populasi 46 Siswa kelas X MA Manba'ul Ulum dengan menggunakan teknik total sampling

sesuai dengan yang dikatakan Arikunto dalam Tanjung dan Nababan (2016:40) jika keseluruhan populasi di jadikan sample maka teknik pengambilan sampelnya di sebut total sampling. Teknik pengumpulan data yaitu berupa tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa tes. Instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes yang sudah disusun selanjutnya diuji terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas, selain itu dalam penelitian ini juga menggunakan uji daya beda soal dan uji kesukaran soal. Sementara untuk analisis data menggunakan Uji Prasyarat, yang berupa uji normalitas, dan Uji homogenitas, Uji regresi linear sederhana dan uji terminasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran dari *kooperatif learning*, di mana siswa dengan model pembelajaran kooperatif akan belajar secara berkelompok. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Kelough dalam Sojo (2022:2) bahwa Model Pembelajaran Kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran secara berkelompok, siswa belajar bersama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas, dengan penekanan pada saling *support* anggota kelompok. Karena keberhasilan belajar siswa tergantung pada keberhasilan kelompoknya. Nada yang serupa juga dikatakan oleh Slavin dalam Hartoto (2016:135) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran Kooperatif sebagai model pembelajaran teman sebaya, di mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil yang memiliki latar belakang kemampuan yang berbeda.

Model pembelajaran TGT, tentunya bukanlah satu-satunya tipe dalam model pembelajaran kooperatif, namun dalam penelitian ini peneliti fokus pada model pembelajaran TGT. Dikarenakan terdapat unsur permainan dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan bersemangat sehingga di harapkan dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu adanya penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi juga diharapkan dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk mendapatkan hasil belajar terbaik.

Penerapan model pembelajaran TGT di MA Manba`ul Ulum melibatkan semua kegiatan siswa dalam proes pembelajaran. Di mana siswa kelas X MA Manba`ul Ulum diminta untuk ikut aktif menyelesaikan games/permainan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT ini menekankan pada aktivitas pembelajaran berkelompok yang dikombinasikan menggunakan permainan. Sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Suandika (2020:72) yaitu TGT adalah model Pembelajaran Kooperatif yang di mana siswa dibentuk dalam kelompok untuk saling membantu dalam memahami materi pelajaran serta mengerjakan tugas kelompok dan dipadu dengan kompetisi antar anggota dan kelompok dalam bentuk permainan. Diakhir pembelajaran guru akan memberikan penghargaan/apresiasi kepada kelompok terbaik.

Proses pembelajaran dengan model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen di MA Manba`ul ulum menggunakan games *Smart Card* sebagai media pembelajaran. Pada awal pembelajaran siswa kelas eksperimen diminta untuk membuat kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Dengan jumlah siswa 24 orang, maka kelompok terbagi menjadi 6 kelompok, dengan masing-masing kelompok berisi 4 orang siswa. Setelah kelompok terbentuk, selanjutnya guru menyampaikan materi pelajaran yang menjadi modal untuk mengikuti permainan.

Pada proses *games* ini setiap siswa dalam kelas eksperimen di MA Manba`ul Ulum mendapatkan kartu berisi pertanyaan, sedangkan guru memegang kartu berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Setelah mendapatkan kartu, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan dalam kartu tersebut. Setiap jawaban yang benar bernilai 10 poin. Jika siswa tidak bisa menjawab, maka pertanyaan tersebut dilempar kepada kelompok siswa yang lain. Jika tidak ada yang mampu menjawab dengan benar maka guru yang memberikan jawaban dengan memperlihatkan kartu lainnya yang beirisi jawaban. Hal ini dilakukan secara bergilir sampai seluruh siswa mendapat bagian untuk menjawab pertanyaan.

Setelah tahap permainan *games* selesai, tahap selanjutnya adalah proses *Tournament*. Pada tahap ini guru sudah menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan cara rebutan. Kelompok siswa yang mengangkat tangan terlebih dahulu dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan. Jika menjawab dengan benar akan mendapatkan 10 poin, dan jika menjawab dengan salah mendapatkan pengurangan poin yaitu -5 poin.

Diakhir permainan guru mengumumkan total perolehan poin yang di dapatkan oleh masing-masing kelompok. Kemudian guru memberikan penghargaan bagi 3 kelompok yang mendapatkan poin terbanyak berdasarkan hasil perolehan poin masing-masing kelompok. Adapun penghargaan yang diberikan ialah: (1) penghargaan *Super Team* untuk kelompok dengan poin terbanyak I, (2)

penghargaan *Great Team* untuk kelompok dengan poin terbanyak II, dan (3) penghargaan *Good Team* untuk kelompok dengan poin terbanyak III. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT yang dilakukan di MA Manba'ul Ulum ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Trianto (2013:84) yang menyebutkan langkah-langkah pembelajaran TGT sebagai berikut: 1.) Presentasi guru, 2.) Kelompok belajar, 3.) *Turnament*, dan 4.) Pengenalan kelompok.

Model pembelajaran TGT ini memiliki banyak keunggulan seperti yang dikatakan oleh Slavin dalam Fuji, Astuti dkk (2022:212) bahwa keunggulan dalam pembelajaran TGT, yaitu 1) Dalam pembelajaran TGT siswa memiliki peran dan kedudukan yang sama dan tidak dibedakan, sehingga siswa yang pintar tidak terlihat lebih menonjol dibandingkan dengan siswa yang lain. Sedangkan siswa dengan kemampuan akademik yang lebih rendah juga ikut aktif dan berperan penting dalam kelompoknya, 2) Pembelajaran TGT dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, toleransi, dan saling menghargai sesama anggota kelompok, 3) Dengan Pembelajaran TGT siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar karena diakhir pelajaran peneliti memberikan penghargaan atau apresiasi untuk kelompok terbaik, 4) Pembelajaran TGT juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dan partisipatif dalam mengikuti pembelajaran karena adanya kegiatan permainan.

Walaupun pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran TGT memiliki beberapa keunggulan, namun pada saat pengimplementasian di MA Manba'ul Ulum terdapat beberapa kendala yang dihadapi diantaranya: 1) Pembelajaran TGT memerlukan waktu yang agak lama untuk menyelesaikan sebuah konsep, sedangkan sistem pendidikan menuntut terselesainya target kurikulum, 2) Guru dalam proses pembelajaran dituntut supaya lebih mendisiplinkan siswa agar kegaduhan di dalam kelas dapat dihindari, karena siswa lebih mementingkan untuk mengikuti permainan dengan aturannya sendiri.

Dalam melakukan penelitian di MA Manba'ul Ulum, peneliti memilih kelas X sebagai subyek dalam penelitian dan membagi kelas X menjadi 2 kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu pada kelas kontrol, peneliti memberikan perlakuan berupa model pembelajaran *discovery learning* dan sementara kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan model pembelajaran TGT.

Setelah mendapatkan nilai hasil belajar siswa selanjutnya peneliti melakukan uji analisis data untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel X (model pembelajaran kooperatif tipe TGT) terhadap variabel Y (hasil belajar siswa) yaitu, dengan menganalisis hasil *posttest* yang diberikan. Setelah dilakukan uji analisis data terhadap hasil nilai pretest dan *posttest* siswa, diperoleh hasil uji Normalitas data berdistribusi Normal, dan hasil uji Homogenitas data berdistribusi Homogen, lalu dilanjutkan dengan hasil uji Regresi Linear Sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar = 0,866, nilai f Hitung sebesar 0,029 dan nilai alpha 0,05, artinya bahwa nilai signifikansi = 0,866 > 0,05, maka H_a ditolak dan H_0 diterima yang artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara pemberian model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan hasil belajar siswa dalam pemberian perlakuan di kelas eksperimen dalam penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT tidak memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas X di MA Manba'ul Ulum.

Sementara besaran pengaruh yang timbul dari variabel X (model pembelajaran TGT) dengan variabel Y (hasil belajar siswa) di dapatkan dari hasil uji determinitas diperoleh nilai $R = 0,038$ dan nilai koefisien determinasi dapat dilihat dari adjusted R square = 0,001 yang artinya pengaruh yang dihasilkan hanya sebesar 0,038 atau 38% dan sisanya di pengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Faktor-faktor lain yang dimaksudkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di MA Manba'ul Ulum, yaitu: 1) faktor lingkungan, MA Manba'ul ulum merupakan salah satu lembaga yang bernaung di bawah yayasan pondok pesantren Manba'ul Ulum. Berada di lingkungan pesantren bisa membuat siswa lebih mengutamakan dalam mempelajari ilmu agama dibanding dengan ilmu terapan di sekolah. Sehingga hal ini dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. 2) minat, siswa yang berada di lingkungan pesantren tentu memiliki banyak aktivitas dan jadwal pelajaran yang berorientasi di bidang keagamaan, hal ini dapat memungkinkan memicu kecenderungan siswa untuk lebih berminat menghabiskan waktu untuk mempelajari ilmu agama dibanding dengan ilmu terapan di sekolah. 3) faktor instrumental, sebelum memulai pembelajaran tentunya guru harus menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP, Silabus, atau Modul yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Hal ini sejalan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Hanadi dalam Rusman (2017) yang menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terbagi menjadi 2, yaitu: faktor internal, yang meliputi faktor fisiologis/faktor fisik, yang umumnya berkaitan dengan kondisi kesehatan, seperti tidak capek/lelah, tidak cacat, atau semacamnya dan faktor psikologis, yang mencakup IQ, minat, motivasi, perhatian, dan daya nalar yang dimiliki oleh

siswa. Selain faktor internal juga ada faktor eksternal, yang meliputi faktor lingkungan, biasanya berkaitan dengan kondisi lingkungan tempat belajar siswa, dan faktor instrumental yang berupa, kurikulum, guru, dan sarana/media pembelajaran.

Faktor-faktor yang disebutkan tersebut juga tidak jauh berbeda dengan apa yang disampaikan oleh Syah dalam Fitriani (2017:32) yang menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal, yang terdiri dari intelegensi, sikap, minat, bakat, dan motivasi siswa. faktor eksternal, yang terdiri dari lingkungan sosial dan lingkungan non sosial dan yang terakhir adalah faktor pendekatan belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data dari hasil penelitian yang sudah diuraikan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas X di MA Manba`ul Ulum. Hal ini terbukti dengan hasil uji Regresi Linear Sederhana dengan nilai signifikansi sebesar $= 0,866$, nilai f Hitung sebesar $0,029$ dan nilai α $0,05$, artinya bahwa nilai signifikansi $= 0,866 > 0,05$. sementara besaran pengaruh yang ditimbulkan setelah dilakukannya uji Determinasi dengan nilai $R = 0,038$ dan nilai koefisien determinasi dapat dilihat dari R square $= 0,001$ yang artinya pengaruh yang didapatkan oleh model pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di MA Manba`ul Ulum hanya sebesar $0,038$ atau 38% dan sisanya di pengaruhi oleh faktor-faktor lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada civitas MA Manba`ul Ulum yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian dan memberikan support penuh sehingga penelitian ini bisa diselesaikan dengan baik dan lancar. Terima kasih juga kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian penelitian ini dengan tidak bisa kami sebut namanya satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. F., Suryana, A., Suaidi, E.H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218
- Fitriani. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung. *Jurnal PeKA*, 4(2), 137-142
- Hartoto, T. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Grup Investigation (GI) Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal Historia*, 4(2), 131-142
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Terjemahan oleh Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Sojo. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Klaten: Lakeisha
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suandika, I K. A., Nugraha I N.P., dan Dewi, L.J.E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen (TGT) terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO Student of SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69-78
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tanjung, H.N dan Nababan, S.A. 2016. Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Jurnal Bina Gogik*, 3(1), 35-42
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.*