

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMNET* DENGAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS IV SDN 28 CAKRANEGARA

Chusnul Alfiyah Prasaliani<sup>1\*</sup>, Safruddin<sup>1</sup>, Baiq Niswatul Khair<sup>1</sup>

Prodi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [chusnul@gmail.com](mailto:chusnul@gmail.com)

### Article History

Received : November 18<sup>th</sup>, 2021

Revised : November 25<sup>th</sup>, 2021

Accepted : December 01<sup>th</sup>, 2021

Published : December 09<sup>th</sup>, 2021

**Abstrak:** Pembelajaran IPA selama ini dianggap sebagai pelajaran yang tidak menyenangkan oleh sebagian siswa dan siswa tidak bersemangat belajar sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 28 Cakranegara. Penelitian eksperimen jenis *Quasi Eksperimen* dengan *Nonequivalent Control Group Design* digunakan oleh penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di SDN 28 Cakranegara pada kelas IV yang berjumlah 50 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji-t *Independent Sample T-test* dengan perhitungan *SPSS 26.0* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2-tailed sebesar  $0.000 \leq 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 28 Cakranegara. Guru dan sekolah dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*, media *Puzzle*, Hasil Belajar IPA

## PENDAHULUAN

Hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku dan kemampuan yang diperoleh diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar mengajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya (Zukira, et al. 2015:2)

Pelajaran IPA selama ini dianggap pelajaran yang tidak menyenangkan oleh sebagian siswa dan membuat siswa tidak bersemangat belajar. Sehingga pemahaman mereka tidak maksimal yang berujung dengan hasil belajar yang tidak maksimal. Selama ini gur masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, diskusi tanya jawab dan masih menggunakan media

konvensional seperti papan tulis dan spidol. Guru masih belum mencoba cara-cara yang kreatif yang dapat menghidupkan kelas dan menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya serap pengetahuan dan keterampilan berpikir siswa secara aktif serta membangkitkan semangat siswa dalam menerima pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif di mana siswa berkelompok 4-5 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan siswa dalam keseluruhan kegiatan belajar tanpa ada perbedaan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama. Persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Maulidina, 2018:9).

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* memiliki sintaks yaitu (1) presentasi di kelas; (2) belajar kelompok; (3) persiapan permainan; (4) permainan/pertandingan; (5) rekognisi tim (Indrawati, 2018:50-52). Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dapat divariasikan/dimodifikasi dengan penggunaan media *Puzzle*.

Media *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar, benda atau kata yang telah dipecah menjadi beberapa bagian. *Puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan (Sunarti dan Dalle, 2017:20). *Puzzle* memiliki kelebihan yaitu siswa lebih terlihat tertarik dan berpartisipasi di dalam kegiatan belajar, karena teka teki ini merupakan salah satu bentuk permainan yang lebih menghibur dan sebagai alat untuk menghilangkan ketegangan dalam belajar yang banyak menguras konsentrasi. Manfaat bermain *puzzle* antara lain, mengasah otak, melatih nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Kristiana, et al. 2017:81).

Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa khususnya pada pelajaran IPA. Penelitian yang telah dilakukan oleh Zakiyatu Maulidina (2018) mendapatkan hasil bahwa hasil belajar IPA kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

## METODE

Pada penelitian ini termasuk penelitian eksperimen (*experimental research*). Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeleminasi atau mengurangi atau menyetisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu (Sugiyono, 2019:126). Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan (*treatment*).

Penelitian eksperimen jenis *Quasi Experimental* dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, di mana terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang digunakan untuk melakukan penelitian. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle*, sedangkan kelas IV B sebagai kelas kontrol yakni kelas yang tanpa diberi perlakuan atau dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah tes dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* dan tes hasil belajar.

Data hasil belajar didapatkan melalui *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Kolmogorov Smirnov* dan *Levene Statics* adalah teknik analisis data yang digunakan dalam uji normalitas dan uji homogenitas. Pada uji hipotesis, uji-t *Independent Sample T-test* adalah teknik analisis data yang digunakan dalam menemukan hasil penelitian ini dengan menggunakan bantuan program *SPSS 26.0 for Windows*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Data Hasil Belajar IPA Siswa pada saat *Pre-test* dan *Post-test*

**Tabel 1. Data Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Jumlah Data	Tes	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Eksperimen	25 Siswa	<i>Pre-test</i>	40	75	57,00
		<i>Post-test</i>	60	85	74,80
Kontrol	25 Siswa	<i>Pre-test</i>	40	80	54,80
		<i>Post-test</i>	45	85	65,20

Pada tabel 1 di atas menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* dari kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa memperoleh nilai rata-rata 57,00 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 54,80 di mana rata-rata kedua kelas tersebut hampir sama. Dengan nilai terendah sebesar 40 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga nilai tertinggi pada kelas eksperimen 75 dan pada kelas kontrol 85. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* dari kelas eksperimen yaitu 74,80 dan nilai rata-rata dari

kelas kontrol adalah 65,20 di mana nilai rata-rata kedua kelas tersebut berbeda. Nilai tertinggi yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 85. Untuk nilai terendah, kelas eksperimen mendapatkan nilai 60 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai 45.

### Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

**Tabel 2. Hasil Observasi Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran**

Pertemuan	Keterlaksanaan Model <i>Teams Games Tournament</i> dengan media <i>Puzzle</i>	Kriteria
1	85	Baik
2	100	Sangat Baik

Pada hasil persentase lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen di atas, dapat dilihat bahwa peneliti sudah melaksanakan penelitian model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *puzzle* sangat baik.

### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi dengan normal atau tidak berdistribusi normal. Dengan bantuan program *SPSS 26.0 for Windows*, dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini yaitu, jika nilai sig.  $\geq 0.05$  maka data tersebut berdistribusi normal, begitu sebaliknya jika nilai sig.  $\leq 0.05$  maka data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 3. Tabel Uji Normalitas Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretes Eksperimen	,165	25	,077	,946	25	,201
	Postes Eksperimen	,150	25	,148	,914	25	,038
	Pretes Kontrol	,132	25	,200*	,951	25	,262
	Postes Kontrol	,139	25	,200*	,961	25	,440

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada gambar tabel di atas, dapat dilihat hasil uji normalitas pada *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing memiliki nilai sig. 0.077 dan 0.200 yang mana kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05 dan dapat disimpulkan bahwa data nilai hasil belajar pada *pre-test* kedua kelas berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas pada *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing memiliki nilai sig. 0.148 dan 0.200, yang mana kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05 dan dapat disimpulkan bahwa data nilai hasil belajar kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa baik data

hasil belajar *pre-test* dan *post-test* kedua kelas berdistribusi normal

### Hasil Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas dilakukan, perlu juga data di uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelas mempunyai varian yang sama atau tidak. Dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas ini yaitu, jika nilai sig.  $\geq 0.05$  maka data tersebut homogen, jika tidak lebih dari 0.05 maka data tidak homogen.

**Tabel 4. Tabel Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,766	3	96	,516
	Based on Median	,829	3	96	,481
	Based on Median and with adjusted df	,829	3	89,330	,481
	Based on trimmed mean	,858	3	96	,466

Berdasarkan gambar tabel di atas, pada *Based on Mean* nilai sig. sebesar 0.766 yang mana nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05 yang artinya adalah data *pre-test* dan *post-test* kedua kelas memiliki varian yang sama.

#### Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukannya uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas yang

menunjukkan hasil bahwa data hasil belajar IPA kedua kelas diketahui bahwa berdistribusi normal dan data homogen. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-*t Independent Sample T-Test* dengan menggunakan bantuan program *SPSS 26.0 for Windows*. Adapun hasil uji hipotesis dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol *Independent Samples Test***

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Siswa	<b>Equal variances assumed</b>	<b>.607</b>	<b>.440</b>	<b>3,841</b>	<b>48</b>	<b>.000</b>
	<b>Equal variances not assumed</b>			<b>3,841</b>	<b>45,383</b>	<b>.000</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dari 0.05 maka keputusannya adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 28 Cakranegara.

#### PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 28 Cakranegara. Tahap awal penelitian, untuk

melihat kemampuan dan mendapatkan data awal kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pre-test*. Setelah diberikannya *pre-test*, tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan (*treatment*) kepada kelas eksperimen yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* sebanyak dua kali pertemuan dan kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan (*treatment*). Pada saat penelitian di kelas eksperimen, peneliti menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui apakah sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan indikator yang tersedia. Tahap akhir penelitian, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan sebagai perbandingan hasil belajar yang dari kelas yang mendapat perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan.

Sebelum melakukan uji hipotesis, perlu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Karena hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas adalah data berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya uji hipotesis dapat dilakukan. Uji hipotesis pada data nilai *post-test* kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000 yang mana lebih kecil dari 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 28 Cakranegara.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* dapat membantu siswa belajar mandiri, berpikir kritis dan ikut andil dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen, hasil belajar siswa menunjukkan perubahan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle*. Pada saat perlakuan diberikan, seluruh siswa kelas eksperimen menunjukkan perilaku tertarik dan *excited* dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, bukan hanya pada saat pembagian kelompok melainkan karena akan ada permainan *puzzle*. Terlebih dahulu diberikan perkenalan mengenai materi yang akan diberikan, setelah itu siswa dibagi berkelompok dengan 4-5 siswa. Siswa diberikan waktu untuk belajar kelompok mengenai materi yang sudah diberikan. Kemudian peneliti menjelaskan bagaimana permainan akan berlangsung, peraturan permainan, dan bagaimana penilaian dari permainan *puzzle* tersebut. Setelah permainan *puzzle* berakhir, permainan *puzzle* akan dinilai bersama-sama. Kelompok dengan poin terbanyak akan mendapatkan penghargaan di akhir pembelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol, kegiatan pembelajaran berjalan kurang menyenangkan karena kurangnya minat baca pada siswa dan rasa tidak ingin memahami materi bacaan membuat siswa kurang fokus pada saat pembelajaran membuat proses pembelajaran tidak kondusif dan kurang maksimal.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* ditujukan untuk siswa berperan aktif dan ikut andil dalam pembelajaran, meningkatkan semangat siswa untuk belajar, dan mendorong siswa berpikir kreatif dan kritis. Menurut Maulidina (2018:9) model pembelajaran model

pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam keseluruhan sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan yang dapat membuat siswa lebih menyenangkan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media *Puzzle* sebagai sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan (Sunarti dan Dalle, 2017:20). Hal tersebut mendorong siswa berpikir kreatif dan kritis dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan manfaat dari *puzzle* sebagai media pembelajaran yaitu antara lain, mengasah orak, melatih nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Kristiana, et al. 2017:81).

Salah satu penelitian yang mendukung Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* adalah Zakiyatu Maulidina (2018). Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* lebih tinggi dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan teori dan penelitian sebelumnya, dikaitkan dengan penelitian ini sangat relevan. Pada penelitian ini Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 28 Cakranegara.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data, hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 28 Cakranegara. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang diperoleh menggunakan *Independent Samples T-test* dengan bantuan program *SPSS 26.0 for Windows* menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) pada nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar  $0.000 \leq 0.05$ , yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan

media *Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN 28 Cakranegara.

Saran dalam penelitian ini adalah 1) diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk kreatif dalam menggunakan berbagai model pembelajaran dan media pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar, juga berani dalam memodifikasi model serta media pembelajaran yang ada sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan. 2) diharapkan dapat menjadi pedoman untuk peneliti selanjutnya dalam melaksanakan penelitian, guna menambah wawasan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzle* dalam pembelajaran.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah membimbing serta memberikan arahan dalam penyelesaian karya ilmiah ini. Ucapan terimakasih juga kepada kepala sekolah, guru, dan siswa SDN 28 Cakranegara yang telah meluangkan waktu dan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian, mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tahun Angkatan 2017 serta sahabat-sahabat yang telah membantu selama penelitian hingga karya ilmiah ini selesai.

#### REFERENSI

Indrawati, Novida (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Puzzle terhadap Motivasi dan Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Malang*. Tesis Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang: Tidak Diterbitkan

Kristina, Ina, Nurwahyuni, Atip, Dewi, & Endah R.S. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Mnegunakan Media Puzzle terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Eksresi*. *Bioma*, 6(2), 78-92.

Maulidina, Zakiyatu (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Tegalgede 01 Jember*. Skripsi Universitas Jember: Tidak Diterbitkan

Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sunarti & Dalle, Ambo (2017). *Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar*. 1 (1), 18-25, dari <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.2986>

Zukira, Z., et al (2015). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Alkhairaat Towera Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Pada Mata Pelajaran PKn*. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(4).