

Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar

*Destya Nuryandara Fadillah¹, Suharyanto², Puji Rahayu Untari³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

³SD Negeri Ngadirejo 03, Indonesia

Email: destyanuryandara11@gmail.com

Article History: Submission: 2024-05-20 || Accepted: 2024-08-22 || Published: 2024-09-05

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-05-20 || Diterima: 2024-08-22 || Dipublikasi: 2024-09-05

Abstract

The low level of student activity in class V of elementary schools is the background for this research. The aim of this research is to increase students' learning activeness through a Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model in science subjects. This research was conducted in the form of Classroom Action Research (PTK) by adopting the model developed by Kemmis and Mc Taggart, namely planning, action, observation and reflection. The subjects of this research were 33 class V students at SDN Ngadirejo 03. This research used research instruments in the form of questionnaires and observations. The results of the research showed that there was an increase in the activeness of learning science in the first cycle, with 30.30% of students being active, 39.40% of students being very active and the remaining 30.30% still being passive. In cycle II, the results showed that 33.33% of students were active, 48.48% of students were very active and the remaining 18.18% were still passive. Then in cycle II there was a significant increase in the average score, namely 80.30 with the criteria of very active students. So it can be concluded that through the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model, it can increase the learning activity of class V students at SDN Ngadirejo 03.

Keywords: *Activity; Cooperative; Elementary School.*

Abstrak

Rendahnya tingkat keaktifan peserta didik di kelas V sekolah dasar menjadi latar belakang penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengadopsi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Ngadirejo 03 yang berjumlah 33. Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa kuisioner dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar IPAS di siklus I sejumlah 30,30% peserta didik aktif, 39,40% peserta didik sangat aktif dan sisanya 30,30% masih pasif. Di siklus II menunjukkan hasil sebesar 33,33% peserta didik aktif, 48,48 % peserta didik sangat aktif dan sisanya 18,18% masih pasif. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan pada rata-rata skor nilai yaitu sebesar 80,30 dengan kriteria peserta didik sangat aktif. Maka dapat disimpulkan bahwa melalui model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SDN Ngadirejo 03.

Kata kunci: *Keaktifan; Kooperatif; Sekolah Dasar.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Menurut Permendikbudristek RI No. 16 Tahun 2022 tentang standar proses pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar serta menengah bahwa pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, inspiratif, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik, kemandirian, kreativitas, minat, bakat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik (Peraturan Pemerintah RI, 2022). Pendidikan yang berkualitas merupakan pencerminan dari peran seorang guru dalam menentukan strategi pembelajaran. Guru diharapkan mampu

menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, kondusif, efektif, inovatif dan kreatif (Samrin, Rijal and Syamsuddin, 2021). Suatu proses pembelajaran harus mampu menumbuhkan rasa percaya diri, daya saing, kemampuan memecahkan masalah dan peran aktif yang besar diperlihatkan oleh peserta didik (Sofya, 2018). Keaktifan menurut (Setyawan, Kristin and Anugraheni, 2019) merupakan segala sesuatu baik fisik maupun psikis yang terjadi di dalam kelas guna melakukan suatu pembelajaran yang aktif. Bentuk keaktifan belajar dapat diamati berdasarkan keterlibatan peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran, seperti: mengerjakan tugas, terlibat dalam berdiskusi kelompok memecahkan masalah, merespon pertanyaan, bertanya jika belum paham materi, serta mampu mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas (Garba and Uthman, 2023). Aspek-aspek keaktifan peserta didik tersebut dapat diamati sepanjang jalannya proses pembelajaran.

Rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri Ngadirejo 03 Kartasura merupakan masalah yang kompleks dan multifactorial. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya variasi metode pembelajaran, dan rendahnya motivasi belajar peserta didik menjadi beberapa faktor penyebab. Padahal, keaktifan belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran dan sangat penting untuk mengembangkan kompetensi abad 21. Berdasarkan hasil wawancara guru dan observasi di kelas V SD Negeri Ngadirejo 03 Kartasura diantaranya yaitu: 1) sebagian besar peserta didik kurang aktif karena pembelajaran berpusat pada guru, 2) peserta didik kurang aktif menjawab pertanyaan dari guru, 3) sebagian besar peserta didik tidak berani bertanya ketika ada kesulitan, 4) strategi dan model pembelajaran yang digunakan guru belum menerapkan pembelajaran *student center*. Hal tersebut menyebabkan keaktifan belajar peserta didik di kelas V masih tergolong rendah. Keaktifan peserta didik yang rendah dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya cara guru mengajar, strategi/ model yang dipilih, serta dari peserta didiknya sendiri (Lestari and Widayati, 2022).

Guru seringkali belum menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Guru masih fokus menggunakan metode ceramah menggunakan buku cetak sehingga kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik bosan mengikuti pembelajaran sehingga mereka cenderung pasif selama proses pembelajaran di kelas. Guru membutuhkan model pembelajaran yang *student center* seperti pembelajaran berkelompok karena peserta didik dapat memperoleh suasana baru dalam belajar, berinteraksi, bertukar pikiran, dan bekerja sama dalam proses pemahaman materi. Guru sebaiknya memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Dalam memilih model pembelajaran harus menyesuaikan tujuan pembelajaran, kebutuhan serta karakteristik peserta didik (Widyatama and Amalia, 2021). Model pembelajaran yang dapat dijadikan solusi guna mengatasi permasalahan di kelas V SDN Ngadirejo 03 yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan secara pengamatan dan kelompok. Melalui pembelajaran kooperatif peserta didik diharapkan mampu belajar, bekerja sama, berinteraksi, dan saling bertukar pikiran dalam memahami materi pelajaran.

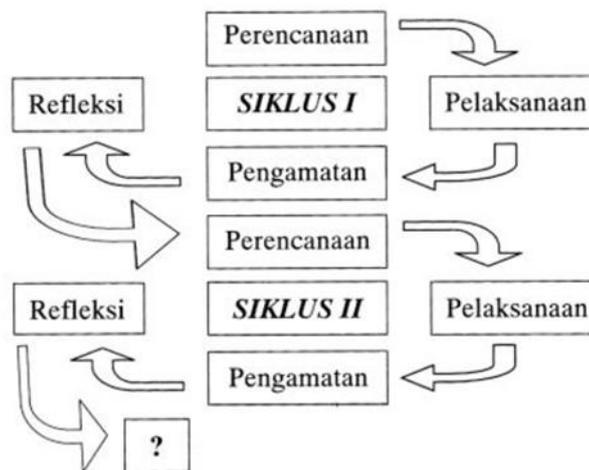
Peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan sebuah model pembelajaran yang dilengkapi permainan dan pertandingan antar kelompok peserta didik yang dibagi secara heterogen (Widodo, 2018). Model pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya secara aktif, berani menyampaikan gagasan, dan belajar memecahkan masalah melalui permainan dan turnamen dengan anggota kelompok untuk mendapatkan skor yang tinggi (Hendra and Rahayu, 2020). Indikator keaktifan belajar peserta didik pada penelitian ini memadukan pendapat Nana Sudjana dan MC. Keache dalam (Prasetyo and Abduh, 2021) sebagai berikut: 1) keaktifan bertanya dan selalu ingin tahu, (2) keaktifan menjawab dan berpendapat, (3) keaktifan berdiskusi dan memecahkan masalah, serta (4) keaktifan bekerja sama dalam kelompok. Bekerja sama melalui kelompok dan saling berkompetisi menjadikan peserta didik lebih aktif berinteraksi didalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh (Faluh, 2018; Widodo, 2018; Sari, 2019; Parhusip, Kristanto and Partini, 2023; Wahidah and Kristin, 2023) yang memperoleh hasil penelitian yang sama bahwa keaktifan belajar peserta didik dapat

meningkat melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Maka untuk mengatasi masalah peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas V SDN Ngadirejo 03 dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini terdiri dari empat tahapan yang diadopsi dari model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan/ tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi (Arikunto, dkk, 2011). PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus yang dikarenakan hasil penelitian pada siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan, maka tahapan dari penelitian diulang kembali di siklus II. Kemudian hambatan dan kekurangan yang ditemukan pada siklus I harus diperbaiki pada siklus selanjutnya.



Gambar 1. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(Sumber: Adopsi dari Arikunto 2011)

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri Ngadirejo 3, Kartasura. Peserta didik yang ikut terlibat dalam penelitian ini berjumlah 33, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 18 perempuan. Pelaksanaan PTK ini diawali dengan tindakan pra siklus dan dilanjutkan dengan siklus I dan siklus II. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan teknik non tes, yang menggunakan lembar kuisioner dan observasi kelas. Untuk melihat tingkat keaktifan belajar peserta didik peneliti menggunakan pedoman kriteria keaktifan menurut (Arikunto, dkk, 2011) berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar

No	Rentang Skor	Kriteria
1	76 - 100	Sangat Aktif
2	51 - 75	Aktif
3	26 - 50	Pasif
4	0 - 25	Sangat Pasif

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngadirejo 03, Kartasura pada peserta didik kelas V tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian diawali oleh tahap pra siklus, dimana pembelajarannya masih berpusat pada guru dengan temuan bahwa sebagian besar peserta didik pasif mengikuti pembelajaran. Untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V kemudian peneliti

melakukan perencanaan untuk melaksanakan siklus PTK dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berikut disajikan presentase hasil PTK selama pembelajaran IPAS menggunakan model TGT.

Tabel 2. Hasil Kuisisioner Keaktifan Belajar

Siklus	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	F	Presentase	F	Presentase	F	Presentase
1	2	6,06%	13	39,40%	13	48,48%
2	10	30,30%	10	30,30%	10	33,33%
3	19	57,58%	10	30,30%	10	18,19%
4	2	6,06%	0	0%	0	0%

Selanjutnya disajikan perbandingan skor nilai kuisisioner pada tahap pra siklus, siklus I serta siklus II pada pelajaran IPAS menggunakan model TGT di kelas V SDN Ngadirejo 03.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik

	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Rata-rata	Kategori
Pra Siklus	20	80	50%	Pasif
Siklus I	30	100	70,30%	Aktif
Siklus II	50	100	80,30%	Sangat Aktif

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik dari tahap pra siklus ke siklus I yang sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasilnya menunjukkan peningkatan sebesar 33,34% dengan rata-rata skor dari pra siklus 50% meningkat menjadi 70,30% tergolong dalam kategori peserta didik aktif dan beberapa catatan hasil observasi yang harus diperbaiki. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 12,11% dari siklus I dengan rata-rata skor 70,30% meningkat menjadi 80,30% tergolong dalam kategori peserta didik sangat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian dari pra siklus ke siklus I dan ke siklus II menunjukkan peningkatan keaktifan belajar peserta didik yang dikarenakan sebagian besar peserta didik sudah mampu memenuhi kriteria indikator keaktifan belajar.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas pada tahap pra siklus ditemukan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan peserta didik pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Terlihat pada skor rata-rata kuisisioner senilai 50% yang tergolong kriteria peserta

didik yang pasif. Hanya ada 2 peserta didik sangat aktif dan 10 peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan tingkat partisipasi sejumlah 36,36%. Lalu 19 peserta didik masih pasif dan 2 peserta didik lainnya sangat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tingkat non partisipasi sejumlah 63,64%. Berdasarkan hasil temuan pada tahap pra siklus ini menunjukkan tingkat keaktifan belajar peserta didik yang masih tergolong rendah. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Torunament (TGT). Siklus I menghasilkan peningkatan yang positif dalam mencapai keaktifan belajar peserta didik dengan mencapai rata-rata skor senilai 70,30%. Sudah terlihat dari 13 peserta didik sangat aktif dan 10 peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tingkat partisipasi sejumlah 69,70%. Lalu 10 peserta didik lainnya masih pasif selama proses pembelajaran dengan tingkat non partisipasi 30,30%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pada siklus I peserta didik sudah mulai aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menggunakan modul ajar sebagai acuan pembelajaran. Perangkat ajar yang digunakan guru sudah lengkap seperti bahan ajar, media, LKPD, soal evaluasi dan instrument penilaian. Guru sudah memanfaatkan LCD proyektor, laptop, dan game pembelajaran untuk merangsang keaktifan peserta didik. Belajar dengan bermain game dan turnamen merupakan hal yang berbeda dengan pembelajaran biasanya. Peserta didik berkompetisi antar kelompok menjadikan mereka terlibat aktif dalam pembelajaran. Namun tidak dipungkiri masih terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang fokus dan mengganggu temannya. Setelah dilakukan refleksi dan hasil observasi oleh peneliti masih perlu dilakukan adanya pembenahan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi agar keaktifan peserta didik lebih meningkat, maka penelitian di dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Penelitian keaktifan belajar peserta didik berlanjut pada siklus II yang juga mencapai hasil positif, dimana terdapat 16 peserta didik menjadi sangat aktif dan 11 peserta didik yang aktif selama mengikuti proses pembelajaran dengan tingkat partisipasi sebesar 81,81%. Kemudian sisanya 6 peserta didik yang masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tingkat non partisipasi sebesar 18,19%, serta rata-rata skor kuisioner sebesar 80,30% yang tergolong dalam kriteria peserta didik yang sangat aktif mengikuti proses pembelajaran. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Peserta didik sebagian besar aktif mengikuti pembelajaran dengan games berbasis teknologi yang menarik perhatian mereka. Jiwa berkompetisi peserta didik semakin tinggi dengan adanya turnamen antar peserta didik. Sebagian besar peserta didik fokus saat mengikuti kegiatan pembelajaran di siklus II ini, namun tidak bisa dipungkiri masih ada 1 sampai 2 peserta didik yang kehilangan fokus belajarnya.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Gamess Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas V SDN Ngadirejo 03 tahun pelajaran 2023/2024. Pembelajaran dengan menerapkan model TGT dapat memunculkan interaksi antara peserta didik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan guru. Interaksi yang dilakukan peserta didik dapat mendukung jalannya proses pembelajaran dan menunjukkan antusias yang tinggi. Guru telah memfasilitasi agar peserta didik aktif mengikuti kegiatan dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik membuatnya lebih antusias memperhatikan materi yang disampaikan guru, menjawab, menanggapi dan berpendapat, berdiskusi serta bekerja sama dalam kelompok maupun sebagai individu.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Gamess Tournament (TGT) di kelas V SDN Ngadirejo 3 Kartasura telah terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil peningkatan keaktifan belajar peserta didik yang terjadi pada setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar IPAS di siklus I sejumlah 39,40% peserta didik sangat aktif, 30,30% peserta didik aktif dan sisanya 30,30% masih pasif. Siklus II menunjukkan hasil sebesar 48,48 % peserta didik sangat aktif, 33,33% peserta didik aktif dan sisanya 18,19% masih pasif. Terjadinya peningkatan yang signifikan pada rata-rata skor nilai dari

pra siklus sebesar 50%, siklus I sebesar 70,30% dan siklus II sebesar 80,30 dengan kriteria akhir peserta didik tergolong sangat aktif.

B. Saran

Pendidik harusnya mengikuti perkembangan pendidikan dimana pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik membutuhkan wadah untuk mengekspresikan kemampuannya, sehingga guru perlu memberikan kesempatan dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi. Semoga dengan hasil penelitian ini akan membantu banyak pihak khususnya dalam bidang pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S., Suhardjono And Supardi (2011) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Asmedy, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 108–113. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V2i2.41>
- Falah, A. N. (2018) 'Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas V Sd Negeri Sukomulyo Sleman'.
- Garba, M. D. And Uthman, Y. O. O.-O. (2023) 'The Covid 19 And The Likes Of Possible Pandemic: An Islamic Way To Earnest Prophylaxis', *Al-Afkar International Journal Of Islamic Studies*, 6(3), Pp. 767–777. Doi: 10.59373/Drs.V1i1.1.
- Hendra, Y. And Rahayu, T. (2020) 'The Effectiveness Of Teams Games Tournament (Tgt) Learning Model And Make A Match Against Collaboration Ability On Science Content At Fifth Grade Elementary School-Meta Analysis', *International Journal Of Elementary Education*, 4(4), Pp. 510–518.
- Lestari, W. And Widayati, A. (2022) 'Implementation Of Teams Games Tournament To Improve Student ' S Learning Activity And Learning Outcome : Classroom Action Research', *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(4), Pp. 5587–5598. Doi: 10.35445/Alishlah.V14i4.1329.
- Mardiana, S., & Suharyanto, S. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (Nht) Pada Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 177–184. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V5i2.451>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D. And Partini (2023) 'Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)', *Jipm (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), Pp. 293–306.
- Prasetyo, A. D. And Abduh, M. (2021) 'Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(4), Pp. 1717–1724.
- Rizzaludin, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 11–16. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V3i1.110>
- Rahmaniah, E. (2020). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Pada Siswa Kelas Xi Ipa 3 Sma Negeri 1 Woja Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 1(2), 71–77. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V1i2.17>

- Samrin, Rijal, M. And Syamsuddin (2021) 'Use Of Cooperative Learning Model With Team Games Tournament (Tgt) To Increase Students ' Learning Achievement In Islamic Education At Sman 6 Wangi-Wangi Of Wakatobi', *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), Pp. 677-692. Doi: 10.30868/Ei.V10i02.1551.
- Sari, R. N. (2019) 'Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Melalui Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Pp. 407-415.
- Setyawan, R. A., Kristin, F. And Anugraheni, I. (2019) 'Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament', *Jurnal Basicedu*, 3(1), Pp. 187-193.
- Sofya, R. (2018) 'The Implementation Of Team Games Tournament To Improve Students ' Problem Solving Skill (Quasi Experiment With Blended Learning Strategy)', *Atlantis Press Advances In Economics, Business And Management Research*, 57, Pp. 624-630.
- Syahrir, S. (2023). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Konstruksi Atap Siswa Kelas X Dpib Smkn 1 Woja Dompu Tahun Pelajaran 2021/2022. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V4i1.233>
- Wahidah, C. N. And Kristin, F. (2023) 'Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dikelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), Pp. 378-388.
- Widodo, S. (2018) 'Implementation Of Tgt Learning Model To Improve Learning Activities And Study Results', *Jcer (Journal Of Chemistry Education Research)*, 2(1), P. 37. Doi: 10.26740/Jcer.V2n1.P37-44.
- Widyatama, A. S. And Amalia, A. V. (2021) 'The Effects Of Reading And Concept Map Teams Games Tournament Model Assisted By Picture Card And Snake Ladder On Students ' Critical Thinking Skills', *Unnes Science Education Journal*, 10(2), Pp. 90-96.