

Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kelas V

*Iffah Lutfiana Tanjung¹, Veryliana Purnamasari², Siti Badriyah³
^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Indonesia
³SDN Bugangan 01, Semarang, Indonesia
E-mail: iffahlutfiana2496@gmail.com

Article History: Submission: 2024-09-02 || Accepted: 2024-11-14 || Published: 2024-12-10
Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-09-02 || Diterima: 2024-11-14 || Dipublikasi: 2024-12-10

Abstract

Effective education does not only depend on the curriculum and learning methods, but also on the ability of learning models such as Team Games Tournament (TGT) to improve students' literacy skills in an active and fun way, so it is important to evaluate the effectiveness of these models in the context of fifth grade students at SDN Bugangan 01. This research aims to determine the effectiveness of the team games tournament learning model on the literacy skills of class V students at SDN Bugangan 01. This type of research is experimental. The research design used is Pre-Experimental Design with a One-Group Pretest-Posttest Design model, which is a research design carried out in one group without a control or comparison group. This design is carried out by giving an initial test (pretest) before being given treatment, and a final test (posttest) after being given treatment. The data collection methods used were tests and observations. The sample in this study was 26 class V students. The results of this research show that the effectiveness of the team games tournament learning model is quite effective based on the results of the Ngainpersen test which obtained a score of 62%, besides that the use of the team games tournament learning model makes a significant difference to ability. Student literacy can be seen from the results of the paired sample test, the results of the pretest and posttest.

Keywords: Effectiveness; Team Games Tournament; Literacy Ability; Elementary school.

Abstrak

Pendidikan yang efektif tidak hanya bergantung pada kurikulum dan metode pembelajaran, tetapi juga pada kemampuan model pembelajaran seperti Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa secara aktif dan menyenangkan, sehingga penting untuk mengevaluasi efektivitas model tersebut dalam konteks siswa kelas V SDN Bugangan 01. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran team games tournament terhadap kemampuan literasi siswa kelas V SDN Bugangan 01. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan model desain One-Group Pretest-Posttest Design ialah desain penelitian yang dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembandingan. Desain ini dilakukan dengan memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, dan tes akhir (posttest) setelah diberikan perlakuan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 26 siswa kelas V. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas model pembelajaran team games tournament cukup efektif digunakan berdasarkan hasil uji Ngainpersen yang memperoleh nilai sebesar 62%, selain itu penggunaan model pembelajaran team games tournament memberikan perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan literasi siswa dilihat dari hasil uji paired sampel test hasil pretest dan posttest.

Kata Kunci: Efektivitas; Team Games Tournament; Kemampuan Literasi; Sekolah Dasar.

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



I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sarana yang esensial untuk meningkatkan sumber daya manusia. Pada dasarnya pendidikan merupakan usaha sadar yang direncanakan untuk mengelaborasi kemampuan yang dimiliki oleh seseorang baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Semua aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, tidak hanya berpengaruh untuk dirinya sendiri

melainkan juga lingkungan dimana seseorang tersebut tinggal (Izabella et al., 2021). Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan dengan mengalami perubahan (Indy et al., 2019:2). Pendidikan adalah salah satu aspek kunci dalam pembentukan moral dan karakter positif dalam diri setiap individu dan perkembangan masyarakat (Nasution et al., 2023). Kegiatan belajar dalam proses pendidikan dan merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami siswa sebagai siswa. Dalam mencapai tujuan pendidikan, banyak komponen-komponen yang mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, diantaranya kurikulum, guru, model pembelajaran, sumber belajar, serta media belajar yang digunakan (I Wayan Sugiata, 2018).

Kemampuan literasi (*literacy skills*) menjadi kemampuan yang maha penting yang harus dikuasai oleh siswa secara aplikatif di era disrupsi sebagai keterampilan utama untuk menghadapi puncak gelombang transformasi digital di abad 21. Siswa dituntut untuk menguasai 16 keterampilan agar mampu menjaga eksistensinya di dalam konsep kehidupan abad ke-21 dan dijelaskan bahwa salah satu keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan literasi dasar yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, kompetensi yang terdiri dari teknik menyelesaikan masalah dari berbagai tantangan yang kompleks, dan konsep bagaimana menghadapi perubahan yang mutlak terus terjadi (Harahap et al., 2022). Secara tradisional, literasi dipandang sebagai kemampuan membaca dan menulis. Orang yang dapat dikatakan literat dalam pandangan ini adalah orang yang mampu membaca dan menulis atau bebas buta huruf. Pengertian literasi selanjutnya berkembang menjadi kemampuan membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Sejalan dengan perjalanan waktu, definisi literasi telah bergeser dari pengertian yang sempit menuju pengertian yang lebih luas mencakup berbagai bidang penting lainnya. Perubahan ini disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor perluasan makna akibat semakin luas penggunaannya, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maupun perubahan analogi (Amri & Rochmah, 2021).

Literasi adalah kemampuan dan keterampilan individu dalam berbahasa yang meliputi membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Namun lebih dari itu, literasi juga mencakup melek visual yang artinya kemampuan untuk mengenali dan memahami ide-ide yang disampaikan secara visual (adegan, video, gambar) (Hendaryan et al., 2021). Kesulitan yang dihadapi oleh siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan literasi adalah belum sesuainya praktik literasi yang dilakukan oleh guru, kurangnya lingkungan literasi yang tersedia, dan tingkat literasi orangtua yang berbeda sehingga berdampak pada kurangnya literasi informasi yang diperoleh siswa dari rumah (Muhammad & Kharizm, 2015).

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal yang dilakukan di sekolah, ditemukan bahwa banyak siswa menunjukkan rendahnya kemampuan literasi. Hasil tersebut mencerminkan tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam memahami dan menganalisis teks, baik itu dalam membaca maupun menulis. Rendahnya kemampuan literasi siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kurangnya minat baca, metode pengajaran yang kurang menarik, serta minimnya interaksi antara siswa selama proses belajar. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran yang konvensional sering kali tidak cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa (Putri, 2019). Dengan kondisi tersebut, dibutuhkan suatu metode atau pendekatan yang tepat untuk mengatasi masalah literasi, selain itu juga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, bersahabat dan menyenangkan bagi siswa. Untuk itu guru harus memiliki kreativitas disesuaikan dengan kondisi siswa dalam menerapkan suatu metode/pendekatan atau dalam membuat media pembelajaran (Fitriani, 2022).

Penentuan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan setiap individu di kelas. Penggunaan metode mengajar yang kurang tepat akan mengakibatkan dampak yang kurang optimal terhadap hasil belajar siswanya. Tenaga pengajar perlu mengambil langkah untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan berjalannya unsur pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan siswa, kondisi siswa hingga penyediaan model yang mendukung proses mengajar. Model pembelajaran adalah salah satu hal yang mempengaruhi kesuksesan jalannya proses pembelajaran (Putri Prihastini Oktasari, 2024). Model pembelajaran kooperatif sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat

pada peran aktif siswa dan guru sebagai fasilitator. Beberapa model pembelajaran kooperatif yang telah banyak digunakan dalam pembelajaran, diantaranya: a) Jigsaw, STAD, Team Game Tournament (TGT), Carousel Feedback, Rally Robbin dan Fan-N-Pick. Model pembelajaran kooperatif yang diprediksi dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa yaitu Team Game Tournament (TGT) (Putri Yunisda Mawarni et al., 2023).

Metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat siswa mejadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran. Siswa juga akan belajar menghargai setiap pendapat teman sekelompoknya sehingga dapat meningkatkan kebaikan budi pekerti dan toleransi antar siswa serta siswa degan guru. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa bukan hanya dipengaruhi oleh model pembelajarannya saja, akan tetapi dipengaruhi juga oleh motivasi dan pemahaman siswa. (Fauzi & Masrupah, 2024)

Berdasarkan uraian tersebut penulis akan melakukan Penelitian dengan judul “Efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament terhadap kemampuan literasi siswa kelas V SDN Bugangan 01” yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran team games tournament terhadap kemampuan literasi siswa kelas V SDN Bugangan 01.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan model desain One-Group Pretest-Posttest Design. Digunakan desain ini karena terdapat pretest sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 1. Desain One-Group Pretest-Posttest Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas V	T ₁	X	T ₂

Keterangan:

T₁ : Pretest

X : Perlakuan (treatment)

T₂ : Posttest

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran, yaitu penggunaan model team game tournament, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan literasi siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi, observasi dilaksanakan sebelum proses pembelajaran hal ini digunakan untuk memahami karakteristik siswa terlebih dahulu dan untuk mencari keaktifan belajar siswa saat pembelajaran. Metode tes dilakukan saat awal pembelajaran (pretest) untuk mengukur kemampuan awal siswa dan tes dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengukur keefektifan model pembelajaran yang sudah dilakukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan pada penelitian ini berupa tes formatif berbentuk essay. Soal tes terdiri dari 5 butir soal. Untuk menganalisis data menggunakan uji normalitas (untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak), uji homogenitas (untuk mengetahui seragam tidaknya variansi sampel yang telah diambil dari populasi yang sama), uji t, uji gain (untuk mengetahui tingkat efektivitas treatment (perlakuan)).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di laksanakan di SDN Bugangan 01 dengan sampel siswa kelas V yang berjumlah 26 siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Penelitian dilakukan dengan memberikan tes berupa pretest kemudian diberikan perlakuan/pembelajaran dengan model team games tournament kemudian diberikan posttest untuk mengukur keefektifan model pembelajaran tersebut. Dari hasil analisis data di atas dengan menggunakan Rumus Statistik Parametrik dengan bantuan Program SPSS Versi 25, maka diperoleh data tentang kemampuan literasi siswa kelas 5 SDN Bugangan 01 sebagai berikut: Analisis deskriptif; bertujuan untuk memaparkan dan

menggambarkan data penelitian mencakup jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata, dan sebagainya.

Tabel 2. Deskripsi Data

Pretest	Min	20
	Max	65
	Jumlah	1100
	Rata-rata	42.31
Posttest	Min	60
	Max	90
	Jumlah	2025
	Rata-rata	77.88

Hasil analisis data yang diperoleh bahwa proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran team games tournament memperoleh nilai rata-rata posttest lebih tinggi yaitu sebesar 77 dari nilai rata-rata pre-test sebesar 42. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran team games tournament dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik kelas 5 di SDN Bugangan 01. Uji normalitas dilakukan dengan uji statistik Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi 0,05 yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.159	26	.090	.949	26	.224
Posttest	.145	26	.170	.932	26	.088

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas digunakan untuk menguji normal atau tidaknya sebaran data yang digunakan di dalam penelitian. Data dikatakan terdistribusi secara normal apabila tes Shapiro-Wilk ($p \geq 0,05$). Data yang diperoleh dari hasil uji normalitas pada table 6 diatas menunjukkan nilai probabilitas atau signifikansi pretest sebesar 0,088 dan posttest sebesar 0,224. Berdasarkan hasil tersebut, nilai signifikansi $> 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian berdistribusi normal. Selain uji normalitas, uji prasyarat yang dilakukan yakni uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian memiliki varian yang sama dan tidak memiliki perbedaan yang signifikan antara sampel yang satu dengan yang lainnya. Hasil uji homogenitas pada pretest dan posttest juga menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan homogen. Hasil uji analisis homogenitas varians dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Literasi	Based on Mean	2.556	1	50	.116
Siswa	Based on Median	1.569	1	50	.216
	Based on Median and with adjusted df	1.569	1	40.066	.218
	Based on trimmed mean	2.489	1	50	.121

Berdasarkan tabel diatas hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan homogen. Berikutnya, untuk membandingkan nilai pre-tes dan post-tes yang dihasilkan, maka dilakukan uji paired samples tes. Hasil paired samples tes dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 5. Uji Paired Sampel Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
Pair	Pretest - Posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1		-35.577	7.117	1.396	-38.452	-32.702	-25.489	25	.000

Nilai signifikansi (2-tailed) pada uji paired samples tes tabel diatas juga menunjukkan 0,000 (<0,05) yang berarti bahwa nilai pre dan posttest memiliki perbedaan signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan literasi siswa mengalami peningkatan. Untuk melihat keefektifan model pembelajaran team game tournament dilakukan menggunakan uji Ngain, hasil dari uji Ngain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Uji Ngain

Descriptive Statistics						
	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Ngainskor	26	.45	.78	16.21	.6235	.09199
Ngainpersen	26	45.45	77.78	1621.09	62.3498	9.19898
Valid N (listwise)	26					

Data hasil uji Ngain pada tabel diatas didapatkan bahwa, nilai rata rata Ngain dari responden sebesar 62, 3498%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Ngain terkategori cukup efektif (untuk rentang antara 56%-75%). Oleh karena itu, model pembelajaran team games tournament merupakan media yang cukup efektif digunakan dalam kemampuan literasi siswa. Berdasarkan hasil uji statistic diatas, penggunaan model pembelajaran team games tournament memberikan perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan literasi siswa dilihat dari hasil uji paired sampel test hasil pretest dan posttest, dari uji ngain diperoleh hasil bahwa model pembelajaran team games tournament cukup efektif digunakan dengan nilai Ngainpersen sebesar 62%.

Pernyataan tersebut cocok dengan kelebihan yang dipunya dari model pembelajaran TGT yang dikemukakan oleh Taniredja (dalam Rukmi et al., 2020) bahwa pemakaian model pembelajaran TGT memberikan beberapa keunggulan yaitu: pelajar bebas berpendapat dan bebas berinteraksi untuk menggapai hasil belajar yang diinginkan, pelajar semakin memiliki rasa percaya diri, model pembelajaran ini bisa memunculkan motivasi belajar pelajar, model pembelajaran ini membuat pelajar memahami sepenuhnya materi yang sedang dipelajari, adanya kerja kelompok ini menjadikan timbulnya interaksi belajar didalam kelas. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jayanti Noor Purbo Rukmi, Sulton, Arafah Husna (2020) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Game Tournament lebih efektif dalam pelajaran Biologi materi sistem koordinasi dari pada model pembelajaran konvensional. (Rukmi et al., 2020).

Penelitian lain juga telah dilakukan oleh Ramos Triyudho (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), dapat meningkatkan pembelajaran teknik shooting siswa pada permainan sepakbola. Dengan metode ini juga dapat memperbaiki proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran ini kemauan siswa akan keberhasilan dalam belajar meningkat, dengan permainan yang menyenangkan berupa game turnamen yang dilakukan membuat siswa merasa senang dan bergairah dalam pembelajaran. Kemudian dengan kreasi dalam pembelajaran dibuat suatu kompetisi memberikan motivasi terhadap siswa untuk menyuasai materi pembelajaran dikarenakan akan diberikan suatu penghargaan kelompok yang memenagkan kompetisi (Triyudho, 2017). Pembaharuan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, khususnya kelas 5 di Sekolah Dasar

penelitian sebelumnya dilaksanakan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan, dipaparkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memiliki pengaruh. Merujuk pada penelitian di atas, hasil penelitian yang dilakukan peneliti juga mendapatkan hasil bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, artinya tidak ada pertentangan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan sekarang. Penggunaan model pembelajaran TGT dinilai sesuai dalam pengajaran materi di kelas.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, keefektifan model pembelajaran team games tournament terhadap kemampuan literasi siswa kelas V SDN Bugangan 01 cukup efektif digunakan, hal ini berdasarkan hasil uji Ngainpersen yang memperoleh nilai sebesar 62%, selain itu penggunaan model pembelajaran team games tournament memberikan perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan literasi siswa dilihat dari hasil uji paired sampel test hasil pretest dan posttest.

B. Saran

Disarankan agar guru diberikan pelatihan tentang cara merancang dan menerapkan model TGT secara efektif. Pelatihan ini akan membantu guru memahami teknik dan strategi yang dapat memaksimalkan efektivitas TGT dalam meningkatkan literasi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, S., & Rochmah, E. (2021). Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (Vol. 13, Issue 1).
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 2). <http://ejournal.pdtii.org/index.php/ngaos/index>
- Fitriani, S. N. (2022). Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Dengan Metode ADABTA Melalui Pendekatan TARL. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 69–78. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.580>
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Hendaryan, R., Hidayat, T., & Herliani, S. (2021). Pelaksanaan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa.
- Indy, R., Waani, F. J., & Kandowangko, N. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara (Vol. 12, Issue 4).
- I Wayan Sugiata. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87
- Izabella, D. M., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1900–1908. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1104>
- Muhammad, & Kharizm. (2015). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 2(2).
- Nasution, L. A., Rambe, N. A., Bungana, R., Perangin-Angin, B., Medan, U. N., & Naskah, H. (2023). Analisa Efektivitas Pentingnya Pendidikan Pancasila dalam Membangun Civic Disposition

- Murid dalam Konteks Kurikulum Merdeka Pada Siswa UPT SDN 19 Tanjung Harapan Afiliation. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10). <https://doi.org/10.47709/geci>
- Putri, P. O. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Intersections*, 4(2).
- Putri Prihastini Oktasari. (2024). Efektivitas model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Elementary Education*, 07, 3.
- Putri Yunisda Mawarni, Umi Khasanah, Reza Kusuma Setyansah, & Octarina Hidayatus Sholikhah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01).
- Rukmi, J., Sulton, S., & Husna, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Materi Sistem Koordinasi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 456–465. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p456>
- Sulianto, J., Purnamasari, V., & Febriarianto, B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think-Pair-Share terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V (Lima) Materi Organ Tubuh Manusia dan Hewan. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 124–131. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Triyudho, R. (2017). Meningkatkan Pembelajaran Teknik Shooting Dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Siswa Kelas X IPS 2 SMA Negeri1 Kabawetan. *KINESTETIK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(1), 2017.
- Widiastutik, D., Fajriyah, K., Purnamasari, V., Raharjo, S., Profesi Guru, P., PGRI Semarang, U., & Tlogosari Kulon, S. (2023). *Penerapan Model PjBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Tlogosari Kulon 01*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1).