

Peningkatan kemampuan kerja sama peserta didik melalui media pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam materi unsur kebudayaan indonesia pada siswa kelas V di Mi Al Ikhtiar Al Ma'arif 4 Kabupaten Sorong

Miftahul Jannah^{1✉}, Muhamad Sofian Hadi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Correspondence Author: miftahuljannah966@gmail.com✉

Article History

Received : 2023-04-26

Accepted : 2023-05-25

Published : 2023-06-30

Kata Kunci:

Peningkatan
Kemampuan, Kerja
Sama, TGT (*Team
Games Tournament*)

Abstract: This study aims to determine the increase in students' cooperative abilities through the TGT (*Team Games Tournament*) learning media in Indonesian cultural elements in class V students at Mi Al Ikhtiar Al Ma'arif 4, Sorong Regency. This type of research is classroom action research with two cycles of action. The results of this study indicate that the application of the TGT (*Team Games Tournament*) type of cooperative learning model can improve the ability of students to work together. Evidenced by the activity of the results of the collaboration of groups of students in pre-cycle conditions with a low level category with a percentage of 45.50%. Increased in cycle I at the level of ability to work with the medium category with a percentage of 70.60%. And in cycle II there was another increase, the level of students' cooperation ability was in the high level category with a percentage of 83.75%.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerja sama peserta didik melalui media pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam materi unsur kebudayaan indonesia pada siswa kelas V di Mi Al Ikhtiar Al Ma'arif 4 Kabupaten Sorong. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tindakan sebanyak dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang mana dapat meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik. Terbukti dengan aktivitas hasil kerja sama kelompok peserta didik pada kondisi pra siklus dengan kategori tingkat rendah dengan persentase 45,50%. Meningkat pada siklus I pada tingkat kemampuan kerja sama dengan kategori sedang dengan persentase 70,60%. Dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi, tingkat kemampuan kerja sama peserta didik berada pada kategori tingkat tinggi dengan persentase 83,75%.



Available online at
<https://jim.usk.ac.id/sejarah>

PENDAHULUAN

Kegiatan dalam proses belajar mengajar merupakan kegiatan inti yang paling pokok, ini maksudnya adalah bahwasanya capaian dalam tujuan Pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik. Dalam capaian tujuan Pendidikan ini, banyak komponen-komponen yang sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan proses pembelajaran di lingkungan sekolah, Adapun diantaranya ialah kurikulum, guru, model pembelajaran, sumber belajar dan media belajar yang akan digunakan.

Saat berlangsungnya proses pembelajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang sangat penting. Salah satu unsur proses belajar yang sangat penting adalah faktor-faktor yang mempengaruhinya, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu pertama, faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang biasa kita sebut dengan faktor individual dan yang kedua, faktor yang ada di luar individu yang bisa kita sebut dengan faktor sosial. Yang termasuk ke dalam faktor individual antara lain : kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan factor pribadi. Sedangkan yang termasuk ke dalam faktor sosial antara lain : keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.

Pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian inti yang sangat penting dari proses pendidikan. Jikalau dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas bermutu akan menghasilkan output yang berkualitas. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam mengrealisasikan kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan peserta didik sebagai subyek yang sedang belajar. Kemampuan guru dalam mengemas suatu rancangan pembelajaran yang bermutu tentu diawali dari persiapan mengajar yang matang.

Agar dapat menarik perhatian siswa dan agar siswa aktif dalam materi unsur kebudayaan indonesia, maka diperlukan strategi pembelajaran oleh guru. Guru yang kreatif berusaha untuk memiliki metode yang serasi dan juga sedapat mungkin diselingi yang baru sehingga murid merasakan adanya

kenyamanan dan kesenangan ketika menerima pelajaran di dalam kelas, terhindar dari rasa bosan dan mengantuk, bahkan pelajaran akan dirasakan tidak sesulit yang di bayangka dan menjadi disenangi karena adanya harmonisasi di dalam pemakaian metode.

Model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa di dalam kelas, aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap peserta didik ialah model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) yang mana pembelajaran kooperatif ini merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang telah di bentuk untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran yang telah di berikan. Model pembelajaran kooperatif sendiri ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara terbuka dan memberikan suasana yang menyenangkan sehingga akan tercipta adanya ketegantungan positif, interaksi tatap muka, penilaian individu, mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah kemampuan akademiknya, serta meningkatkan rasa kepercayaan diri.

Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif adalah TGT (Team Games Tournament). Model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah yaitu : pertama tahap penyajian kelas, kedua belajar dalam kelompok, ketiga permainan, keempat pertandingan, dan kelima atau yang terakhir penghargaan kelompok. Dalam model pembelajaran TGT, belajar dapat dilakukan sambil bermain. Model ini merupakan upaya untuk menciptakan keaktifan semua peserta didik di dalam kelas. Permainan ini dapat membangkitkan minat peserta didik dalam aktivitas kelas sehingga peserta didik menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar.

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. Tipe ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung penguatan. Aktivitas belajar dalam permainan ini dirancang dalam pembelajaran TGT yang memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan perasaan yang lebih santai, nyaman dan aman disamping itu juga dapat

menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar sesama teman sebaya nya.

Melalui pembelajaran tipe TGT inilah unsur kebudayaan indonesia memiliki keberagaman budaya serta adat istiadat dari berbagai daerah yang ada di indonesia melalui pembentukan kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, gender, dan suku yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT melibatkan seluruh peserta didik tanpa melihat perbedaan. Adapun macam-macam unsur kebudayaan indonesia mulai dari bahasa daerah, sistem peralatan dan teknologi, sistem mata pencaharian, sistem pengetahuan, sistem kekerabatan atau organisasi sosial, sistem religi dan kesenian. Dengan adanya perbedaan inilah kita harus saling menghargai, menghormati serta saling sayang-menyayangi terhadap teman sebaya maupun orang yang lebih tua meskipun memiliki perbedaan suku, budaya dan ras.

METODE

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode penelitian adalah cara ilmiah yang mendapatkan data sesuai dengan tujuan kegunaan tertentu. Menurut Suryanto (dalam Muchlis, 2014, hlm. 9) menyatakan bahwasannya penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian yang sifatnya reflektif dengan melakukan tindakan tertentu untuk memperbaiki serta meningkatkan praktik belajar mengajar di dalam kelas. Model penelitian yang digunakan merupakan model peneliti Kemmis dan Mc Taggart yang diadopsi oleh Kurt Lewin. Penelitian ini terdiri dari satu tindakan pada setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri dari pada tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta tahapan refleksi.

Anggota yang terlibat dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas V Mi Al Iktiar Al Ma'arif 4 yang berjumlah 25 orang tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 16 orang peserta didik laki-laki dan 9 orang peserta didik perempuan. Sekolah ini berlokasi di Jl. Tuturuga, RT 02/RW 01, Kelurahan Klamasen, Kecamatan Mariat, Sorong Papua Barat. Penelitian ini

dilaksanakan selama 1 bulan mulai dari tanggal 1 april 2023-1 mei 2023. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan catatan lapangan yang mana observasi tersebut dilakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Sedangkan catatan lapangan sendiri merupakan salah satu cara untuk melaporkan hasil observasi, refleksi, dan juga reaksi terhadap masalah-masalah di dalam kelas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen pembelajaran

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan suatu perangkat pembelajaran yang digunakan guru sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Agar proses pembelajaran dapat terarahkan dan mencapai suatu kemampuan akhir yang telah diharapkan.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT inilah sehingga langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan tahapan yang sesuai dengan TGT yang memiliki lima tahapan yaitu adalah prestasi kelas, tim, games, tournament, dan juga rekognisi tim.

b. Lembar Kerja Kelompok

LKK ini akan diberikan kepada setiap kelompok, yang berisikan tugas yang akan dikerjakan peserta didik dan materi yang harus dikuasi peserta didik. Pemberian LKK dapat menjadi acuan sebagai penialaian kemampuan kerja sama peserta didik pada saat belajar dan bekerja kelompok.

c. Bahan Ajar

Bahan Ajar ini merupakan muatan materi yang akan disampaikan dan diajarkan kepada peserta didik pada saat berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Bahan ajar ini dapat berupa tulisan maupun tidak tertulis.

d. Soal Games dan Tournament

Soal Games dan Tournament ini dapat disesuaikan dengan materi yang telah dipelajari peserta didik.

2. Instrument Pengumpulan Data

a. Lembar Observasi Kemampuan Kerja Sama Peserta Didik

Lembar Observasi ini untuk mengukur kemampuan kerja sama peserta didik dan juga melihat peningkatan kemampuan kerja sama peserta didik di dalam kelas selama proses pembelajaran sedang berlangsung.

b. Lembar Observasi Guru dan Peserta didik

Lembar observasi ini kegunaannya untuk mengetahui kesesuaian dari RPP yang telah dibuat dengan pelaksanaan serta sebagai indikator untuk mencari penyelesaian dari masalah yang muncul dalam pembelajaran yang harus ditindak lanjuti pada pertemuan berikutnya.

c. Catatan Lapangan

Melalui catatan lapangan inilah, peneliti dapat mencatat temuan-temuan di dalam kelas selama proses kegiatan belajar mengajar, sebagai salah satu bahan untuk laporan hasil penelitian dan sebagai rujukan tindakan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya.

Analisis data yang digunakan yaitu melalui analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dapat diambil menggunakan statistic deskriptif rata-rata dan persentasi. Menurut (Sugiyono, 2015, hlm. 207) statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan ataupun menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai halnya adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum maupun generalisasi. Sedang data kualitatif sendiri dianalisis dengan menerapkan model dari Miles dan Huberman yang mana terdiri dari tiga komponenen (dalam Sugiyono, 2015, hlm 337) sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Mereduksi yang berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan dicari tema serta polanya. Dengan demikian data yang direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk digunakan pada pengumpulan data selanjutnya.

2. Penyajian Data

Dalam tahapan ini akan dilakukan pengelompokkan data sesuai dengan kriteria tertentu, digunakan untuk mencari kesamaan yang ada. Data yang

disajikan bisa dalam bentuk tabel, grafik, phie, chard, prictogram atau sejenisnya.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verivikasi

Kesimpulan awal yang akan disajikan ialah masalah yang bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak temukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya akan tetapi apabila kesimpulan yang disajikan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid serta konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang disajikan merupakan kesimpulan yang kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan ini Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik yang disusun oleh peneliti sistematisnya telah sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. RPP mengalami perbaikan dari siklus I ke siklus II. Hal inilah yang perlu diperbaiki meliputi pengelolaan waktu, media pembelajaran yang akan digunakan, serta peraturan dalam proses berlangsungnya pembelajaran di dalam kelas. Hal ini berarti dalam penyusunan RPP tidak bisa sekaligus langsung baik, dikarenakan itu untuk dapat menyusun RPP yang baik perlu didalami terlebih dahulu teori dari pada penyusunan RPP tersebut, teori media pembelajaran dan teori pengelolaan kelas.

RPP yang telah disusun dapat menjadi paduan dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) aktivitas peserta didik menjadi meningkat dibandingkan dengan aktivitas peserta didik pada saat pra siklus. Pada saat pra siklus aktivitas peserta didik hanya memiliki empat komponen yang terdiri dari mendengarkan penjelasan guru, membaca teks pada buku tema, menyalin teks pada buku tulisnya, dan juga mengerjakan soal yang ada pada buku tema. Pada siklus I ini aktivitas belajar yang di

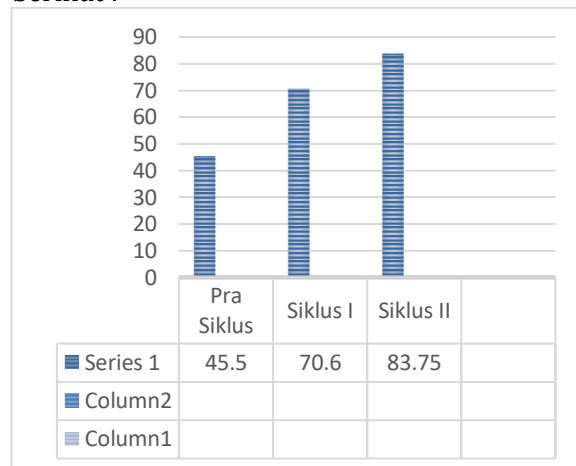
alami peserta didik menjadi tujuh aktivitas, yang terdiri dari mendengarkan penjelasan guru dan memperhatikan tulisan inti materi pada papan tulis, berdiskusi dengan kelompok, mengerjakan soal pada LKK, mereview mata pelajaran bersama dengan teman kelompok, melakukan games berupa kuis seputar dengan materi yang telah dipelajari, melakukan *tournament* antar kelompok untuk menjawab materi yang telah dipelajari, kemudian mengerjakan soal evaluasi yang telah di sediakan oleh peneliti. Pada siklus II ini aktivitas belajar peserta didik mencakup delapan aktivitas, aktivitas yang sama dengan siklus I namun ditambah dengan melakukan tahapan refleksi pada pembelajaran yang telah di pelajari kemudian membuat kesimpulan.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwasannya pembelajaran pada siklus I dan siklus II lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran pada pra siklus, dikarenakan dapat meningkatkan kemampuan kerja sesama peserta didik. Pada pra siklus ini tingkat kemampuan kerja sesama peserta didik kelas V Mi Al Ikhtiar Al Ma'arif 4 berada pada tingkat rendah dengan persentase kemampuan kerja sama besar 45,50%. Pada siklus I kemampuan kerja sama siswa kelas V Mi Al Ikhtiar Al Ma'arif 4 berada pada kemampuan kerja sama dengan kategori tingkat sedang dengan persentase 70,60%. Peningkatan kemampuan kerja sama pada siklus I dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang memuat beragam aktivitas belajar peserta didik dan pembelajaran kelompok difasilitasi dengan adanya tugas terstruktur yang disajikan dalam LKK. Karena adanya tugas yang harus di selesaikan cukup banyak dan waktu pengerjaan yang minim membuat peserta didik berlatih untuk membagi tugas dan bekerja sama dengan teman sebayanya agar tugas yang diberikan dapat terselesaikan di waktu yang telah ditentukan.

Pada siklus II kemampuan kerja sama peserta didik kelas V Mi Al Iktiar Al Ma'arif 4 berada pada kategori tingkat tinggi dengan persentase sebesar 83,75%. Peningkatan tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain yang pertama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam pembelajaran, kedua karena adanya aturan

belajar kelompok yang harus dipatuhi sehingga peserta didik menjadi lebih tertib, ketiga adanya pengalaman pembelajaran pada siklus I yang membuat peserta didik mengetahui apa yang harus dilakukan pada pembelajaran di siklus II, keempat peserta didik mempunyai motivasi untuk menjadi kelompok yang unggul di antara kelompok yang lain dan mendapatkan *reward* dari guru.

Berdasarkan hasil persentase kemampuan kerja sama peserta didik dapat dilihat perbandingannya dari pra siklus, siklus I dan siklus II pada diagram adalah sebagai berikut :



Gambar presentase Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan pada pemaparan peningkatan kemampuan kerja sama pada siklus I dan siklus II tersebut, peningkatan kemampuan kerja peserta didik kelas V Mi Al Ikhtiar Al Ma'arif 4 ini sangat dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini berbuhungan dengan pendapat dari Slavin (dalam Huda, 2015, hlm. 197) mengemukakan bahwasannya TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik yang berbeda.

Penelitian Tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik kelas V dihentikan pada siklus II. Meninjau hasil penelitian siklus II menunjukkan kemampuan kerja sama peserta didik sudah mencapai pada peresentase 83,75%. Karena berdasarkan pada pendapat Sudjana (2016, hlm.8) yang mengemukakan

bahasannya keberhasilan siswa ditentukan dengan kriteria yaitu berkisar 75-80%.

KESIMPULAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik kelas V Mi Al Ikhtiar Al Ma'arif 4 sistematisasinya menfacu pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016. Sekalipun sistematisasi pada RPP ini sama dengan sistematisasi RPP pra siklus, akan tetapi memiliki perbedaan dalam kegiatan inti pembelajarannya. Langkah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari presentasi kelas, team (belajar dengan kelompok), *games, tournament*, serta rekognisi tim. RPP mengalami perbaikan dari siklus I ke siklus II yaitu meliputi pengolahan waktu pada RPP dan penggunaan media yang lebih menarik dari pada sebelumnya.

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas V dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan pada saat pra siklus. Aktivitas peserta didik dan guru menjadi lebih beragam dan bervariasi. Aktivitas peserta didik meliputi mendengarkan penjelasan dari guru, berdiskusi dengan teman kelompoknya, mengerjakan LKK, mereview materi pelajaran bersama kelompok, melakukan *games* akademik yang berupa kuis seputar materi yang telah di pelajari, melakukan *tournament* atau pertandingan akademik antar kelompok untuk menjawab pertanyaan seputar materi yang telah di pelajari, melakukan refleksi pembelajaran dan membuat kesimpulan, serta mengerjakan soal evaluasi. Aktivitas guru meliputi menjelaskan materi dengan tayangan PPT dan video mengenai pembelajaran unsur kebudayaan indonesia, membagikan LKK kepada setiap kelompok, menyiapkan dan memimpin berlangsungnya *games*, menyiapkan dan memimpin berlangsungnya *tournament*, melakukan rekognisi tim

dengan menghitung skor dan memberi penghargaan kepada peserta didik, mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi pembelajaran dan membuat kesimpulan, memberikan soal evaluasi pembelajaran kepada peserta didik. Peningkatan terhadap aktivitas peserta didik berkontribusi kepada peningkatan kemampuan kerja samanya.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Games Tournament* (TGT) telah berhasil meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik kelas V Mi Al Ikhtiar Al Ma'arif 4. Pada pra siklus tingkat kemampuan kerja sama peserta didik berada pada kategori tingkat rendah dengan persentase 45,50%. Meningkat pada siklus I pada tingkat kemampuan kerja sama dengan kategori sedang dengan persentase 70,60%. Dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi, tingkat kemampuan kerja sama peserta didik berada pada kategori tingkat tinggi dengan persentase 83,75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Laila, F., & Rahmat, A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis Improving Student S ' Conceptual Understanding Through Teams Games Tournament (TGT): *Meta Analysis. Manajerial*, 3(5), 239-246.
- Rohmah, E. A., & Wahyudin, -. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(2), 126. <https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5135>
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78-87.
- Widhiastuti, R. F. (2014). *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SEBAGAI METODE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BELAJAR* Ratieh Widhiastuti 1 Fachrurrozie 2. IX(1), 48-56.
- Bagja Sulfemi, W., & Setianingsih. (2018).

- Penggunaan Tames Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 01(01), 1–14. <http://ejournal.stkipsantupaulus.ac.id/index.php/jkse>
- Laila, F., & Rahmat, A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis Improving Student S ' Conceptual Understanding Through Teams Games Tournament (TGT): Meta Analysis. *Manajerial*, 3(5), 239–246.
- Lindawati, L. (2023). Pengaruh Penggunaan RRP Dapat Meningkatkan Nilai Belajar Siswa Semester Ganjil di MIN 17 Bireuen Tahun Pelajaran 2022-2023. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(1), 33–52. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i1.24745>
- Mugiyatmi, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 799–805.
- Nurlailah, N., & Ardiansyah, H. (2022). The Influence of the School Environment on Character Form Students in PKN Lessons. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 5(2), 281–289. <https://doi.org/10.24815/jr.v5i2.27347>
- Putra, A. J. K., & Nursikin, M. (2023). Implementasi Pendidikan Nilai di SMP Islam Plus At Tohari Tuntang Kabupaten Semarang. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 613–619. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24747>
- Rohmah, E. A., & Wahyudin, -. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(2), 126. <https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5135>
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87.
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 14–19.
- Sulthani, D. A., & Thoifah, I. (2022). Urgency of Stakeholders in Improving the Quality of Education. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 5(2), 443–451. <https://doi.org/10.24815/jr.v5i2.27600>
- Toifur, A., & Kurniawan, W. D. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa. *JPTM (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin)*, 11(02), 147–153. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/47205>
- Widhiastuti, R. F. (2014). *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SEBAGAI METODE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BELAJAR* Ratieh Widhiastuti 1 Fachrurrozie 2. *IX(1)*, 48–56.
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Yulitri, R., Putri, W. O., Trisoni, R., & Hardi, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Kegiatan Outbound Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5(1), 33–40.
- Mulyani, Djumhana, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38–45.
- Noor, M. (2018). Penggunaan Model Kooperatif Tipe Team Games

Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(1), 33-40. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v1i1.2329>

Rosita, I., & Leonard, L. (2015). Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i1.108>

Zuryati, Z. (2023). Pengaruh Penerapan Model Probing-Prompting Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mempelajari Evolusi Pada Kelas XII-MIPA. 1 SMAN 1 Peukan Baro Tahun Pelajaran 2022/2023. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(1), 18-32. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i1.24744>