



Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

I Ketut Sudana^{1*} 

¹ SD Negeri 1 Mekarsari, Baturiti, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 08, 2022

Revised September 15, 2022

Accepted November 10, 2022

Available online November 25, 2022

Kata Kunci:

Agama Hindu, Hasil Belajar, Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Keywords:

Hindu Religion, Learning Outcomes, Cooperative *Team Games Tournament Type*



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

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Guru masih mengajar dengan menggunakan metode ceramah sebagai metode pembelajaran utama ketika menyampaikan materi pelajaran. Hal ini menyebabkan hasil belajar Agama Hindu menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar agama Hindu siswa kelas VI SD. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang melibatkan siswa kelas VI yang berjumlah 29 orang siswa. Data penelitian dikumpulkan dengan metode tes. Metode analisis data dengan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar agama Hindu dinyatakan meningkat, hal diMekarsarikan terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I (jumlah 2040, rata-rata 70, daya serap 70%, ketuntasan belajar 76%) dan siklus II (jumlah 2310, rata-rata 80, daya serap 80%, ketuntasan belajar 93%). Terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I dan siklus II, menunjukkan kenaikan rata-rata daya serap 10% dan pada ketuntasan belajar mengalami kenaikan sebesar 17%. Kesimpulan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Mekarsari dapat meningkatkan hasil belajar agama Hindu. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran yang inovatif.

ABSTRACT

Teachers still teach using the lecture method as the main learning method when delivering subject matter. This causes the learning outcomes of Hinduism to be low. This study aims to analyze the cooperative learning model of the *Team Games Tournament* type which can improve the learning outcomes of Hinduism for sixth grade elementary school students. This research is classroom action research involving 29 students of grade VI. The research data was collected by the test method. Data analysis method with quantitative descriptive analysis. The results of this study indicate that learning outcomes for Hinduism are said to increase, in Mekarsarikan there is an increase in learning outcomes between cycle I (total 2040, average 70, absorption 70%, learning completeness 76%) and cycle II (total 2310, average 80, absorption power 80%, learning completeness 93%). There was an increase in learning outcomes between cycle I and cycle II, showing an average increase in absorption of 10% and learning completeness increased by 17%. The conclusion of the TGT type cooperative learning model in class VI students of SD Negeri 1 Mekarsari can improve learning outcomes of Hinduism. The implications of this research are expected to improve learning outcomes through innovative learning models.

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan instruksional tertentu. Hasil belajar yang dicapai siswa erat kaitannya dengan rumusan instruksional yang telah direncanakan oleh guru (Prayoga et al., 2022; Suandi, 2022). Hasil atau bukti belajar dapat berupa perubahan tingkah laku orang (pembelajar) yang terjadi karena proses kematangan. Hasil belajar bersifat relatif menetap, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Anggraeni & Alpian, 2019; Sinaga, Amran Jahot & Harun Sitompul, 2017). Hasil belajar adalah

kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Tiga macam hasil belajar yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengarahan, sikap dan cita-cita. Metode dalam kegiatan pembelajaran menjadi faktor yang sangat menentukan (Duwika & Paramasila, 2019; Jumansyah et al., 2022). Kegiatan pembelajaran, guru tidak mesti terpaku dengan satu metode, sebaliknya agar menggunakan metode yang bervariasi. Metode yang bervariasi atau inovatif, siswa akan termotivasi dan suasana pembelajaran tidak akan membosankan. Begitu juga dengan materi pelajaran agama Hindu di kelas VI yang lebih kompleks dibandingkan dengan materi pelajaran di kelas sebelumnya. Materi pelajaran yang menyangkut susila seperti Sad Ripu tidak cukup hanya diberikan dengan narasi-narasi yang membosankan bagi siswa yang telah berkembang daya intelektual dan daya pikir kritisnya sehingga membuka peluang guru untuk merencanakan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih menantang dan memberikan suasana baru bagi siswa.

Namun kenyataan menunjukkan bahwa dalam pertemuan awal, guru masih mengajar dengan menggunakan metode ceramah sebagai metode pembelajaran utama ketika menyampaikan materi pelajaran. Hal ini didasari bahwa guru masih terbatas dalam menguasai metode-metode yang inovatif, bahkan guru yang cenderung menggunakan satu metode, yaitu metode ceramah. Di pihak siswa, yang masih menomor duakan mata pelajaran agama Hindu dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Terlihat siswa kurang antusias dengan materi pelajaran dengan ceramah tanpa variasi sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Bila hal ini terus berlanjut, tentu saja pembelajaran tidak akan mampu dikuasai oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dan pada akhirnya hasil belajar siswa pun rendah. Hasil belajar agama Hindu masih rendah, ini dibuktikan dari hasil tes awal di kelas tersebut. Dari 29 orang siswa di kelas VI SD Negeri 1 Mekarsari, hanya 8 siswa yang tuntas (28%) atau memenuhi Kriteria Belajar Minimal (KBM), sedangkan 21 orang lagi (70%) dinyatakan belum tuntas. Sedangkan KBM yang telah ditetapkan di SD Negeri 1 Mekarsari adalah 75. Berdasarkan data tersebut, ketuntasan klasikal kelas tersebut hanya mencapai 30% sementara ketuntasan klasikal yang dikehendaki adalah 85%. Hal ini berarti hasil belajar siswa di kelas itu masih rendah. Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, yaitu metode mengajar yang digunakan oleh guru masih monoton. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, guru kurang memvariasikan metode pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa menjadi jenuh dan minat untuk belajar berkurang (Putriningsih & Putra, 2021). Bila keadaan seperti ini terus berlanjut, maka dapat dipastikan hasil belajar agama Hindu siswa kelas VI SD Negeri 1 Mekarsari rendah.

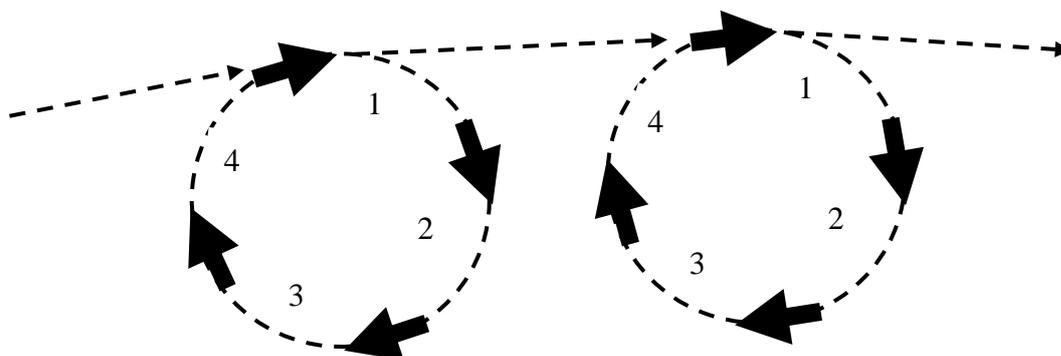
Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Metode ini adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Diartha et al., 2019; Sukasih, 2018; Suri, 2018). Langkah pembelajaran dengan model TGT ini, dimana guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompoknya tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru bidang studi yang bersangkutan (Gunarta, 2019; Sukasih, 2018). Setelah semua siswa diyakini menguasai materi pelajaran yang diberikan, selanjutnya siswa diberikan sebuah permainan akademik untuk menguji penguasaan materi siswa. Langkah-langkah guru dengan memberikan pertanyaan yang kepada siswa dengan dibaca secara bergiliran searah dengan jarum jam, diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dan menghilangkan kesan monoton dan rasa jenuh siswa dalam belajar agama Hindu. Adanya permainan akademik tersebut, siswa diposisikan sebagai pusat belajar sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan narasumber (Nurfajriah et al., 2021; Yunita & Trisiantari, 2019). Selain itu, dengan adanya penghargaan bagi siswa dan kelompok yang memperoleh hasil belajar yang paling tinggi, juga turut serta mendorong siswa untuk belajar lebih giat demi mendapatkan penghargaan tersebut.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan multimedia berorientasi pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran IPA sekolah dasar (Diartha et al., 2019). Hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) lebih baik daripada pembelajaran konvensional (Syafitri et al., 2019). penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial pada siswa (Suri, 2018). Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat belajar PKn pada siswa V (Sukasih, 2018). Beberapa temuan sebelumnya menunjukkan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat digunakan pada proses pembelajaran. Namun, belum adanya kajian penelitian yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada pembelajaran agama hindu. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran kooperatif

tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar agama Hindu siswa kelas VI SD. Adanya penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang menarik, sehingga mereka termotivasi untuk belajar secara aktif, kreatif, inovatif dan mandiri. Model ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran alternative dalam kegiatan belajar mengajar, dalam upaya untuk meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa.

2. METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas VI SD Negeri 1 Mekarsari dengan alamat Banjar Peneng Desa Mekarsari Kecamatan Baturiti Kabupaten Tabanan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2017/2018 selama 4 bulan dari bulan Januari sampai dengan April 2018. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 1 Mekarsari semester II tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 29 orang, terdiri dari 14 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Salah satu karakteristik penelitian tindakan kelas adalah terdapat langkah-langkah penelitian yang direncanakan dalam bentuk siklus yang memungkinkan terjadinya kerja kelompok atau pun kerja mandiri secara intensif. Sesuai dengan karakteristiknya penelitian tindakan kelas (PTK) itu dilaksanakan secara bertahap dan multisiklus untuk mendapatkan hasil yang terbaik, dalam hal ini adalah data yang valid. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam beberapa siklus sampai hasil yang diinginkan tercapai yaitu sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditentukan. Setiap siklus menggunakan model pendekatan yang dikemukakan Kemmis & Mc Taggart yang pelaksanaannya terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Siklus tersebut dapat digambarkan sesuai Gambar 1.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Dua Siklus

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian seperti pada gambar di atas. Penelitian ini dimulai pada siklus I dimulai dengan perencanaan seperti menyusun lembar kerja siswa, rencana pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dan Tes hasil Pembelajaran Agama Hindu. Pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran dengan berpedoman pada RPP yang telah disusun sebelumnya. Secara garis besar proses pembelajaran adalah menyampaikan apersepsi terkait dengan materi yang akan dibahas, menyampaikan indikator dan tujuan yang hendak dicapai, menjelaskan TGT dan materi yang dibahas, menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 orang, membagikan LKS kepada masing-masing siswa, menjelaskan cara-cara pengisian LKS, siswa diberi kesempatan dalam kelompoknya untuk membahas masalah serta menjawab soal-soal yang tertuang pada LKS, setelah waktu kerja kelompok berakhir, dilanjutkan dengan permainan games study sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, siswa berbagi dengan beberapa kelompok untuk mengkonfirmasi jawaban atau hasil diskusinya, setelah game berakhir, Peneliti menyampaikan komentar terkait dengan materi yang telah dibahas sekaligus memberikan penghargaan terhadap kelompok yang menjadi pemenang (pemberian penghargaan terhadap kelompok/*team recognition*), dan bersama-sama mengadakan kegiatan refleksi terkait dengan materi yang sudah dibahas.

Observasi merupakan kegiatan yang penting dalam penelitian tindakan yang dilaksanakan. Observasi merupakan suatu cara untuk memperoleh data dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan yang sistematis. Pengamatan dalam hal ini adalah pengamatan yang secara langsung, yakni pengamatan pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan pencatatan yang dilakukan merupakan bagian dari kegiatan observasi (pengamatan). Sedangkan refleksi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menemukan kelebihan, kelemahan, dan halangan atau kesulitan dalam mencapai

tujuan yang diinginkan. Apabila hal itu telah diketahui, maka kita dapat mempertahankan kelebihan dan memperbaiki kelemahan serta mencari jalan keluar untuk mengatasi kelemahan tersebut agar tidak terulang pada kegiatan selanjutnya. Kegiatan refleksi ini dilaksanakan di akhir kegiatan atau siklus. Apabila dalam proses refleksi itu terjadi suatu masalah, maka bisa dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan dapat diatasi dengan baik

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang khusus digunakan sebagai strategi untuk mencari atau memperoleh data penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Analisis deskriptif kuantitatif yaitu suatu cara pengolahan data dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum. Untuk menentukan hasil belajar siswa dilakukan evaluasi. Hasil belajar yang berupa skor mentah selanjutnya diolah agar menjadi nilai akhir. Langkah-langkah pengolahan nilai dilakukan menghitung rata-rata, daya serap dan ketuntasan belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian dengan penerapan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran agama Hindu pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Mekarsari disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Hasil Belajar

No	Uraian	Nilai awal	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Jumlah	1820	2040	2310	270
2	Rata-rata	63	70	80	10
3	Daya Serap	63%	70%	80%	10%
4	Ketuntasan Belajar	28%	76%	93%	17%

Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu siswa kelas VI SD Negeri 1 Mekarsari. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar siswa yang telah meningkat dari refleksi awal, siklus I, sampai pada siklus II. Pada refleksi awal, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 63, siklus I mencapai 70, dan siklus II mencapai 80. Artinya nilai rata-rata dari refleksi awal sampai siklus I mengalami peningkatan sebesar 7 dan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 10. Tidak hanya nilai rata-rata yang mengalami peningkatan, ketuntasan klasikal siswa juga mengalami peningkatan. Pada refleksi awal terdapat 8 siswa tuntas dan 21 siswa yang tidak tuntas. Kemudian siklus I terdapat 22 siswa tuntas dan 7 siswa tidak tuntas. Selanjutnya pada siklus II terdapat 27 orang siswa tuntas dan 2 orang siswa yang tidak tuntas. Berdasarkan data tersebut ketuntasan klasikal siswa pada refleksi awal sebesar 28%, siklus I sebesar 76%, dan siklus II sebesar 93%. Oleh karena itu, antara refleksi awal dan siklus I terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 48% dan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 17%. Peningkatan rata-rata dan ketuntasan klasikal dari siklus I sampai siklus II disebabkan karena pelaksanaan TGT pada siklus II lebih optimal. Hal ini terbukti dengan adanya perbaikan dari kelemahan yang ditemukan melalui refleksi siklus I. Perbaikannya adalah pada tahap pendahuluan, siswa diberikan arahan agar lebih serius dalam belajar. Selain itu, pada tahap kegiatan inti, perhatian penuh terhadap siswa yang kurang fokus dengan cara memberikan pertanyaan langsung kepada yang bersangkutan. Tahap diskusi kelompok, dilakukan pengawasan terhadap keaktifan siswa agar tidak ada siswa yang hanya meniru pekerjaan temannya. Kemudian, terkait dengan masalah kesiapan siswa, meminta bantuan kepada guru kelas untuk mengingatkan siswa agar tidak lupa membawa sarana yang dibutuhkan, misalnya buku catatan, buku paket dan LKS.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II disebabkan oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan motivasi siswa dan menghilangkan kesan monoton dan rasa jenuh siswa dalam belajar agama Hindu. Adanya permainan akademik tersebut, siswa diposisikan sebagai pusat belajar sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan narasumber. Karakteristik siswa SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja alam kelompok, serta senang merasakan/ melakukan sesuatu secara langsung ([Mustika, 2021](#); [Priatna, 2018](#); [Reswari, 2021](#)). Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang

mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran yang didalamnya terdapat sebuah permainan yang akan memperebutkan sebuah penghargaan dapat meningkatkan minat untuk belajar siswa (Herwati, 2019; Pratama et al., 2021; Sasmito & Trimulyono, 2019).

Adanya penghargaan bagi siswa dan kelompok yang memperoleh hasil belajar yang paling tinggi, juga turut serta mendorong siswa untuk belajar lebih giat demi mendapatkan penghargaan tersebut. Pemberian penghargaan kepada siswa bermanfaat membantu anak untuk mendorong perilaku yang baik dan kerja keras, membantu anak untuk memotivasi diri sendiri terutama anak yang tidak memiliki kecenderungan alami untuk berusaha dengan keras (Komara, 2018; Sulastri & Masriqon, 2021). Pemberian penghargaan kepada siswa dapat meningkatkan perhatian, membangkitkan dan mempertahankan motivasi, mengontrol dan mengubah sikap suka mengganggu dan menimbulkan tingkah laku belajar yang produktif, mengembangkan dan mengatur diri sendiri dalam belajar (Hardhianah & Christiana, 2017). Pelaksanaan pembelajaran secara berkelompok dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Belajar kelompok dapat menjadi penyegar bagi siswa, daripada melakukan cara belajar yang begitubegitu saja (Nilayuniarti, 2020; Wiguna et al., 2018). Belajar bersama teman-teman tentunya dapat membangkitkan semangat para siswa untuk memahami pelajaran yang diberikan. Rasa ingin bersaing antar kelompok siswa akan meningkat, jika dalam pembelajaran terdapat turnamen akademik yang memperebutkan penghargaan. Hal tersebut menyebabkan belajar secara berkelompok sangat baik dalam meningkatkan hasil.

Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar. multimedia berorientasi pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran IPA sekolah dasar (Diartha et al., 2019). Hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) lebih baik daripada pembelajaran konvensional (Syafitri et al., 2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial pada siswa (Suri, 2018). Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat belajar PKn pada siswa kelas V (Sukasih, 2018). Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memang efektif untuk meningkatkan hasil belajar agama Hindu di kelas VI SD Negeri 1 Mekarsari. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran yang inovatif.

4. SIMPULAN

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Mekarsari. Adapun saran-saran yang bisa dikemukakan dalam penelitian ini adalah bagi guru, untuk tetap mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui penerapan berbagai model pembelajaran, termasuk model kooperatif tipe *Team Game Tournament*, dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi sekolah, untuk mengupayakan penyediaan berbagai sumber belajar yang dapat mendukung pembelajaran yang dilakukan.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>.
- Diartha, P. M. P., Sudarma, I. K., & Suwatra, I. W. (2019). Pengembangan Multimedia Berorientasi Pembelajaran *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar Mutiara Singaraja. *Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 7, 1–11. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i1.19969>.
- Duwika, K., & Paramasila, K. W. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Hybrid Bernuansa Karakter Bali “Cupak-Gerantang” Pada Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi. *Journal of Education Technology*, 3(4), 301. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22501>.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.
- Hardhianah, S., & Christiana, E. (2017). Award Giving Form of Pictured Sticker in Improving the Discipline

- Behavior of Early Childhood in Bintang Sembilan Kindergarten Lamongan. *Bimbingan Konseling*, 04(5), 1–6.
- Herwati, Y. (2019). Pengaruh Permainan Ludo Bergambar Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Bukittinggi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 428. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.358>.
- Jumansyah, J., Palupi, A., Hadi, K., Syafei, A. W., Maksun, A., & Zulkarnain, F. L. (2022). Efektivitas Modul Nusantara dalam Memahami Empat Pilar Kebangsaan. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 3(1), 36. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v3i1.1023>.
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26. <https://doi.org/10.2121/sip.v4i1.991>.
- Mustika, N. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>.
- Nurfajriah, S., Netriwati, N., & Widyastuti, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Sandi Semaphore Pramuka Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3178–3189. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.825>.
- Pratama, H., Maduretno, T. W., & Yusro, A. C. (2021). Online Learning Solution: Ice Breaking Application to Increase Student Motivation. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 7(1), 117–125. <https://doi.org/10.26858/est.v7i1.19289>.
- Prayoga, T., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Materi Pengenalan Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Peserta Didik Kelas I SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 99–108. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44777>.
- Priatna, D. (2018). Meningkatkan Kapasitas Belajar Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Interaktif Kreatif Dan Edukatif. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 90–97. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10502>.
- Putriningsih, N. K., & Putra, M. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Sainifik pada Muatan Pelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 131–139. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32686>.
- Reswari, A. (2021). Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 17–29. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1182>.
- Sasmito, D. R. P., & Trimulyono, G. (2019). Development of Funginopoly (Fungi Monopoly) Game Media In Fungi Material For 10th Grade Senior High School to Increase Student's Level of Concept Understanding. *BioEdu*, 8(3), 51–60.
- Sinaga, Amran Jahot & Harun Sitompul, S. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Locus Of Control Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Siswa Kelas XI SMA Swasta St. Thomas 2 Medan. *JURNAL TABULARASA PPS UNIMED*, 14(2), 119–128. <https://doi.org/10.24114/jt.v14i2.9648>.
- Suandi, I. N. (2022). Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 135–140. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.45083>.
- Sukasih, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 256. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>.
- Sulastri, A., & Masriqon, M. (2021). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid 19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4109–4119. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1504>.
- Suri, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(3), 256–261. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i3.16283>.
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle di Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 3(2). <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>.