



Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar PPKn melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

I Nyoman Sudiana^{1*} 

^{1,2}SMA Negeri 1 Petang, Badung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 23, 2022

Revised September 25, 2022

Accepted January 25, 2023

Available online February 25, 2023

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Keywords:

Learning Outcomes, Teams Game Tournament (TGT) Type of Cooperative Learning Methode



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penggunaan metode pembelajaran konvensional menyebabkan rasa bosan pada siswa yang berpengaruh terhadap rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn melalui metode pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament*. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan 2 siklus. dengan subyek penelitian siswa yang berjumlah 35 orang siswa. Data dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik observasi instrument. Sedangkan hasil belajar siswa diambil pada setiap akhir siklus yang diberikan dengan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan tes akhir. Untuk aktivitas belajar siswa dianalisis dengan Lembar observasi, instrumen ini dirancang peneliti berkolaborasi dengan guru mitra. Dan hasil tes akhir dianalisis menggunakan statistic deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas serta hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Sehingga dapat disimpulkan d bahwa penerapan metode pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar PPKN pada materi pokok Kasus-kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia dalam perspektif Pancasila siswa.

ABSTRACT

The use of conventional learning methods causes boredom in students which affects the low activity and student learning outcomes. This study aims to improve learning activities and student learning outcomes in Civics learning through the team games tournament cooperative learning method. The research design used in this study was classroom action research (CAR), with 2 cycles. with student research subjects totaling 35 students. The data and instruments used in this study were collected using instrument observation techniques. While student learning outcomes are taken at the end of each given cycle with data collection techniques by giving a final test. For student learning activities analyzed with observation sheets, this instrument was designed by researchers collaborating with partner teachers. And the final test results were analyzed using descriptive statistics. Based on the results of the study it can be concluded that there is an increase in activity and student learning outcomes in each cycle. So it can be concluded d that the application of the Teams Game Tournament (TGT) Cooperative learning method can increase learning activities and learning outcomes of PPKN on the subject matter of Cases of Human Rights Violations in the perspective of students' Pancasila.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan untuk dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Kurniati & Wiyani, 2022; Munir, Arief Nur Wahyudi, & Aba Sandi Prayoga, 2021). Pendidikan juga merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan (Hartini, 2017). Tidak adanya pendidikan maka tidak adanya moral akhlak dan kepribadian.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran (Masykur, Rosidin, & Iqbal, 2018; Robandi & Mudjiran, 2020). Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar (Kencanawati, Sariyasa, & Hartawan, 2020; Soleh, 2021).

Faktor yang mempengaruhi kemampuan dan keberhasilan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran yang dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa dalam suatu pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas (Sholekah, 2020; Susilo & Ramdiati, 2019). Model pembelajaran yang monoton akan mengurangi motivasi siswa untuk belajar. Hal ini disebabkan karena siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran yang sama terus menerus (Arta, Japa, & Sudarma, 2020; Sizi, Bare, & Galis, 2021). Karena itu, guru diharapkan dan mau menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi yang dapat membangkitkan daya kreatifitas dan motivasi untuk belajar secara mandiri dan bekerja sama dengan siswa yang lain dalam kelompok-kelompok belajar siswa (Nurdiansyah, dan Amalia, 2018; Wulandari & Suparno, 2020)..

Namun kenyataan dilapangan, masih banyak ditemui masalah dan kendala yang dialami oleh guru selama proses pembelajaran. Salah satunya adalah guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton (Asri Devi, 2020; Nopiani, Made Suarjana, & Sumantri, 2021). Faktor penyebabnya adalah mutu atau kualitas guru yang kurang mengikuti perkembangan jaman sehingga modelnya juga relative monoton atau statis. Selain itu, adanya kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional, memberikan dampak pada proses pembelajaran terkesan kaku serta didominasi oleh guru (teacher centered) tanpa melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang menunjukkan bahwa proses pembelajaran PPKN belum berjalan maksimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan kurang antusiasnya siswa dalam proses pembelajaran di kelas dan kurang peduli terhadap apa yang disampaikan guru, mereka lebih mementingkan hal lain dari pada belajar, seperti menggambar, bicara sendiri dengan teman di dekatnya. Akibatnya hasil belajar dan aktivitas belajar menunjukkan hasil yang rendah atau yang berada dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal KKM yaitu 75.

Hal itu tentu sangat mengganggu dan tidak memungkinkan untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Dalam kondisi yang demikian, tentu akan sangat berpengaruh terhadap prestasi atau hasil belajar siswa. Jika kondisi seperti ini tidak secepatnya ditanggulangi, maka sangat mungkin kualitas lembaga akan menjadi menurun, karena salah satu indikator keberhasilan lembaga adalah mampu mencetak lulusan yang baik, sesuai dengan yang diharapkan oleh lembaga tersebut. Kondisi seperti ini tidak boleh dibiarkan berlarut-larut, guru dituntut agar memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah ini (Oktiani, 2017; Saifulloh & Darwis, 2020). Salah satunya adalah dengan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam rangka menunjang proses belajar. Melalui pembelajaran kooperatif siswa lebih banyak berinteraksi dengan temannya seperti bertanya dan saling menanggapi, hal tersebut dapat melatih mental siswa untuk hidup bersama dan berdampingan, menekan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok (Az' Zahra, Sekaringtyas, & Hasanah, 2021; Oktaviyanti et al., 2020).

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran PPKN adalah model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament*. Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan metode pembelajaran suatu bentuk pembelajaran yang dikemas dengan proses permainan dan menitikberatkan pada keaktifan siswa (Gunarta, 2018; Hakim & Syofyan, 2017). Dengan menerapkan TGT proses pembelajaran tidak menjadi monoton, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar serta melatih siswa untuk lebih percaya diri (Diartha, Sudarma, & Suwatra, 2019; Hendaryati, 2019). TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Metode TGT melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan sehingga memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks dan menjadikan pembelajaran tidak monoton (Diartha et al., 2019; Kamaruddin & Yusoff, 2019). Berdasarkan hal tersebut TGT dipilih karena dapat melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, saling menghargai perbedaan dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi yang dipelajari, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan tidak bersifat monoton, menambah semangat belajar, menambah rasa percaya diri siswa, serta menjadikan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran

. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompentensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja

akademik sebelumnya setara mereka. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Minardiningsih, 2019; Murtiyasa & Hayuningtyas, 2020). Kegiatan model pembelajaran TGT yang dibarengi dengan permainan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa (Mustika, 2020; Sukerta, 2020). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Nurhayati, Robandi, & Mulyasari, 2018; Yuliawati, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* pada pembelajaran PPKn materi Kasus-kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia dalam perspektif Pancasila pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019.

2. METODE

Jenis penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Pendekatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Fokus dan tujuan penelitian ini adalah upaya meningkatkan hasil belajar PPKn pada materi Kasus-kasus Pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang semester 1 tahun pelajaran 2018/2019. Model skema yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc.Taggart dimana proses penelitian tindakan merupakan proses daur ulang atau siklus. Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 bertempat di SMA Negeri 1 Petang. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang, dengan jumlah siswa 35 orang. Objek dalam penelitian ini 1) Aktivitas belajar siswa dalam penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan 2) Hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Berdasarkan variabel-variabel yang menjadi objek penelitian ini, maka jenis data dan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, yaitu 1) Aktivitas belajar siswa dikumpulkan dengan teknik observasi instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan atau lembar observasi. Hasil belajar siswa diambil pada setiap akhir siklus yang diberikan. Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan tes akhir. Untuk aktivitas belajar siswa dianalisis dengan Lembar observasi, instrumen ini dirancang peneliti berkolaborasi dengan guru mitra. Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas belajar siswa dan kinerja guru dalam pengelolaan pembelajaran di kelas selama penelitian tindakan kelas berlangsung. Selanjutnya masing-masing deskripsi kriteria siswa dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Taraf keberhasilan
≥ 95	Sangat baik
85 – 94	Baik
75 – 84	Sedang
65 – 74	Rendah
≤ 64	Sangat rendah

(Sumber: Buku Laporan Hasil Belajar siswa SMA)

Dan untuk indikator Keberhasilan dalam penerapan metode TGT dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilihat dengan indikator Persentase ketuntasan hasil belajar siswa untuk ranah kognitif pada akhir penelitian meningkat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang, dengan mengacu pada tujuan penelitian yaitu untuk menerapkan metode pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang dan juga mendeskripsikan peningkatan kemampuan siswa pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan menerapkan metode *kooperatif tipe team games tournament*. Adapun deskripsi hasil penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

Deskripsi Kondisi Awal/Prasiklus)

Hasil observasi kelas menunjukkan observasi aktivitas belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang masuk dalam kategori rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan rata-rata skor dua pengamat sebesar 40.5 atau 62.37% yang masuk dalam kategori kurang atau rendah. Hasil belajar pada saat Prasiklus menunjukkan bahwa dari 35 siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019 terdapat 28 siswa atau 80% memperoleh hasil belajar dibawah KKM 75 atau tidak lulus, sedangkan sisanya sebanyak 7 siswa atau 20% yang mencapai nilai KKM 75 atau lulus dengan nilai rata-rata keseluruhannya sebesar 65.14.

Deskripsi Tindakan Siklus I

Hasil observasi kelas menunjukkan observasi aktivitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada siklus I yang direncanakan sudah dilaksanakan dengan baik, tetapi belum maksimal. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan perolehan rata-rata skor sebesar 47.5 atau 73.07% yang masuk dalam kategori cukup. Hasil belajar pada Siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dibandingkan pada tahap Prasiklus yakni dari 35 siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019 terdapat 15 siswa atau 42% memperoleh hasil belajar dibawah KKM 75 atau tidak lulus, sedangkan sisanya sebanyak 20 siswa atau 58% yang mencapai nilai KKM 75 atau lulus dengan nilai rata-rata keseluruhannya sebesar 69.42.

Deskripsi Tindakan Siklus II

Siklus II merupakan tindakan perbaikan (remedial). Siklus ini diterapkan apabila hasil belajar berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada tindakan I yang dinilai masih perlu tindakan lanjutan. Berdasarkan hasil tindakan ke II ditunjukkan bahwa: 1) Hasil observasi kelas menunjukkan observasi aktivitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada siklus II yang direncanakan sudah dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan perolehan rata-rata skor sebesar 54 atau 83.07% yang masuk dalam kategori baik; 2) Hasil belajar pada Siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan pada tahap Siklus I yakni dari 35 siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019 terdapat 30 siswa atau 85% yang lulus atau mencapai nilai KKM 75, sedangkan sisanya sebanyak 5 siswa atau 15% yang tidak mencapai nilai KKM 75 atau tidak lulus dengan nilai rata-rata keseluruhannya sebesar 77.14

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar PPKn pada materi pokok Kasus-kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia dalam perspektif Pancasila siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019. Hal tersebut ditunjukkan sebagai berikut: 1) Terdapat peningkatan aktivitas belajar pada setiap siklusnya yaitu : pada prasiklus aktivitas belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang masuk dalam kategori rendah yang ditunjukkan dengan perolehan rata-rata skor dua pengamat sebesar 40.5 atau 62.37% dan masuk dalam kategori kurang atau rendah, selanjutnya aktivitas belajar pada siklus 1 menunjukkan bahwa perolehan skor observasi sebesar 47.5 atau nilai rata-rata 73.07% dan masuk dalam kategori cukup, dan pada siklus II aktivitas belajar memperoleh skor sebesar 54 atau nilai rata-rata 83.07% dan masuk dalam kategori baik; 2) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya yaitu : pada tahap prasiklus dari 35 siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019 terdapat 28 siswa atau 80% memperoleh hasil belajar dibawah KKM 75 atau tidak lulus, sedangkan sisanya sebanyak 7 siswa atau 20% yang mencapai nilai KKM 75 atau lulus dengan nilai rata-rata keseluruhannya sebesar 65.14, sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan yakni dari 35 siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019 terdapat 15 siswa atau 42% memperoleh hasil belajar dibawah KKM 75 atau tidak lulus, sedangkan sisanya sebanyak 20 siswa atau 58% yang mencapai nilai KKM 75 atau lulus dengan nilai rata-rata keseluruhannya sebesar 69.42, Selanjutnya pada siklus II menunjukkan dari 35 siswa terdapat 30 siswa atau 85% yang lulus atau mencapai nilai KKM 75 sedangkan, jumlah siswa yang tidak mencapai nilai KKM 75 atau tidak lulus sebanyak 5 siswa atau 15% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 77.14

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Keberhasilan peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berinteraksi dan mengungkapkan pemahaman dan pendapatnya, baik dalam kelompok maupun individu (Gunarta, 2018; Murtiyasa & Hayuningtyas, 2020). Siswa diberikan kesempatan untuk

mengkomunikasikan pendapatnya, terutama bagi siswa yang masih malu (pasif), akibatnya mereka menjadi lebih berani untuk mengungkapkan pendapatnya maupun bertanya jika mereka belum mengerti sehingga terjadi interaksi sosial dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan suatu bentuk pembelajaran yang dikemas dengan proses permainan dan menitikberatkan pada keaktifan siswa. Dengan bermain anak-anak bisa mengembangkan semua potensi di dalam dirinya, menyalurkan energi serta mempunyai kesempatan untuk tertawa dan bebas bercanda (Hendaryati, 2019; Sukerta, 2020). Suasana kelas yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penerapan model TGT menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak monoton, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar serta melatih siswa untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan menyampaikan pendapatnya. Belajar dalam kelompok serta disertai dengan permainan akan mampu meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Astuti, 2019; Pujiasih, 2020). Selain itu belajar dalam kelompok dapat meningkatkan semangat siswa untuk bersaing antar kelompok sehingga tercipta suasana belajar yang aktif dan inovatif. Penggunaan model TGT berpengaruh positif terhadap proses belajar mengajar, sehingga membantu tercapainya indikator keberhasilan (Nurhayati et al., 2018; Suaeb, Degeng, & Amirudin, 2017).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Minardiningsih, 2019; Murtiyasa & Hayuningtyas, 2020). Kegiatan model pembelajaran TGT yang dibarengi dengan permainan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa (Mustika, 2020; Sukerta, 2020). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Nurhayati et al., 2018; Yuliawati, 2021). Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memang efektif untuk meningkatkan hasil belajar PPKn. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran yang inovatif.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar PPKn pada materi pokok Kasus-kasus Pelanggaran Hak Asasi Manusia dalam perspektif Pancasila siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019. Sehingga kedepannya guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran sehingga siswa bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu guru dapat lebih memotivasi siswa untuk lebih aktif sehingga terjalin komunikasi yang baik antara siswa dengan siswa ataupun antara guru dengan siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Arta, I. M., Japa, I. G. ., & Sudarma, I. K. (2020). Problem Based Learning Berbantuan Icebreaker Berpengaruh Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 264–272. <https://doi.org/10.23887/jjgsgd.v8i2.25435>.
- Asri Devi, N. M. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>.
- Astuti, T. P. (2019). Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.9>.
- Az' Zahra, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Poster Interaktif Berbasis Android Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 131–144. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1066>.
- Diarta, 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/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v7i1.19969>.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 1(4), 249–263. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>.

- Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a), 6–16. <https://doi.org/10.30651/else.v1i2a.1038>.
- Hendaryati, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan Melalui Team Games Tournament Learning (Uno Stacko Challenge). *JURNAL PROMOSI*, 7(1), 7–12. <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2034>.
- Kamaruddin, S., & Yusoff, N. M. R. N. (2019). The Effectiveness of Cooperative Learning Model Jigsaw and Team Games Tournament (TGT) towards Social Skills. *Creative Education*, 10(12), 2529–2539. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012180>.
- Kencanawati, S. A. M. M., Sariyasa, S., & Hartawan, I. G. N. Y. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 13–23. <https://doi.org/10.21831/pg.v15i1.33006>.
- Kurniati, T., & Wiyani, N. A. (2022). Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 182. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.41411>.
- Masykur, R., Rosidin, U., & Iqbal, A. M. (2018). Implementasi Kurikulum KKNI Pada Program Studi Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.25217/numerical.v2i1.205>.
- Minardiningsih, B. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Di SMP Negeri 1 Sakra Barat. *Fondatia*, 3(1), 42 – 54. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i1.195>.
- Munir, A., Arief Nur Wahyudi, & Aba Sandi Prayoga. (2021). Pendekatan Model Discovery Learning dalam Keterampilan Teknik Shooting Permainan Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2). <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.190>.
- Murtiyasa, B., & Hayuningtyas, W. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Tipe Kooperatif Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 358–368. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2765>.
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IKA*, 18(1). <https://doi.org/10.23887/ika.v18i1.28384>.
- Nopiani, R., Made Suarjana, I., & Sumantri, M. (2021). E Modul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Citacitaku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 276. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36058>.
- Nurdiansyah, dan Amalia, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Pgmi Umsida*, 1, 1–8.
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/jjpgsd.v3i1.14014>.
- Oktaviyanti, I., Jiwandono, I. S., Nurhasanah, Khair, B. N., Ratnadi, & Affandi, L. H. (2020). Workop Penyusunan Rancangan Pembelajaran Model Mind Mapping Untuk Sd Negeri 3 Midang. *Jurnal Pepadu*, 1(3), 298–306. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jurnalpepadu.v1i3.113>.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>.
- Robandi, D., & Mudjiran, M. (2020). Dampak Pembelajaran Dari Masa Pandemi Covid-19 terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP di Kota Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3498–3502. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.878>.
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i2.638>.
- Sholekah, A. W. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Model PjBL Siswa Kelas VII SMPN 9 Salatiga. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 10(1), 16–22. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.260>.
- Sizi, Y., Bare, Y., & Galis, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Spizaetus: Jurnal Biologi Dan*

- Pendidikan Biologi*, 2(1). <https://doi.org/10.55241/spibio.v2i1.30>.
- Soleh, D. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning melalui Google Classroom dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(2), 137–143. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i2.239>.
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan Volu*, 3(1). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i1.10435>.
- Sukerta, I. M. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 447–562. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v3i3.29760>.
- Susilo, S. V., & Ramdiati, T. (2019). Penerapan Model Multiliterasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Persuasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i1.1199>.
- Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 862. <https://doi.org/10.31004/obs>.