



Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Agama Hindu Siswa Sekolah Dasar

Ni Komang Widiani^{1*}, I Nyoman Tri Esaputra², Ni Putu Kusuma Widiastuti³ 

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 18, 2023

Revised July 23, 2023

Accepted November 10, 2023

Available online November 25, 2023

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Motivasi dan Teams Games Tournament

Keywords:

learning Outcomes, Motivation and Teams Games Tournament



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

Motivasi dan hasil belajar Agama Hindu sebagian siswa kurang dan berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah. Berdasarkan hasil wawancara juga diperoleh keterangan bahwa motivasi belajar siswa rendah dikarenakan metode pengajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam mata pelajaran agama Hindu kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 29 siswa. Data yang diperoleh dari metode kuisioner dan tes selanjutnya dianalisis dengan metode analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam mata pelajaran Agama Hindu kelas V menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 14,14 dari rata-rata 70,86 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II. Selain itu, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 12,76 dari rata-rata 72,48 pada siklus I menjadi 85,24 pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam mata pelajaran agama hindu kelas V dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan terjadi karena siswa merasa termotivasi untuk belajar dengan adanya diskusi kelompok belajar, games tournament dan penghargaan kelompok.

ABSTRACT

Some students' motivation and learning outcomes in Hinduism are lacking and are below the minimum completeness criteria determined by the school. Based on the interview results, information was also obtained that students' learning motivation was low due to monotonous teaching methods. This research aims to analyze the increase in student motivation and learning outcomes after implementing the Teams Games Tournament type cooperative learning model in class V Hindu religion subjects. This research is classroom action research (PTK). The subjects of this research were 29 class V students. Data obtained from the questionnaire and test methods were then analyzed using descriptive statistical analysis methods. The results of research using the Teams Games Tournament type cooperative learning model in class V Hinduism subjects showed that there was an increase in the average student learning motivation of 14.14 from an average of 70.86 in cycle I to 85 in cycle II. Apart from that, there was an increase in the average student learning outcomes of 12.76 from an average of 72.48 in cycle I to 85.24 in cycle II. Based on the results of this research, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament type cooperative learning model in class V Hindu religion subjects can increase student motivation and learning outcomes. The increase occurred because students felt motivated to learn by study group discussions, games tournaments and group awards.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan. Pendidikan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut menentukan pertumbuhan ekonomi suatu negara serta menyiapkan generasi masa kini sekaligus masa depan (Handayani, Ganing, & Suniasih, 2017; Wibawa & Agustina, 2019). Peningkatan mutu dan kualitas pendidikan ditentukan oleh

kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan pendidikan di sekolah dapat dilihat dari keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajarannya, yakni keterpaduan antara kegiatan guru dengan kegiatan siswa dalam pembelajaran (Hiliasih, Bahriah, & Zidny, 2017; Sholekah, 2020). Guru sebagai komponen utama dalam pembelajaran harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan berpusat pada siswa. Keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat dilihat dari motivasi dan hasil belajar siswa (Zaifullah, Cikka, & Kahar, 2021). Seseorang akan berhasil dalam belajar, apabila pada dirinya sendiri tumbuh keinginan kuat untuk belajar. Motivasi belajar merupakan suatu hasrat atau dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, seorang guru hendaknya mampu mengoptimalkan penerapan prinsip belajar dan mampu mengoptimalkan unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran (Amaliyah, Suardana, & Selamet, 2021; Sarnoto & Romli, 2019). Dalam proses pembelajaran guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Karena metode belajar yang tepat akan sangat mempengaruhi proses belajar siswa.

Namun berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran Agama Hindu kelas V SD No. 5 Tianyar pada tanggal 24 September 2012, diperoleh keterangan bahwa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Agama Hindu sebagian siswa kurang memiliki motivasi belajar sehingga sebagian mencapai hasil belajar di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70 (dilihat berdasarkan rapor kelas V). Dari hasil wawancara juga diperoleh keterangan bahwa motivasi belajar siswa rendah dikarenakan metode pengajaran yang digunakan semuanya hampir sama yaitu metode ceramah, dalam pembelajaran dan hubungan sosial siswa satu dengan siswa yang lainnya kurang terjalin dengan baik, ini disebabkan karena karakteristik siswa yang beragam (Dwi Lestari & Putu Parmiti, 2020; Pramana & Suarjana, 2019). Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya solusi yang tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar adalah dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif paling mudah diterapkan, dengan melibatkan seluruh siswa tanpa melihat status (Hermawan & Rahayu, 2020; Rahayuni, Abadi, & Wiarta, 2020). Proses pembelajaran dalam TGT sangat menyenangkan karena pada proses pembelajaran adanya tahap games dan tournament sehingga diharapkan siswa aktif dan mampu bersaing secara sportif untuk memperoleh pemahaman (Diah Evita Rani, 2022; Yunita & Trisiantari, 2019). *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktifitas dan inisiatif dalam belajar sebab dalam *Teams Games Tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim yang lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Model TGT dapat mendorong siswa untuk menguasai lebih banyak materi berupa konsep dan fakta yang diajarkan, karena model ini berorientasi pada terbentuknya pola diskusi dan berpikir kritis secara terpadu dalam sebuah tim (Herawati, 2022; Murtiyasa & Hayuningtyas, 2020). Dengan belajar dalam tim siswa diajarkan untuk bertanggung jawab serta saling ketergantungan yang positif dengan anggota kelompok. Rasa tanggung jawab serta ketergantungan yang positif dapat mendorong motivasi belajar siswa.

Temua penelitian sebelumnya menyatakan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat cocok digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Armin & Astuti, 2021; Yuliawati, 2021). Dengan model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdapat permainan dalam penerapannya, berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar (Nurhayati, Robandi, & Mulyasari, 2018; Sahabuddin, Yunus, & Nur, 2021). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Rahayuni et al., 2020; Syarani, 2019). Berdasarkan hasil temuan tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran TGT layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum ada yang membahas tentang mata pelajaran agama Hindu kelas V. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk menganalisis peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam mata pelajaran agama Hindu kelas V.

2. METODE

Penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Susmiatiningsih, Sanusi, & Krisdiana, 2013). Penelitian Tindakan Kelas (PTK), merupakan salah

satu usaha yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas serta profesinya sebagai guru dalam mengelola pendidikan sebagai tanggung jawab yang melekat pada profesinya, melalui PTK guru akan melakukan refleksi terhadap dirinya akan kekurangan-kekurangan dalam penyajian pembelajaran, serta memperbaiki atas penemuan-penemuan yang diperoleh dengan merencanakan perubahan dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran yang disusunnya (Sanjaya, 2016). Penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan sebagaimana dikemukakan Kemmis dan Taggart yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu: (a) perencanaan tindakan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi atau evaluasi, serta (d) refleksi (Daryanto, 2014).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2012/2013. Penentuan waktu penelitian mengacu kepada kalender pendidikan sekolah SD No. 5 Tianyar Kecamatan Kubu. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD No. 5 Tianyar Kecamatan Kubu Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2012/2013 dalam mata pelajaran Agama Hindu. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD No. 5 Tianyar yang berjumlah 29 orang siswa yang terdiri dari 16 orang siswa perempuan dan 13 orang siswa laki-laki. Objek dari penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Agama Hindu dan hasil belajar siswa mata pelajaran Agama Hindu.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan dua metode yaitu: 1) metode kuisisioner dan 2) metode tes. Metode kuisisioner merupakan cara memperoleh data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/ pernyataan-pernyataan kepada responden/ subjek penelitian. Metode kuisisioner ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang perubahan ranah afektif seperti sikap/rasa senang, tertarik, kepuasan, termotivasi dalam pembelajaran dengan tindakan tersebut. Dalam penelitian ini, metode kuisisioner ini digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Agama Hindu siswa kelas V. Sedangkan Metode tes adalah cara memperoleh data yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh seseorang atau kelompok orang yang dites. Dari tes dapat menghasilkan skor yang selanjutnya dibandingkan dengan kriteria tertentu. Metode tes pada hakikatnya merupakan cara pengumpulan data dengan memberikan beberapa pertanyaan atau tugas yang semuanya harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta tes (*testee*), dan hasil dari tes berupa skor atau bersifat interval. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif dengan tujuan untuk memperjelas hubungan instrumen, data, dan jenis data. Untuk memperjelas uraian tentang variabel, metode dan alat pengumpul data serta sumber dan sifat data, dapat disajikan seperti Tabel 1.

Tabel 1. Objek, Metode, Alat, Sumber, dan Sifat Data

Objek	Metode	Alat / Instrumen	Sumber	Sifat Data
Motivasi belajar siswa mata pelajaran Agama Hindu kelas V	Kuisisioner	Perangkat kuisisioner	Siswa	Interval (skor)
Hasil belajar siswa mata pelajaran Agama Hindu kelas V	Tes	Perangkat tes	Siswa	Interval (nilai)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Agama Hindu dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Dari jumlah 20 butir kuisisioner yang diberikan kepada siswa dengan skala skor 1 sampai 5 dapat diperoleh rata-rata kelas untuk motivasi sebagai berikut. Hasil rata-rata uji motivasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rata-Rata Motivasi Siswa

No.	Uraian	Nilai Awal	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Skor	55,86	70,86	85	14,14
2	Presentase	55,86%	70,86%	85%	14,14%

Dari Tabel 2 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai hasil observasi motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 55,86 pada observasi motivasi belajar pra siklus menjadi 70,86 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 85 pada siklus II. Sedangkan persentase motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 55,86% pada pra siklus meningkat menjadi 70,86% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 85% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar Agama Hindu pada kelas V di SD No. 5 Tianyar Kecamatan Kubu Kabupaten Karangasem tahun pelajaran

2012/2013. Data hasil belajar pada pra siklus, siklus I, dan siklus II, maka peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada [Table 3](#).

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa

No.	Uraian	Nilai Awal	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Rata-Rata	65,78	72,48	85,24	12,76
2	Daya Serap	65,78%	72,48%	85,24%	12,76%
3	Ketuntasan Belajar	57, 56%	68,97%	100%	79,31%

Berdasarkan [Tabel 3](#), dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari 65,78 pada hasil belajar pra siklus menjadi 72,48 pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 85,24 pada siklus II. Sedangkan nilai daya serap siswa juga mengalami peningkatan dari 65,78% pada pra siklus meningkat menjadi 72,48% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 85,24% pada siklus II. Ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 57, 56% pada hasil belajar pra siklus, naik menjadi 68,97% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu pada kelas V di SD No. 5 Tianyar Kecamatan Kubu Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2012/2013.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menemukan beberapa temuan. Pertama penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Agama Hindu. Motivasi belajar adalah proses memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku, yang artinya perilaku yang termotivasi dan terarah ([Astuti, Novita, & Ismail, 2020](#); [Hermawan & Rahayu, 2020](#)). Pembelajaran dengan model TGT dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim kecil dan *Games Tournament* (permainan akademik). Kolaborasi ini dapat meningkatkan rasa saling percaya dan kebersamaan di antara anggota tim ([Sobandi, 2019](#); [Yuliawati, 2021](#)). Kolaborasi dalam tim TGT membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka merasa memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan tim mereka. Kelompok memiliki keragaman pemikiran yang lebih kaya dibandingkan individu, anggota kelompok akan termotivasi oleh anggota kelompok lain, dan anggota yang orang yang pasif akan lebih berani mengungkapkan pikirannya dalam kelompok kecil ([Abda'u, Hanurawan, & Sutarno, 2020](#); [Lestari & Widayati, 2022](#)). Dalam penerapan model TGT, siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa semua anggota tim memahami materi pelajaran. Keterlibatan ini dapat meningkatkan motivasi karena siswa merasa memiliki peran aktif dalam memahami dan membagikan pengetahuan mereka.

Kedua, penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu siswa. Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang berpusat pada siswa ([Kamaruddin & Yusoff, 2019](#); [Yunita & Trisiantari, 2019](#)). Model TGT dapat mendorong siswa untuk menguasai lebih banyak materi berupa konsep dan fakta yang diajarkan, karena model ini berorientasi pada terbentuknya pola diskusi dan berpikir kritis secara terpadu dalam sebuah tim. Melalui kerja sama dalam tim, siswa dapat saling membantu dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan ([Fauziah, 2020](#); [Sulistyo & Mediatati, 2019](#)). Diskusi dan kolaborasi di antara anggota tim memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam karena siswa dapat belajar dari sudut pandang yang berbeda. Model ini mendorong siswa untuk menggunakan strategi pembelajaran aktif seperti diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah bersama. Strategi ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran. Dalam model pembelajaran TGT terdapat games tournament. Melalui tahap permainan dan turnamen, siswa dihadapkan pada tantangan yang membutuhkan penerapan pengetahuan mereka ([Diah Evita Rani, 2022](#); [Rahayuni et al., 2020](#)). Hal ini dapat memperkuat keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, analisis, dan penerapan konsep. Dengan belajar sambil bermain tentu akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi yang ditingkatkan oleh model TGT juga dapat berdampak positif pada hasil belajar ([Lestari & Widayati, 2022](#); [Utami, Sulasmono, & Setyaningtyas, 2019](#)). Siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus dan berusaha untuk mencapai hasil yang lebih baik. Kelebihan dari model pembelajaran TGT yaitu dapat membuat pembelajaran lebih menarik karena menggunakan media, kegiatan pembelajaran lebih aktif karena dilakukan dalam bentuk permainan.

Temuan ini diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat cocok digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa ([Armin & Astuti, 2021](#); [Yuliawati, 2021](#)).

Dengan model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdapat permainan dalam penerapannya, berpengaruh terhadap meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar (Nurhayati et al., 2018; Sahabuddin et al., 2021). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Rahayuni et al., 2020; Syarani, 2019). Merujuk pada keberhasilan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan menggunakan model TGT, maka penelitian ini menguatkan hasil penelitian tersebut bahwa model TGT efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sehingga diharapkan kedepannya model pembelajaran TGT ini dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Agar tercipta suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan bermakna.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil simpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Maka disarankan kepada guru/para praktisi pendidikan untuk mencoba menggunakan model TGT sebagai alternatif model pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abda'u, N. F., Hanurawan, F., & Sutarno, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Tradisional terhadap Hasil Belajar Anak SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13108>.
- Amaliyah, M., Suardana, I. N., & Selamat, K. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Dan Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Ipa Siswa Smp Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(1), 90–101. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v4i1.33868>.
- Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7, 178–183. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455>.
- Astuti, J., Novita, M., & Ismail, M. S. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Contextual Teaching and Learninf di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Raudhatul Mujawwidin Tebo. *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies*, 5(1), 16–28. <https://doi.org/10.30983/educative.v5i1.1630>.
- Daryanto. (2014). Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah. *Gava Media*.
- Diah Evita Rani. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>.
- Dwi Lestari, H., & Putu Parmiti, D. P. P. (2020). Pengembangan E-Modul Ipa Bermuatan Tes Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>.
- Fauziyah, N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) melalui Media Powerpoint Guna Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik, 5(3), 248–253.
- Handayani, N. M. D., Ganing, N. N., & Suniasih, N. W. (2017). Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 1(3), 176–182. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12502>.
- Herawati, E. L. (2022). Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 117–125. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.7092>.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>.
- Hiliasih, R., Bahriah, E. S., & Zidny, R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Pada Materi Redoks Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *EduChemia (Jurnal Kimia Dan Pendidikan)*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.30870/educhemia.v2i1.1209>.
- 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>.
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's

- Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14, 5587–5598. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>.
- 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>.
- 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/jpgsd.v3i1.14014>.
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16425>.
- Rahayuni, N. L., Abadi, I. B. G. S., & Wiarta, I. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD Gugus I Kuta Selatan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28902>.
- Sahabuddin, S., Yunus, M., & Nur, M. (2021). Perbandingan Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Quiz dengan Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lakkang. *Bosowa Journal of Education*, 2(1), 27–32. <https://doi.org/10.35965/bje.v2i1.1170>.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.
- Sarnoto, A. Z., & Romli, S. (2019). Pengaruh Kecerdasan Emosional (Eq) Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sma Negeri 3 Tangerang Selatan. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i1.48>.
- Sholehah, 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>.
- Sobandi. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 99 – 106. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.20>.
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17913>.
- Susmiatiningsih, F., Sanusi, S., & Krisdiana, I. (2013). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pokok Bahasan Peluang Di Sma Negeri 1 Dagangan Madiun Kelas Xi Ips. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 1(2). <https://doi.org/10.25273/jipm.v1i2.483>.
- Syarani, R. N. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments dalam Peningkatan Kemampuan Kanji (Studi Eksperimen Murni terhadap Mahasiswa Semester 4 STBA JIA BEKASI. *CHIE Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/chie.v7i2.34094>.
- Utami, F., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Media Papan Jaring Baku Siswa Kelas V. *JURNAL BASICEDU (Research & Learning in Elementary Education)*, 3(2), 326 – 335. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.10>.
- Wibawa, R. P., & Agustina, D. R. (2019). Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 7(2), 137. <https://doi.org/10.25273/equilibrium.v7i2.4779>.
- 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>.
- 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>.
- Zaifullah, Z., Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 9–18. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i2.70>.