




## IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT PADA MATERI TEKS PROSEDUR DI KELAS X SMAN 6 TANGERANG SELATAN

Elis Susilawati<sup>1</sup>, Syaimah Kusnari Putri<sup>2</sup>, Nur Syamsiyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Surel: [elis.susilawati20@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:elis.susilawati20@mhs.uinjkt.ac.id)<sup>1</sup>, [syaimahkusnari.putri20@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:syaimahkusnari.putri20@mhs.uinjkt.ac.id)<sup>2</sup>, [nur.syamsiyah@uinjkt.ac.id](mailto:nur.syamsiyah@uinjkt.ac.id)<sup>3</sup>

Abstrak	
<p><b>Kata Kunci:</b>            Implikasi, Model Pembelajaran Kooperatif, Teks Prosedur, TGT</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari implikasi model pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i> pada materi Teks Prosedur. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian survei. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 1, SMA Negeri 6 Tangerang Selatan. Hal yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu keberhasilan dari penerapan model pembelajaran <i>TGT</i> dalam materi Teks Prosedur, meliputi tahap presentasi, tim, games, tournament, dan rekognisi tim yang diteliti melalui data kualitatif dan kuantitatif dari kuesioner yang diberikan. Hasil penelitian terkait Implikasi model pembelajaran <i>TGT</i> dalam materi Teks Prosedur terbukti cukup baik dengan adanya total skor yang dapat dilihat dari skala likert. Penerapan model pembelajaran ini cukup diminati oleh siswa, namun terdapat permasalahan yang ditemukan dalam penerapan pembelajaran ini, seperti kurangnya perhatian pendidik, kurangnya sumber belajar, dan kurangnya sikap baik dalam mengoordinasikan sebuah kelompok. Solusi yang dapat Peneliti berikan terhadap masalah yang ditemukan, yakni Pendidik harus lebih matang dalam menyiapkan model pembelajaran ini. Selain itu, diperlukan hubungan yang baik dengan peserta didik agar mereka dapat belajar aktif dalam memberikan gagasan serta dapat bekerja sama dengan teman kelompok lainnya, sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai.</p>
Abstract	
<p><b>Keywords:</b>            Implications, Cooperative Learning Model, Procedure Text, TGT</p>	<p><i>This study aims to see the results of the implications of the Team Games Tournament (TGT) learning model on the procedure text material. This research is included in survey research. The sample in this study were students of class X IPA 1, SMA Negeri 6 South Tangerang. The thing that is the focus of this research is the success of the application of the TGT learning model in the procedure text material, including the presentation, team, games, tournament, and team recognition stages which were studied through qualitative and quantitative data from the questionnaire given. The results of the research related to the implication of the TGT learning model in the procedure text material proved to be quite good with the total score that can be seen from the Likert scale. The application of this learning model is quite attractive to students, but there are problems found in the application of this learning, such as the lack of attention of educators, lack of learning resources, and lack of good attitude in coordinating a group. The solution that researchers can give to the problems found is that educators must be more attentive in preparing this learning model In addition, a good relationship with students is needed so that they can learn actively in giving ideas and can work together with other group friends, so that the objectives of learning will be achieved..</i></p>
<p><b>Diterima/direview/publikasi</b></p>	<p>18 Januari 2022/ 28 Februari 2022/ 28 Juni 2022</p>
<p><b>Permalink/DOI</b></p>	<p><a href="https://doi.org/10.23887/jjpbs.v12i2.42777">https://doi.org/10.23887/jjpbs.v12i2.42777</a></p>
	<p><i>This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC BY-SA</a> license.            Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.</i></p>

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan sungguh-sungguh untuk mengubah potensi diri manusia menjadi lebih baik, berilmu, bermanfaat, dan berkualitas (Triyono, 2018: 1). Selain itu, pendidikan dipandang sebagai suatu cara yang terencana agar dapat melahirkan suasana belajar yang aktif sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan yang baik. Pendidikan juga termasuk salah satu komponen penting dalam upaya pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas di Indonesia. Hal ini menjadi sebuah tantangan besar dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dalam upaya tersebut, kualitas pendidik menjadi salah satu bagian yang berperan penting.

Istilah pendidik biasa dikenal dengan sebutan *guru*. Guru merupakan orang yang bertanggung jawab dalam memberikan pengajaran bermanfaat dan menjadi pengganti orang tua di sekolah (Ramli, 2015:1). Pendidik harus memiliki sifat dan sikap yang baik agar peserta didik bisa menjadikan hal tersebut sebuah pembelajaran. Selain itu, tugas pendidik adalah memberikan pelayanan kepada peserta didik agar memperoleh hasil yang memuaskan serta membawa perubahan baik di dalam diri peserta didik.

Pada dasarnya, pembelajaran adalah suatu kegiatan yang di dalamnya melibatkan seorang pendidik dan peserta didik dengan lingkungan belajar yang akan membawa perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minatnya. Dalam hal ini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan sarana dan menciptakan situasi belajar yang mendukung dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik (Sutrisna, 2022; Wajdi, Akib, Natsir, Hasan, & Abidin, 2021; Supatminingsih, 2020).

Terdapat dua objek yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, yakni guru dan siswa. Dalam pembelajaran, peran guru adalah menciptakan lingkungan belajar, sedangkan siswa adalah belajar. Perilaku tersebut berkaitan dengan pengembangan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai sosial budaya, dan sikap. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat komponen yang terdiri dari komponen tujuan, materi, strategi, dan evaluasi yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya (Rusman, 2017:1).

Pembelajaran memiliki berbagai fungsi, yaitu pembelajaran sebagai sistem yang artinya terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan, materi, strategi, media, dan evaluasi. Selanjutnya pembelajaran memiliki fungsi sebagai proses yang merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat peserta didik belajar. Supatminingsih (2020:17) menyebutkan bahwa kerangka tersebut meliputi: (1) Persiapan yang artinya merencanakan dan menyusun program pengajaran tahunan. (2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah dibuat serta dipengaruhi oleh strategi dan metode pembelajaran yang telah dirancang penerapannya terhadap peserta didik. (3) Menindaklanjuti pembelajaran yang dibuat pendidik. Kegiatan ini dapat berbentuk pengayaan dan dapat pula pemberian remedial bagi peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.

Kegiatan pembelajaran yang diajar oleh pendidik harus dibuat semenarik mungkin karena hal tersebut dapat memengaruhi keberhasilan kegiatan belajar-mengajar. Guru hendaknya mampu memfasilitasi, membimbing, dan memberikan dorongan untuk potensi peserta didik agar mereka dapat mengetahui kelebihan serta kemampuan yang ada di dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran, pendidik harus bertanggung jawab terhadap hasil dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik mengenai materi yang diberikan. Akan tetapi, realita proses pembelajaran di dalam kelas masih banyak permasalahan yang belum terselesaikan dengan baik dan tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Banyak faktor yang terlibat dalam hal ini, yakni penggunaan strategi, model, bahan, dan media pembelajaran oleh guru serta sulitnya materi yang dipelajari sehingga peserta didik kurang motivasi dalam pembelajaran. Padahal motivasi belajar peserta didik menjadi komponen yang paling penting dalam proses belajar-mengajar.

Joyce, Weil, dan Chalhoun dalam Octavia (2020:12) mengartikan bahwa model pembelajaran adalah suatu uraian dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru dalam menerapkan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rancangan tersusun yang dibuat untuk menjelaskan tata cara yang sistematis agar mencapai tujuan belajar tertentu (Octavia, 2020:12). Model pembelajaran yang disebutkan Trianto dalam Octavia (2020:12), yakni suatu perencanaan yang digunakan sebagai panduan dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran menjadi komponen yang penting dalam mewujudkan tujuan belajar. Fungsi dari model pembelajaran, yakni sebagai panduan yang digunakan oleh pendidik yang sebelumnya telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pun harus bervariasi agar peserta didik mendapatkan motivasi untuk berperan aktif, berpikir kritis, dan dapat berinteraksi sosial dengan baik agar pembelajaran yang dilakukan tidak mudah terlupakan. Salah satu model pembelajaran yang dapat melatih kerja sama tim dengan baik dan melibatkan peserta didik menjadi aktif, yakni *Team Games Tournament (TGT)*.

Slavin dalam Noni dan Astuti (2018:110) menyebutkan bahwa *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis dengan cara setiap perwakilan kelompok berlomba dengan anggota tim lain yang pengetahuan akademik sebelumnya setara. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Robert E. Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin dengan karakteristik pembelajaran yang berkelompok (Amni, Z., Ningrat, Hadi Kusuma, & Raehanah, 2021; Budiana, 2021; Rusnelli, 2021; Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam suatu kelompok dan meningkatkan motivasinya dalam mengembangkan aktivitas dan keinginan belajar. Tata cara pelaksanaan model pembelajaran bahwa *Team Games Tournament (TGT)*, yakni (1) Presentasi di kelas. (2) Membentuk tim atau kelompok-kelompok kecil. (3) Melangsungkan permainan (*games*). (4) Mengadakan turnamen. (5) Rekognisi tim.

Pembelajaran dengan metode *Team Games Tournament (TGT)* dapat diterapkan di berbagai materi pelajaran, salah satunya *Teks Prosedur*. Teks prosedur merupakan salah satu bagian dari bahasan Bahasa Indonesia di kelas X SMA. Materi ini mempelajari cara untuk melakukan sesuatu dengan tujuan agar tidak ada kesalahan pada saat melakukannya. Isi teks prosedur dapat berupa langkah-langkah pelaksanaan sesuatu yang berbentuk barang ataupun jasa (Soleh, 2021; Dakhliah, 2019). Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam teks prosedur, seperti unsur kebahasaan, tata cara pembuatan, bagian-bagian yang harus ada di dalam teks prosedur, dan sebagainya.

Pembelajaran Teks prosedur dengan model *Team Games Tournament (TGT)* perlu diterapkan di dalam kelas agar setiap siswa dapat mengikuti proses belajar dengan cara kerja sama tim yang baik, jika ingin mendapatkan skor yang tinggi. Pendidik dapat melihat hasil belajar peserta didik di setiap kelompok secara signifikan dengan model ini karena pada dasarnya setiap peserta didik memiliki kemampuan awal yang sama sehingga hasil akhir dari pembelajaran teks prosedur dapat diketahui melalui tahap games dan turnamen. Fungsi dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran Teks Prosedur, yakni dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran, membuat peserta didik menjadi aktif karena memerlukan kerja sama tim yang baik dengan bekal materi teks prosedur yang sudah dipelajari untuk mendapatkan nilai yang tinggi, waktu pembelajaran lebih efisien, meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, menumbuhkan motivasi yang ada di dalam diri peserta didik, dan peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran karena sambil bermain.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei. Menurut Bogdan dan Tylor dalam Margono (2004:35), metode penelitian survei adalah penelitian yang dilaksanakan agar mendapatkan petunjuk yang nyata dari suatu permasalahan yang ada. Salah satu ciri dari metode penelitian ini, yaitu menjadikan manusia sebagai alat (instrumen) utama pengumpulan data.



Implikasi model pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi *Teks Prosedur* memerlukan responden untuk menentukan keberhasilannya. Responden yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 6 Tangerang Selatan kelas X IPA 1. Hal ini ditentukan karena dalam pelaksanaannya, seorang siswa ikut terlibat secara langsung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga mereka dapat memberikan permasalahan yang dialami dan penilaian berupa kritik dan saran.

Penelitian ini menghasilkan sebuah data kuantitatif dan kualitatif yang dapat dianalisis lebih lanjut. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skala likert yang diisi oleh siswa, sedangkan data kualitatif didapat dari permasalahan dan saran yang dialami oleh peserta didik. Beberapa data tersebut dibutuhkan agar dapat memberi suatu gambaran mengenai tingkat keberhasilan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang diterapkan dalam materi pelajaran Bahasa Indonesia, yakni Teks Prosedur.

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh dalam menghimpun data, seperti *interview*, angket, observasi, test, dan lain sebagainya (Sukmadinata, 2012: 321). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan survei. Cara peneliti mendapatkan data, yakni memberikan kuesioner dalam bentuk pertanyaan singkat dan skala likert serta pengamatan terhadap siswa kelas X IPA 1, SMA Negeri 6 Tangerang Selatan.

Dalam sebuah penelitian diperlukan sebuah alat yang dapat membantu mengumpulkan informasi penting. Alat tersebut biasa dikenal dengan sebutan instrumen penelitian. Instrumen yang dipakai dalam memperoleh data penelitian ini adalah kuesioner yang diberikan kepada responden. Instrumen kuesioner memberikan beberapa pernyataan yang dapat diisi oleh peserta didik dalam bentuk skala likert dan pertanyaan singkat mengenai permasalahan yang dialami serta saran terhadap model pembelajaran tersebut. Setelah data terkumpul, terdapat upaya pengolahan data yang biasa dikenal dengan sebutan analisis data. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif-kuantitatif karena data yang diolah berupa kata-kata dan angka. Teknik analisis data deskriptif-kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil dari penerapan model pembelajaran TGT pada Siswa kelas X IPA 1. Langkah-langkah analisis data dari penelitian ini, yaitu: (1) Peneliti mencari teori dasar terkait hal-hal dalam penelitian. (2) Peneliti merancang pertanyaan berdasarkan teori yang telah ada sebelumnya. (3) Peneliti menyebarkan kuesioner kepada sampel. (4) Peneliti mengamati dan menganalisis hasil jawaban kuesioner. (5) Peneliti menafsirkan dan menghasilkan suatu solusi sebagai gagasan baru. (6) Peneliti membuat kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam susunan kelompok belajar kooperatif, kelompok siswa yang heterogen bekerja bersama untuk menemukan suatu tujuan. Masing-masing siswa mempertanggungjawabkan pembelajarannya sendiri dan membantu siswa yang lainnya. Dalam kelompok belajar ini, terdapat beberapa peraturan, dukungan, dan umpan balik yang beragam. Dengan demikian, situasi belajar kompetitif dan individualistic tidak akan terjadi. Salah satu pembelajaran kooperatif yang cocok untuk diterapkan di sekolah adalah model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*. Merti (2020: 5) mendefinisikan model pembelajaran TGT merupakan suatu turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis untuk mengetahui kemajuan individu siswa melalui sistem skor, di mana para siswa berlomba sebagai wakil kelompok mereka dengan anggota kelompok lain yang sebelumnya setara seperti mereka.

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner yang dirumuskan dari berbagai teori dan diisi oleh sampel yang selanjutnya diolah menjadi sebuah informasi. Sampel yang membantu dalam pengambilan data sebanyak 35 orang (peserta didik kelas X IPA 1 di SMAN 6 Tangerang Selatan). Pengukuran yang dilakukan terhadap sampel menggunakan skala likert dengan penilaian skor (1) sangat tidak setuju (2) kurang setuju (3) cukup setuju (4) setuju (5) sangat setuju.

Menurut Mahardi (2019: 05) terdapat lima komponen utama pembelajaran kooperatif *team games tournament*, yakni:

### Presentasi di Kelas

Guru memimpin dan menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Pada saat penyajian materi, siswa harus memperhatikan benar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut berguna untuk membantu siswa untuk bekerja lebih baik pada saat melakukan kerja kelompok.

Tabel 01. Persentase skala likert dalam penelitian mengenai presentasi di dalam kelas

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		STS	KS	CS	S	SS
1	Saya memperhatikan guru yang sedang menjelaskan skema pembelajaran di depan kelas.	0	0	2	17	16
2	Saya aktif dalam memberikan gagasan ketika presentasi	0	1	15	10	9
3	Saya cenderung tidak mengobrol dengan teman daripada memperhatikan penjelasan dari guru	0	2	5	17	11
4	Saya merasa perlu menyampaikan gagasan dalam presentasi.	0	2	6	16	11
5	Saya menjelaskan dengan seksama pada saat presentasi berjalan.	0	0	7	20	8
6	Saya mendengarkan dengan seksama penjelasan dari guru.	0	0	5	13	17
7	Saya cenderung memperhatikan presentasi yang disampaikan oleh teman di depan kelas.	0	2	7	11	15
8	Saya merasa perlu mendengarkan penjelasan dari guru.	0	1	3	5	26
9	Saya cenderung untuk tidak melamun dan memperhatikan ketika teman berpresentasi.	2	1	9	13	10
10	Saya tertarik dengan presentasi yang disampaikan oleh teman.	0	1	13	17	4
11	Saya merasa tidak jenuh dalam kegiatan presentasi	1	8	10	10	6
12	Saya mampu menganalisis permasalahan dengan kegiatan presentasi.	0	2	17	9	7
13	Saya tidak membiarkan masalah yang muncul karena kesulitan mendapatkan penyelesaian dari presentasi.	0	2	9	15	9
14	Saya tidak malas membaca materi presentasi.	0	3	8	12	12
15	Saya mampu menyelesaikan analisis permasalahan setelah kegiatan presentasi.	0	1	17	12	5
<b>JUMLAH</b>		3	26	133	197	176
<b>JUMLAH SKOR</b>		3	52	399	788	880
<b>∑ SKOR</b>		2122				
<b>Persentase (%)</b>		80,83 %				

Total keseluruhan dari skor tiap-tiap suatu pernyataan hasil observasi yang dikalikan beban skor menurut skala likert disebut dengan jumlah skor observasi. Skor maksimal merupakan skor tertinggi pada skala likert yang dikalikan dengan total keseluruhan soal. Jadi, penerapannya, yaitu  $15 \times 5 = 75$ . Cara menghitung jumlah skor yang diinginkan, yaitu skor maksimal dikali dengan jumlah sampel, sehingga  $75 \times 35 = 2.625$ . Perhitungan persentase observasi adalah sebagai berikut.

$$\sum skor_{observasi} = (\text{jumlah} \times \text{skor SS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor S}) + (\text{jumlah} \times \text{skor CS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor KS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor STS})$$

$$\sum skor_{observasi} = (176 \times 5) + (197 \times 4) + (133 \times 3) + (26 \times 2) + (3 \times 1)$$

$$\sum skor_{observasi} = 2122$$

$$\text{Persentase observasi} = \frac{\sum skor_{observasi}}{\sum skor_{yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase observasi} = \frac{2122}{2625} \times 100\%$$

$$\text{Persentase observasi} = 80,83\%$$

### Tim

Tim terdiri dari 4-5 orang siswa yang heterogen dilihat dari prestasi, akademik, jenis kelamin, dan ras, atau etik. Fungsi tim adalah untuk mendalami materi Bersama dengan anggota kelompok dan untuk mempersiapkan agar kelompok bekerja lebih baik dan optimal.

Tabel 02. Persentase skala likert mengenai tim

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		STS	KS	CS	S	SS
1	Saya aktif menyampaikan pendapat di dalam kelompok ketika mencari materi pelajaran.	0	0	11	17	7
2	Saya cenderung aktif pada saat mencari materi pelajaran.	3	6	9	10	7
3	Saya mencatat hal-hal yang penting dari sumber ajar ketika mencari materi pelajaran.	0	1	3	20	11
4	Saya mengisi buku catatan saya dengan hal-hal yang berkaitan dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia yakni Teks Prosedur.	2	4	5	10	14
5	Saya membuat ringkasan ketika mencari materi pelajaran.	0	2	10	10	13
6	Saya mencatat hal-hal penting pada saat pencarian materi.	1	3	6	9	16
7	Saya selalu bersemangat mencari materi pelajaran.	1	2	6	15	11
8	Saya merangkum pelajaran dalam bentuk tulisan atau gambar dari presentasi yang dilakukan.	0	3	10	11	11
9	Saya membaca materi yang didapatkan.	1	2	10	13	9
10	Saya mengulas kembali catatan yang telah didapatkan.	0	3	8	12	12
<b>JUMLAH</b>		8	26	78	127	111
<b>JUMLAH SKOR</b>		8	54	234	508	555
<b><math>\sum</math> SKOR</b>		1359				
<b>Persentase (%)</b>		77.65%				

Total keseluruhan dari skor tiap-tiap suatu pernyataan hasil observasi yang dikalikan beban skor menurut skala likert disebut dengan jumlah skor observasi. Skor maksimal merupakan skor tertinggi pada skala likert yang dikalikan dengan total keseluruhan soal. Jadi, penerapannya, yaitu  $10 \times 5 = 50$ . Cara menghitung jumlah skor yang diinginkan, yaitu skor maksimal dikali dengan jumlah sampel, sehingga  $50 \times 35 = 1.750$ . Perhitungan persentase observasi adalah sebagai berikut.

$$\sum \text{skor}_{\text{observasi}} = (\text{jumlah} \times \text{skor SS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor S}) + (\text{jumlah} \times \text{skor CS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor KS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor STS})$$

$$\sum \text{skor}_{\text{observasi}} = (111 \times 5) + (127 \times 4) + (78 \times 3) + (26 \times 2) + (8 \times 1)$$

$$\sum \text{skor}_{\text{observasi}} = 1359$$

$$\text{Persentase observasi} = \frac{\sum \text{skor}_{\text{observasi}}}{\sum \text{skor}_{\text{yang diharapkan}}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase observasi} = \frac{1359}{1750} \times 100\%$$

$$\text{Persentase observasi} = 77,65\%$$

## Games

Games terdiri dari beberapa pertanyaan sederhana yang telah dirancang untuk menguji kemampuan dan pengetahuan yang didapat siswa dari presentasi kelas dan belajar kelompok. Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Kemudian, siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang telah didapat. Siswa yang berhasil menjawab benar akan mendapat skor. Skor tersebut nantinya akan dikumpulkan siswa untuk mengikuti turnamen.

Tabel 03. Persentase skala likert mengenai games

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		STS	KS	CS	S	SS
1	Saya menganalisis materi yang muncul dengan pengetahuan yang telah didapatkan.	0	0	12	15	8
2	Saya mampu menyelesaikan analisis dari materi yang sudah dicari.	0	3	14	14	4
3	Saya menunggu penjelasan dari guru untuk menyelesaikan permasalahan.	1	3	13	12	6
<b>JUMLAH</b>		1	6	39	41	18
<b>JUMLAH SKOR</b>		1	12	117	164	90
<b>∑ SKOR</b>		384				
<b>Persentase (%)</b>		73,1 %				

Total keseluruhan dari skor tiap-tiap suatu pernyataan hasil observasi yang dikalikan beban skor menurut skala likert disebut dengan jumlah skor observasi. Skor maksimal merupakan skor tertinggi pada *skala likert* yang dikalikan dengan total keseluruhan soal. Jadi, penerapannya, yaitu  $3 \times 5 = 15$ . Cara menghitung jumlah skor yang diinginkan, yaitu skor maksimal dikali dengan jumlah sampel, sehingga  $15 \times 35 = 525$ . Perhitungan persentase observasi adalah sebagai berikut.

$$\sum skor_{observasi} = (\text{jumlah} \times \text{skor SS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor S}) + (\text{jumlah} \times \text{skor CS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor KS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor STS})$$

$$\sum skor_{observasi} = (18 \times 5) + (41 \times 4) + (39 \times 3) + (6 \times 2) + (1 \times 1)$$

$$\sum skor_{observasi} = 384$$

$$\text{Persentase observasi} = \frac{\sum skor_{observasi}}{\sum skor_{yang\ diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase observasi} = \frac{384}{525} \times 100\%$$

$$\text{Persentase observasi} = 73,1\%$$

## Turnamen

Turnamen dilakukan pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi di kelas dan masing-masing kelompok sudah menyelesaikan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi tiga siswa yang memiliki skor tertinggi ke dalam beberapa meja turnamen I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. Hal ini sejalan dengan Hikmah (2018: 09) yang mengatakan bahwa tournament dilakukan untuk membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajarnya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 04. Persentase skala likert mengenai turnamen

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		STS	KS	CS	S	SS
1	Saya berhasil menyelesaikan masalah yang telah dianalisis berdasarkan materi yang telah didapatkan.	0	2	10	20	3
<b>JUMLAH</b>		0	2	10	20	3
<b>JUMLAH SKOR</b>		0	4	30	80	15
<b>∑ SKOR</b>		139				
<b>Persentase (%)</b>		79,42%				

Total keseluruhan dari skor tiap-tiap suatu pernyataan hasil observasi yang dikalikan beban skor menurut skala likert disebut dengan jumlah skor observasi. Skor maksimal merupakan skor tertinggi pada skala likert yang dikalikan dengan total keseluruhan soal. Jadi, penerapannya, yaitu  $1 \times 5 = 5$ . Cara menghitung jumlah skor yang diinginkan, yaitu skor maksimal dikali dengan jumlah sampel, sehingga  $5 \times 35 = 175$ . Perhitungan persentase observasi adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \sum skor_{observasi} &= (jumlah \times skor \text{ SS}) + (jumlah \times skor \text{ S}) + (jumlah \times skor \text{ CS}) + (jumlah \times skor \text{ KS}) + (jumlah \times skor \text{ STS}) \\ \sum skor_{observasi} &= (3 \times 5) + (20 \times 4) + (10 \times 3) + (2 \times 2) + (0 \times 1) \\ \sum skor_{observasi} &= 139 \\ \text{Persentase observasi} &= \frac{\sum skor_{observasi}}{\sum skor_{yang diharapkan}} \times 100\% \\ \text{Persentase observasi} &= \frac{139}{175} \times 100\% \\ \text{Persentase observasi} &= 79,42\% \end{aligned}$$

**Rekognisi Tim**

Rekognisi tim merupakan suatu penghargaan dari hasil turnamen. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria. Dalam hal ini Guru dapat mengetahui di antara siswa yang aktif mengikuti kegiatan belajar, dan dapat mengetahui hasil kemajuan belajar siswa yang dapat diamati dengan memanfaatkan pembelajaran kooperatif *team games tournament* (Apriliani Rahmat, 2018: 20).

Tabel 05. Persentase skala likert mengenai Rekognisi Tim

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		STS	KS	CS	S	SS
1	Saya menaruh minat terhadap model pelajaran yang dilakukan.	2	0	19	12	2
<b>JUMLAH</b>		2	0	19	12	2
<b>JUMLAH SKOR</b>		2	0	57	48	10
<b>∑ SKOR</b>		117				
<b>Persentase (%)</b>		66,85%				

Total keseluruhan dari skor tiap-tiap suatu pernyataan hasil observasi yang dikalikan beban skor menurut skala likert disebut dengan jumlah skor observasi. Skor maksimal merupakan skor tertinggi pada skala likert yang dikalikan dengan total keseluruhan soal. Jadi, penerapannya, yaitu  $1 \times 5 = 5$ . Cara



menghitung jumlah skor yang diinginkan, yaitu skor maksimal dikali dengan jumlah sampel, sehingga  $5 \times 35 = 175$ . Perhitungan persentase observasi adalah sebagai berikut.

$$\sum skor_{observasi} = (\text{jumlah } x \text{ skor SS}) + (\text{jumlah } x \text{ skor S}) + (\text{jumlah } x \text{ skor CS}) + (\text{jumlah } x \text{ skor KS}) + (\text{jumlah } x \text{ skor STS})$$

$$\sum skor_{observasi} = (2 \times 5) + (12 \times 4) + (19 \times 3) + (0 \times 2) + (2 \times 1)$$

$$\sum skor_{observasi} = 117$$

$$\text{Persentase observasi} = \frac{\sum skor_{observasi}}{\sum skor_{yang\ diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase observasi} = \frac{117}{175} \times 100\%$$

$$\text{Persentase observasi} = \mathbf{66,85\%}$$

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil perhitungan mengenai keberhasilan dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*, yaitu siswa di kelas X IPA 1 merasa aktif dalam menyimak dan memberikan pendapat ketika guru atau teman sedang berpresentasi. Dari beberapa pertanyaan singkat di kuesioner yang telah Peneliti berikan, mereka akan tertarik jika bahasan materi disajikan dengan tampilan yang menarik. Siswa juga cenderung mencatat hal-hal penting ketika presentasi berlangsung karena mereka merasa bahwa hal tersebut diperlukan sebagai bekal awal dalam pembelajaran. Siswa juga menginginkan pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas agar materi pembelajaran akan selalu teringat dan menjadi pembelajaran yang tidak terlupakan. Rusnadi, dkk. (2013:9) menyebutkan bahwa pendidik perlu memberikan apresiasi dalam bentuk pujian kepada peserta didik yang sudah memiliki keberanian untuk aktif, sehingga mereka memiliki motivasi untuk mengulang hal positif tersebut.

Setelah siswa mendapatkan pengetahuan dasar dari kegiatan presentasi, mereka akan dibagi menjadi kelompok kecil di dalam kelas. Menurut Nitbani (2020:9) yang menjadi ciri khas dalam proses kelompok TGT dengan pembelajaran yang lainnya, yaitu pengelompokan dibentuk dengan nuansa tim permainan agar memperoleh kemenangan. Inayati dan Sufathan (2022:9) juga berpendapat bahwa peserta didik yang memiliki tingkat kognitif rendah dapat dibantu oleh temannya yang memiliki pengetahuan lebih, sehingga pembelajaran dengan model TGT akan membawa perubahan yang baik. Pada tahap ini, siswa diharapkan mencari materi yang mendukung pengetahuan awalnya. Jika dilihat dari hasil perhitungan skala likert, skor yang didapat lebih rendah daripada tahap presentasi. Mereka menyatakan bahwa tahap ini pendidik tidak memberikan sumber belajar yang memadai. Peserta didik langsung diminta untuk pergi ke perpustakaan tanpa adanya bimbingan dan pantauan, sehingga pendidik tidak dapat melihat secara langsung aktivitas dari peserta didiknya.

Akibat dari hal tersebut, yaitu tidak semua peserta didik mencari sumber pengetahuan lebih dari materi yang sedang dibahas. Peserta didik cenderung mengobrol dengan teman yang lainnya, hanya beberapa peserta didik yang merasa dirinya ambisius melaksanakan tahap pencarian sumber materi. Setelah sumber materi didapat, pertemuan selanjutnya dilakukan diskusi setiap kelompok. Dalam kegiatan tersebut, peserta didik menyampaikan beberapa permasalahan yang terjadi, seperti tingginya sikap egoisme setiap anggota dalam memberikan argumennya, sehingga ia tidak memberikan anggota lainnya kesempatan untuk berbicara.

Selain itu, permasalahan yang ditemukan dalam kelompok lain, yakni kurangnya minat siswa dalam memberikan gagasan, sehingga pada tahap ini mereka cenderung membicarakan hal-hal yang tidak penting, di luar materi pelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber belajar yang mereka cari pada tahap sebelumnya. Jadi, hal yang dapat disimpulkan dari tahap tim, yaitu adanya dua sifat kelompok yang berbeda, yakni aktif dan pasif. Adanya kelompok yang pasif disebabkan oleh kurangnya pantauan dari guru ketika pencarian sumber belajar dan diskusi kelompok.

Setelah peserta didik melewati tahap presehntasi, pencarian sumber belajar dan diskusi bersama tim, kegiatan selanjutnya, yaitu *games*. Pada tahap ini, peserta didik akan diberikan pertanyaan dan permasalahan singkat yang perlu dianalisis. Menurut Kusumaningrum, Desak Parwiti, Citra Wibawa



(2014:7), pertanyaan dan permasalahan yang diberikan oleh guru dapat meningkatkan interaksi dan kerja sama siswa dalam kelompok. Bentuk interaksi dan kerja sama dapat dibuktikan dengan adanya hubungan komunikasi yang baik serta saling membantu, sehingga akan muncul kekompakan dari suatu kelompok yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam penelitian ini, peserta didik menyatakan bahwa keberhasilan dari analisis terpengaruh dari faktor perhatian, pemberian gagasan, dan menulis catatan ketika presentasi berlangsung. Selain itu, kerja sama tim yang baik perlu dilakukan agar mendapatkan skor yang tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan skala likert, Peneliti dapat menyimpulkan bahwa tahap ini memiliki skor lebih rendah daripada tahap-tahap sebelumnya.

Pada saat materi pembelajaran sudah berakhir, pendidik akan melakukan turnamen antar tim. Turnamen ini menggunakan sistem perlawanan dengan siswa yang memiliki kemampuan sama. Jadi, pendidik perlu mengobservasi selama pembelajaran terkait siswa yang memiliki kemampuan tinggi hingga rendah. Nitbani (2020), Primitta, (2021), Putra, (2021) menyatakan bahwa pada tahap turnamen, kesadaran intensional siswa akan lebih tinggi karena mereka mendapatkan kepercayaan, serta memiliki kekuasaan untuk memengaruhi tim dengan daya yang dimilikinya. Menurut siswa, permasalahan yang sering muncul pada tahap ini, yaitu ketidaksetaraan pendidik dalam memasang lawan, sehingga hasil yang didapat kurang memuaskan.

Kegiatan terakhir dari pembelajaran dengan model *Team Games Tournament (TGT)*, yakni memberikan penghargaan atau yang biasa dikenal dengan sebutan rekognisi tim (Febriyani, R. & Radhiatum, M., 2021; Muhammad Amin, Rahim, A. R., & Akhir, M., 2021; Suyati, 2019). Pada tahap ini, peserta didik cukup menaruh minat dengan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam materi. Tidak terdapat permasalahan signifikan yang peserta didik sampaikan ketika materi pembelajaran selesai. Mereka hanya menyebutkan bahwa pendidik akan memberikan skor sikap dan kognitif dari pembelajaran. Nitbani (2020:14) berpendapat bahwa pengakuan dari pendidik akan memberikan rasa puas dalam diri peserta didik yang pada akhirnya akan menggerakkan tindakan selanjutnya, baik dalam bentuk pilihan maupun hambatan. Pilihan yang dimaksud muncul dari dalam diri individu atau kelompok, sedangkan hambatan hadir karena adanya tim lawan. Perlu diketahui juga bahwa terdapat hambatan yang muncul tanpa diketahui dan di luar pengalaman. Oleh sebab itu, Vygotsky mengemukakan suatu ide, yakni pemberian bantuan kepada siswa secara bertahap di awal perkembangannya, lalu akan mengurangi bantuan tersebut hingga siswa memiliki kesempatan dan tanggung jawab yang besar. Ide tersebut dikenal dengan istilah *Scaffolding*.

Dalam penelitian ini, hal-hal yang peserta didik inginkan berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan, yaitu tidak adanya gawai pada saat kegiatan belajar-mengajar berlangsung, pemerataan kelompok yang dibagikan oleh guru (pendidik memiliki peran utama dalam kegiatan ini), dan adanya sumber materi yang memadai. Secara umum, hasil dari penelitian ini menemukan bahwa kekurangan dari implikasi model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam materi teks prosedur, yakni adanya peserta didik berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dalam kegiatan tutor sebaya di dalam kelompok kecil, sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, dan pendidik harus mengetahui urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi sampai terendah, jangan sampai penempatan ini tidak tepat (Riski, 2013: 162). Selain itu, kami juga menemukan keunggulan dari penerapan model pembelajaran ini, seperti penggunaan waktu belajar yang efisien, meningkatkan persepsi peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh didapat dari kinerja belajar, bukan sebuah keberuntungan, meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain, dan mendorong pembentukan *self-efficacy* dalam diri peserta didik agar dapat mengontrol tuntutan lingkungan terhadap dirinya.

## PENUTUP

Penerapan model pembelajaran TGT di kelas X IPA 1, SMA Negeri 6 Tangerang Selatan dinilai cukup baik berdasarkan hasil perhitungan peneliti. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam penelitian, Peneliti memberikan saran terkait dengan implementasi model pembelajaran *Team*

*Games Tournament* pada materi Teks Prosedur sebagai berikut. *Pertama*, Bagi Guru. Peneliti mengusulkan kepada guru supaya dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu cara pilihan pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur di kelas X karena dengan menggunakan model ini, aktivitas belajar siswa dapat lebih meningkat. Penggunaan model pembelajaran yang beragam menjadikan siswa kelas X tidak akan merasa cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran dan akan memengaruhi tingkat prestasi belajar siswa. Pendidik perlu memperhatikan kegiatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran, jangan sampai tujuan dari model pembelajaran ini tidak tercapai. Selain itu, Pendidik juga perlu menyediakan sumber belajar yang memadai agar peserta didik memiliki acuan pokok. *Kedua*, bagi Siswa. Peneliti berharap agar selalu bersikap aktif dalam seluruh kegiatan pembelajaran, seperti memperhatikan guru dan teman lainnya ketika sedang presentasi di depan kelas, bersikap percaya diri dalam memberikan pendapat, menyelesaikan permasalahan yang didapat dari pendidik, serta membiasakan diri untuk terlibat dalam kerjasama tim dengan teman sekelompoknya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amni, Z., Ningrat, Hadi Kusuma, & Raehanah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840-2848. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/25716/11835>
- Budiana, Moh. Erwin. (2021). Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) dengan NHT (Number Head Together) terhadap Prestasi Belajar Matematika Pokok Bahasan Bilangan Pecahan pada Siswa Kelas IV SDN Sadah Kabupaten Lombok Tengah NTB. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 1(1), 87-90. DOI: <https://doi.org/10.55681/jige.v1i1.112>
- Dakhliah, Siti. (2019). Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Parepare. *Jurnal Pendidikan BUM*, 3(1), 767-782. <https://jurnalpendidikanbum.com/index.php/jpbum/article/download/82/80>
- Febriyani, R. & Radhiatum, M. (2021). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dan Tipe Student Teams Achievement Division. *Jurnal Iqtirahaat*, 5(1), 58-66. <https://jurnal.staijm.ac.id/ojs/index.php/iqtirahaat/article/view/29/9>
- Hikmah, Msy, Yenny A. & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 46-56. DOI: <https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>
- Inayati, I. & Sufathan, M. (2022). Implementasi Metode Team Games Tournament dengan Media Magnetic Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MI pada Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran. *Jurnal Al-Adawat: Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 50-61. <http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/aldawat/article/view/2247>
- Kusumaningrum, P.C.A., Desak, P.P. & Wibawa, I.M.C. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/ 2014. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1), 1-10. DOI: <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v2i1.4532>
- Mahardi, I.P.Y. S, Murda, I.N. & Astawan, I.G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98-107. DOI: <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Margono, S. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Merti, Ni Made. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal of Education Action Research*, 4(3), 315-321. DOI: <https://doi.org/10.23887/jeaar.v4i3.27252>



- Muhammad Amin, Rahim, A. R., & Akhir, M. (2021). Keefektifan Media Video Tutorial Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VI SDN 143 *Impres Leko. Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 71-81. DOI: <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.31>
- Nitbani, Semuel. (2020). Perspektif Teori Kognitif Sosial dalam Pengembangan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Lazuardi*, 3(1), 328-343. <https://ejournalpendidikanbahasaundana.com/index.php/lazuardijournal/article/view/24>
- Octavia, Shilphy A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Primitta, Anggia. (2021). Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Kooperatif Snowball Throwing dan Teams Games Tournament. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 34-41. [https://drive.google.com/file/d/1m7juQcH0GtdxvP6SWOm\\_pCO7LTj1ncYa/view](https://drive.google.com/file/d/1m7juQcH0GtdxvP6SWOm_pCO7LTj1ncYa/view)
- Putra, I.G.N.P.A. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) dalam Pembelajaran Menulis dan Mengetik Aksara Bali pada Siswa Sekolah Menengah Atas/Kejuruan. *Dharma Sastra: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Daerah*, 1(1), 55-65. DOI: <https://doi.org/10.25078/ds.v1i1.501>
- Rahmat, F.L. A., Suwatno, & Rasto. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament. *Sosio Didaktika: Social Science Education Journal*, 5(1), 15-23. DOI: [10.15408/sd.v1i1.9518](https://doi.org/10.15408/sd.v1i1.9518).
- Ramli, M. (2015). Hakikat Pendidik dan Peserta Didik. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 61-85. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/1825/1400>
- Riski, D. N. & Abdul Rachman. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN I Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161-165. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/2820>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rusnadi, N.M., Desak P.P., Arini, N.W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1), 1-10. DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v1i1.897>
- Rusnelli. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Melalui Pembelajaran Model Pemisah (Withdrawal) pada Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kongbeng Tahun Pelajaran 2019/2020. *Paedagogy, Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 1(1), 70-78. DOI: <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i1.340>
- Soleh, Dariyo. (2021). The Use of Project Based Learning Models through Google Classroom in Learning Writing Procedure Texts. *Ide Guru, Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(2), 137-148. DOI: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i2.239>
- Sukmadinata, Nana. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Supatminingsih, Tutik. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Sutrisna, S. (2022). Implementation of the Everyone is a Teacher Here Method to Improve Activeness and Learning Outcomes of Sociology Social Inequality Competence. *Ide Guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 197-205. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.354>
- Suyanti, N.K. & Putri, N.W.S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Microsoft Math terhadap Hasil Belajar Aljabar Linier Ditinjau dari Kemampuan Numerik di STIMIK Stikom Indonesia. *Jurnal IKA*, 15(2), 224-243. DOI: <https://doi.org/10.23887/ika.v15i2.20197>
- Suyati. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Model Pembelajaran Resiprokal pada Mata Pelajaran B. Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rambutan



- Banyuasin. *Pembahsi: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 58-65. DOI: [10.31851/pembahsi.v9i1.4246](https://doi.org/10.31851/pembahsi.v9i1.4246)
- Triowathi, N. & Wijayanti, A. (2018). Implementasi Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(2), 110-118. DOI: [10.29303/jpm.v13i2.752](https://doi.org/10.29303/jpm.v13i2.752)
- Triyono, Urip. (2018). *Bunga Rampai Pendidikan (Formal, Non Formal, dan Informal)*. Sleman: Deepublish.
- Wajdi, M., Akib, T., Natsir, M., Hasan, E., & Abidin, A. (2021). Hubungan Antara Kecakapan Literasi Digital dengan Kreativitas Mengajar Guru dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 214-222. DOI: <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i3.259>
- Widhiastuti, R. & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 9(1), 48-56. DOI: <https://doi.org/10.15294/dp.v9i1.3355>