

## MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS TRI HITA KARANA BERKONTRIBUSI MENINGKATKAN SIKAP SOSIAL SISWA PADA TEMA 7

I Kadek Ratnada<sup>1</sup>, Ni Wayan Arini<sup>2</sup>, Luh Putu Putrini Mahadewi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha,  
Singaraja, Indonesia

email: ikadekratnada1997@gmail.com, wayanarini@yahoo.co.id, lpp-mahadewi@undiksha.ac.id

### Abstrak

Kurangnya moral dan sikap sosial pada siswa sekolah dasar menjadi alasan utama dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Tri Hita Karana pada Tema 7 terhadap sikap sosial siswa. Jenis penelitian ini tergolong quasi experiment atau penelitian semu dengan menggunakan desain non-equivalent post test only control group design. Populasi dari penelitian ini berjumlah 180 siswa. Sampel penelitian ini yaitu kelas V SD berjumlah 38 siswa dan kelas V SD berjumlah 37 siswa. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik random sampling. Data skor sikap sosial dikumpulkan menggunakan metode nontes berupa lembar kuesioner. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t. Berdasarkan analisis data diperoleh  $t_{hitung} = 12,715$  dan  $t_{tabel} = 1,993$  (pada taraf signifikansi 5%). Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil analisis uji-t tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Tri Hita Karana sesuai untuk diterapkan karena model ini dapat melatih siswa untuk aktif dalam menyelesaikan permasalahan serta siswa juga belajar mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam Tri Hita Karana dan mengimplementasikannya dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

**Kata Kunci:** TGT, Tri Hita Karana

### Abstract

Lack of moral and social attitudes in elementary school students is the main reason for this study. This study aims to analyze the contribution of the Team Games Tournament (TGT) learning model based on Tri Hita Karana on Theme 7 to students' social attitudes. This type of research is classified as a quasi-experiment or quasi-research using the non-equivalent post-test only control group design. The population of this study amounted to 180 students. The samples of this research were 38 students in grade V SD and 37 students in class V SD. The sample was determined using a random sampling technique. Social attitude score data were collected using a non-test method in the form of a questionnaire sheet. The data collected were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistics using the t-test formula. Based on the data analysis, it was obtained  $t_{count} = 12.715$  and  $t_{table} = 1.993$  (at the 5% significance level). This means that  $t_{count} > t_{table}$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. From the results of the t-test analysis, it can be concluded that the Tri Hita Karana-based Team Games Tournament (TGT) learning model is suitable to be applied because this model can train students to be active in solving problems and students also learn about the values contained in Tri Hita. Karana and implement it well, so that learning objectives can be achieved.

**Keywords:** TGT, Tri Hita Karana

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa dengan memanfaatkan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Handayani, Putra, & Ardana, 2017; Sutarto, 2017). Dalam mempersiapkan pembelajaran, guru harus memahami terlebih dahulu karakteristik dari materi pelajaran serta karakteristik siswa, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih variatif, inovatif, dan konstruktif dalam membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa (Darmadi, 2015; Kartowagiran, 2015). Proses pembelajaran di sekolah dasar (SD) saat ini telah mengacu pada kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya. Pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 adalah sebuah pembelajaran yang dilakukan dengan sistem tematik terpadu dari kelas I sampai dengan kelas VI terkecuali pada muatan pelajaran pendidikan agama, budi pekerti, dan matematika kelas 4-6 yang dilaksanakan secara terpisah (Kurniawan & Noviana, 2017; Wahyudin, 2018). Pembelajaran dengan menggunakan tematik terpadu dilaksanakan berdasarkan 4 kompetensi dasar yaitu Kompetensi Inti 1 berupa sikap spiritual, Kompetensi Inti 2 berupa sikap sosial, Kompetensi Inti 3 berupa pengetahuan dan Kompetensi Inti 4 berupa keterampilan (Mulyadin, 2016; Sanjiwana, Pudjawan, & Margunayasa, 2015). Proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 memberikan penekanan yang berbeda pada masing-masing aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan sesuai dengan jenjang pendidikan.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah banyak siswa yang memiliki sikap sosial rendah (Darmansyah, 2014; Kuntoro & Wardani, 2020). Menurunnya moral dan sikap siswa yang diakibatkan kurangnya mendapatkan penanganan dari sekolah yang merambat pada sikap sosial setiap individu. Hal ini terjadi pada salah satu sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Gugus I Kecamatan Buleleng, ditemukan permasalahan yaitu pembelajaran dengan kurikulum 2013 yang sejatinya mendapatkan penekanan lebih pada sikap belum tampak sepenuhnya, khususnya pada sikap sosial siswa. Secara umum, pendidikan sikap sudah diterapkan pada awal pembelajaran melalui penyampaian pesan moral dan penanaman sikap secara lisan. Akan tetapi masih kurangnya inovasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru mengakibatkan pesan moral dan nilai yang diharapkan sampai pada siswa tidak tersampaikan. Guru memberikan pendidikan sikap pada awal pembelajaran melalui penyampaian pesan secara lisan. Penyampaian pesan tersebut diupayakan dapat mengubah moral dan sikap siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V ditemukan bahwa pada setiap proses pembelajaran beliau selalu memantau sikap siswa termasuk sikap sosialnya. Antara lain dari aspek disiplin, toleransi, tanggung jawab, dan rasa percaya diri. Guru menyampaikan bahwa masih ada siswa yang terlambat datang ke sekolah, rasa percaya diri siswa yang masih kurang dalam mengikuti pembelajaran, masih adanya siswa yang acuh tak acuh terhadap keadaan sekitar, masih adanya siswa yang kerap mencemooh siswa lain ketika salah menjawab pertanyaan, serta kurangnya rasa tanggung jawab dari beberapa siswa karena tidak mengerjakan tugas sesuai waktu yang sudah ditentukan.

Berpijak dari permasalahan tersebut sangat perlu diadakan perbaikan untuk meningkatkan sikap sosial siswa yang memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan memilih model inovatif (Sujarwo, Samsi, & Wibawa, 2018; Sumardjoko & Musyiam, 2018). Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan ke dalam sebuah kelompok untuk saling bekerjasama untuk memecahkan suatu permasalahan (Dwi, Suwatra, & Rasana, 2013; Paramita, Garminah, & Wibawa, 2016). Model pembelajaran kooperatif berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model ini mengutamakan pada kegiatan pembelajaran secara berkelompok dan saling berkerjasama untuk memecahkan suatu permasalahan (Anika & Fajar, 2020; Megawati & Riastini, 2014). Terdapat beberapa tipe-tipe model dalam pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan sikap sosial siswa. Salah

satu model pembelajarn koperatif yang dapat digunakan guru dalam mengajar adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan sistem kerja kelompok dan berpusat kepada siswa (Diartha, Sudarma, & Suwatra, 2019; Irviana, 2016). *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa meninjau kembali dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda (Yulianti, 2019). Model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Kusumaningrum, Parmiti, & Wibawa, 2014; Rusmiati & Nugroho, 2019).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan, diantaranya: a) para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional, b) meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan, c) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka, d) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit), e) keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak, f) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain (Setyorini, Sulasmono, & Koeswanti, 2013; Yunita & Trisiantari, 2018).

Langkah-langkah dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu 1) persentasi materi, penyampaian materi dapat secara langsung melalui ceramah oleh guru, dapat pula dengan paket media pembelajaran *audiovisual* yang berisi materi yang sesuai, 2) pembentukan kelompok, setelah materi disampaikan oleh guru di depan kelas, selanjutnya dibentuk kelompok-kelompok siswa. Kelompok terdiri dari 4-5 orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, suku, maupun lainnya, 3) *Game tournamen*, setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (turnamen) yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa, 4) penghargaan kelompok, perolehan skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu dan kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu mendapat penghargaan (Novianti, Putra, & Abadi, 2017; Pratiwi, Rasana, & Pudjawan, 2018; Solihah, 2016).

Dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), agar berjalan dengan maksimal maka dapat dipadukan dengan salah satu kearifan lokal yang ada di Bali yaitu Tri Hita Karana. Hakikat Tri Hita Karana mengandung pengertian 3 penyebab kesejahteraan itu bersumber pada keharmonisan hubungan antara manusia dengan tuhan, manusia dengan sesama manusia dan manusia dengan lingkungannya (Weda, Putra, Parmiti, & Suwatra, 2016; Widnyana, Sujana, & Putra, 2017). Konsep Tri Hita Karana memperkenalkan nilai-nilai realitas hidup bersama dalam hal penanaman nilai-nilai religius, pembudayaan nilai sosial, penghargaan *gender*, penanaman nilai keadilan, pengembangan sikap demokratis, penanaman sikap kejujuran, menunjukkan sikap sosial, peningkatan sikap dan daya juang, pengembangan sikap tanggung jawab, dan penghargaan terhadap lingkungan alam (Kusumayani, Wibawa, & Yudiana, 2019; Resmawan, Pudjawan, & Suarjana, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Yunita & Trisiantari (2019) menyatakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang berbasis Tri Hita Karana dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan kesesuaian antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan konsep Tri Hita Karana untuk meningkatkan sikap sosial siswa. Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana dalam bentuk proses pembelajaran sebagai berikut, 1) hubungan manusia dengan tuhan (*Parahyangan*),

manusia adalah ciptaan dari Tuhan yang Maha Esa, sehingga senantiasa manusia hendaknya selalu menjaga hubungan dengan penciptanya. Berdasarkan pada hal tersebut, hendaknya sebagai manusia kita selalu berbakti, berterima kasih, serta bersujud kehadapannya. Dalam implementasi unsur *parahyangan* pada proses pembelajaran, guru selalu mengarahkan dan mengajak siswa agar selalu yakin dan percaya bahwa segala sesuatu yang kita lakukan dengan ikhlas akan selalu dilindungi oleh Tuhan Yang Maha Esa, 2) hubungan manusia dengan manusia (*Pawongan*), sebagai makhluk sosial, tentunya manusia tidak akan bisa hidup sendiri, mereka tentunya akan memerlukan bantuan dan kerjasama orang lain. Implementasi *pawongan* pada proses pembelajaran yaitu guru memberikan contoh kepada siswa bahwa dengan membantu sesama manusia dengan hidup saling menghargai, 3) hubungan manusia dengan lingkungan (*Palemahan*), manusia hidup disuatu lingkungan tertentu, dengan adanya lingkungan manusia dapat memperoleh banyak makanan dari lingkungan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, tentunya manusia sangat bergantung pada lingkungan. Implementasi *palemahan* di dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan bahan alam dalam pembelajaran dan menjaga kondisi kelas sebagai wujud menjaga lingkungan (Indrawan, Manuaba, & Sujana, 2017; Pradnyawathi, Chintya, Ngr, & Agustika, 2019).

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas maka tujuan diadakan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kontribusi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana pada Tema 7 terhadap sikap sosial siswa kelas V di Gugus I Kecamatan Buleleng. Sehingga diharapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana dapat meningkatkan sikap sosial siswa.

## 2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Lokasi penelitian ini adalah kelas V SD di Gugus I Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020. Rancangan penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalen post-tes only control group design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana sedangkan kelas kontrol adalah kelas pengendali yaitu kelas yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana.

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah kelas V di SD Gugus I Kecamatan Buleleng, Tahun pelajaran 2019/2020 berjumlah 180 siswa. Sebelum dilakukan penentuan sampel penelitian, dilakukan uji kesetaraan pada semua kelas V yang ada di SD Gugus I Kecamatan Buleleng. Uji kesetaraan pada penelitian ini dilakukan dengan menganalisis penilaian sikap sosial siswa yang didapat dari wali kelas V SD di Gugus I Kecamatan Buleleng. Uji kesetaraan dilakukan dengan menggunakan analisis varian satu jalur (Anava A). Berdasarkan hasil analisis dengan Anava A pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai  $F_{hitung} = 0,81$  sedangkan nilai  $F_{tabel}$  pada  $db_{antar} = 5$  dan  $db_{dal} = 174$  adalah 2,25. Dengan demikian maka terlihat  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dari pernyataan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan sikap sosial siswa kelas V SD di Gugus I Kecamatan Buleleng. Dengan kata lain sikap sosial siswa kelas V SD di Gugus I Kecamatan Buleleng dinyatakan setara.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *random sampling*. Sampel yang *random* dalam penelitian ini adalah kelas karena dalam eksperimen tidak memungkinkan untuk mengubah kelas yang ada. Kelas yang dirandom merupakan kelas dalam jenjang yang sama yaitu kelas V dari masing - masing SD di gugus I Kecamatan Buleleng. Keenam kelas V di SD Gugus I Kecamatan Buleleng yang setara selanjutnya akan diadakan pengundian secara acak untuk menentukan dua kelas sebagai sampel. Berdasarkan hasil *random* diperoleh dua kelas yaitu kelas V SD Negeri 8 Banyuning yang berjumlah 38 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V SD Negeri 2 Banyuning yang berjumlah 37 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran

*Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana dan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode nontes. Data sikap sosial diperoleh melalui kuesioner yang bertujuan untuk mengukur sikap sosial siswa. Kuesioner yang diberikan berisi pernyataan tertutup yaitu siswa hanya memilih jawaban yang tersedia pada lembar kuesioner. Berikut ini disajikan kisi-kisi instrumen kuesioner sikap sosial.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Kuesioner

No	Aspek sikap sosial	Indikator
1.	Jujur	Berbicara dan bertindak apa adanya sesuai dengan kenyataan. Mengakui kesalahan dan kekurangan yang dimiliki.
2.	Disiplin	Menaati perintah dan peraturan di sekolah Mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan.
3.	Tanggung jawab	Bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas. Melaksanakan kewajiban sesuai dengan kedudukan masing - masing.
4.	Toleransi	Menunjukkan empati dan kepedulian sosial terhadap orang lain. Menunjukkan sikap toleransi kepada orang lain yang berasal dari suku, agama, ras, dan golongan berbeda.
5.	Gotong royong	Bekerja sama secara terbuka dengan teman lain dalam melakukan suatu kegiatan. Bersedia membantu orang lain tanpa mengharapkan imbalan.
6.	Sopan dan Santun	Tidak menyela pembicaraan pada waktu yang tidak tepat. Menunjukkan sikap sopan dan santun dalam berbicara dan berperilaku.
7.	Percaya diri	Berani bertanya dan menyampaikan pendapat. Tidak canggung dalam bertindak.

Lembar kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti skala likers yang terdiri dari lima pilihan jawaban yang telah disediakan, yaitu (5) sangat setuju, (4) setuju, (3) kurang setuju, (2) tidak setuju, (1) sangat tidak setuju. Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Agung, 2014). Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Validitas dibagi menjadi dua yaitu uji validitas isi dan uji validitas butir kuesioner. Untuk menguji validitas isi dilakukan dengan menggunakan uji validitas rumus *Gregory*, sedangkan untuk menguji validitas butir kuesioner yang datanya berbentuk politomi, maka digunakan rumus korelasi *Product Moment* dari Carl Pearson. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keajegan kuesioner sikap sosial. Untuk menghitung kuesioner sikap sosial yang datanya berbentuk politomi digunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah skor sikap sosial siswa kelas V SD. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif dilakukan untuk menghitung mean, median, modus, standar deviasi, varians terhadap masing-masing kelompok. Sedangkan analisis statistik inferensial bertujuan untuk menguji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t, terlebih dahulu dilakukan analisis uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan rumus uji *chi-kuadrat*, uji homogenitas menggunakan uji *Fisher* (F).

### 3. Hasil dan Pembahasan

Data hasil penelitian ini merupakan skor sikap sosial siswa akibat dari digunakannya model *Team Games tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen hasil *post-test* sikap sosial siswa kelompok eksperimen menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 122 dan skor terendah adalah 106. Sebelum menyajikan data ke dalam distribusi frekuensi, terlebih dahulu ditentukan banyak kelas, rentangan data (*range*) dan panjang kelas interval. Jumlah kelas interval dapat dihitung dengan rumus  $1 + (3,3) \log n$ , dimana  $n$  merupakan subjek penelitiannya. Hasil analisis deskriptif data skor sikap sosial pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 115,44 dengan kategori sangat baik.

Data hasil *post-test* hasil sikap sosial siswa kelompok kontrol menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 112 dan skor terendah adalah 90. Sebelum menyajikan data ke dalam distribusi frekuensi, terlebih dahulu ditentukan banyak kelas, rentangan data (*range*) dan panjang kelas interval. Jumlah kelas interval dapat dihitung dengan rumus  $1 + (3,3) \log n$ . Hasil analisis deskriptif data hasil sikap sosial siswa pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 100,36 dengan kategori baik. Rangkuman hasil deskripsi data skor sikap sosial pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Rangkuman Deskripsi Data Hasil Sikap Sosial siswa

Statistik Deskriptif	Skor Sikap Sosial Siswa	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	115,44	100,36
Median	115	100
Modus	115	100
Standar Deviasi	3,42	5,77
Varians	11,69	33,40
Skor Maksimum	122	106
Skor Minimum	112	90

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa mean data sikap sosial siswa kelompok eksperimen = 115,44 lebih tinggi daripada kelompok kontrol = 100,36. Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian, data skor sikap sosial siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol terlebih dahulu harus memenuhi beberapa syarat agar layak digunakan. Kelayakan sikap sosial siswa dapat diperoleh melalui uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis dapat dilakukan dengan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas sebaran data dilakukan terhadap hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam uji ini digunakan analisis *chi-kuadrat*. Kriteria dalam uji normalitas adalah jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% maka data dapat dinyatakan normal.

Berdasarkan penghitungan rumus *chi-kuadrat* diperoleh  $X^2_{hitung}$  sebesar 0,993 dan  $X^2_{tabel}$  sebesar 7,815 pada taraf signifikan 5%. Hal ini menunjukkan bahwa  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  ( $0,993 < 7,815$ ), sehingga data kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil penghitungan pada kelompok kontrol adalah  $X^2_{hitung}$  sebesar 3,123 dan  $X^2_{tabel}$  sebesar 7,815 pada taraf signifikan 5%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *chi-kuadrat*  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  ( $3,123 < 7,815$ ), sehingga data kelompok kontrol berdistribusi normal. Sehingga skor sikap sosial pada kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis uji homogenitas di atas, didapatkan harga  $F_{hitung}$  sebesar 2,85. Selanjutnya dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi

5%  $df_1 = k - 1 = 2 - 1 = 1$ , dan  $df_2 = n - k = 75 - 2 = 73$ , didapatkan taraf  $F_{tabel}$  sebesar 3,97. Hal ini menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $2,85 < 3,97$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kedua kelompok homogen.

Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis data, diperoleh bahwa data sikap sosial siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah berdistribusi normal dan varians kedua kelompok homogen, maka pengujian dilanjutkan dengan menguji hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t sampel *independent* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians*. Kriteria pengujian adalah  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $db = (n_1 + n_2) - 2$ . Berdasarkan hasil penghitungan uji-t diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$ , yaitu ( $12,715 > 1,993$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil uji hipotesis tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana berkontribusi secara signifikan untuk meningkatkan sikap sosial siswa pada tema 7 siswa Kelas V di Gugus I Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menempatkan siswa kedalam kelompok belajar yang heterogen dan menerapkan unsur permainan turnamen dalam pembelajaran untuk memperoleh poin bagi skor tim (Aziz, Susanti, & Raihanati, 2019; Mariana, 2016). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) menjadikan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama dan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa tentang proses pembelajaran yang membosankan. Karena dalam model TGT siswa belajar secara berkelompok, terdapat permainan yang berupa tournament, dan penghargaan untuk kelompok yang memperoleh skor terbanyak (Gunarta, 2018; Purwandari & Wahyuningtyas, 2017). Model pembelajaran ini juga dipadukan dengan konsep Tri Hita Karana agar siswa dapat mengembangkan skillnya.

Penanaman konsep Tri Hita Karana pada pembelajaran penting untuk diberikan karena akan dapat memberikan perubahan kepada siswa, sebab mereka diajarkan untuk belajar berpikir, berbicara, dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang ada pada konsep Tri Hita Karana (Indrawan et al., 2017; Pradnyawathi et al., 2019). Pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana mendukung pengembangan fundamental skill siswa. Berdasarkan prinsip-prinsip pokok Tri Hita Karana yang menekankan tumbuhnya kesadaran jiwa diatas kesadaran ragawi dengan memanfaatkan potensi prana sabda, bayu, idep, maka siswa akan berkembang ketrampilan dasarnya (*basic skill*) berupa kemampuan dan kepekaannya dalam hidup bersosial. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran, menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari tanpa harus selalu bergantung pada guru, dan berani mengemukakan pendapat serta menghargai pendapat orang lain. Selain itu siswa menjadi lebih tertantang untuk belajar dan berusaha dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa hal yang muncul selama melakukan penelitian dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana. Hasil temuan pada kelompok eksperimen selama proses pembelajaran guru dan siswa selalu mengawali dengan doa bersama sebelum dan sesudah memulai pembelajaran. Ajaran Tri Hita Karana membina hubungan yang harmonis dengan Tuhan Yang Maha Esa termasuk pada unsur *parahyangan*.

Begitu pula ketika proses penyajian materi yang dilakukan oleh guru, siswa sudah mulai menghargai serta memperhatikan guru yang sedang memberikan penjelasan materi dan tidak jarang siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru ataupun bertanya ketika ada yang belum dipahami oleh siswa dengan bahasa yang sopan santun. Sehingga sikap sosial yang muncul pada tahap ini adalah sikap sopan santun serta percaya diri. Sopan santun bisa dianggap sebagai norma tidak tertulis yang mengatur bagaimana seharusnya kita bersikap atau berperilaku (Mega, Pudjawan, & Margunayasa, 2015; Suryani, 2017). Sedangkan percaya

diri diartikan sebagai penilaian positif terhadap diri sendiri mengenai kemampuan yang ada dalam dirinya untuk menghadapi berbagai situasi dan tantangan serta kemampuan mental untuk mengurangi pengaruh negatif dari keragu-raguan yang mendorong individu untuk meraih keberhasilan atau kesuksesan tanpa tergantung kepada pihak lain dan bertanggung jawab atas keputusan yang telah ditetapkannya (Mirhan, 2016; Virani, Riastini, & Suarjana, 2016).

Penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana pada kelompok eksperimen membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan aktif karena pembelajaran yang dilaksanakan bermakna bagi siswa. TGT menambah semangat dalam belajar, karena secara tidak langsung peserta didik berusaha mendapatkan poin tertinggi dalam proses pembelajaran (Gunarta, 2018; Surastika, 2020). Siswa menjadi lebih tertantang untuk belajar dan berusaha dalam menyelesaikan permasalahan dengan tetap mengimplementasikan nilai Tri Hita Karana pada proses pembelajaran, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat lebih lama diingat oleh siswa (Weda et al., 2016; Widnyana et al., 2017). Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana juga dapat mengajarkan siswa untuk memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Tri Hita Karana dan mampu mengimplementasikan dengan baik. Skor sikap sosial pada kelompok eksperimen meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana terdapat perbedaan perilaku pada aktivitas belajar siswa. Hasil temuan pada kelompok eksperimen terlihat aktivitas belajar siswa lebih banyak dibandingkan dengan aktivitas guru, siswa dapat membangun pemahaman tentang suatu konsep atau materi yang dipelajari dengan caranya sendiri, dan siswa dapat menemukan pemahaman karena adanya pengalaman yang cukup bagi mereka untuk mengomunikasikan serta menyimpulkan materi yang sedang dipelajari. Selain itu siswa sudah bisa menunjukkan sikap sosial yang sangat baik terlihat siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahardi (2019) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis kearifan lokal Trikaya Parisudha pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Setyorini et al (2013) juga menyatakan pembelajaran TGT dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana berkontribusi secara signifikan untuk meningkatkan sikap sosial siswa. Implikasi penelitian ini adalah model pembelajaran ini membantu siswa dalam meningkatkan sikap sosial sehingga dapat diterapkan oleh guru.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis Tri hita Karana memiliki kontribusi terhadap sikap sosial siswa pada Tema 7 siswa Kelas V. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis Tri hita Karana efektif meningkatkan sikap sosial pada siswa SD di Gugus I Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

#### Daftar Rujukan

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: ADITYA MEDIA.
- Anika, & Fajar. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa dan Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 80–85. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24047>

- Aziz, R., Susanti, D., & Raihanati, R. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Terhadap Penguasaan Konsep Hukum Hooke Kelas Xi Mipa Sma Negeri 51 Jakarta. VIII, SNF2019-PE-337–348.* <https://doi.org/10.21009/03.snf2019.01.pe.43>
- Darmadi, H. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi, dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Edukasi, 13(2).* <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31571/edukasi.v13i2.113>
- Darmansyah, D. (2014). Teknik Penilaian Sikap Spritual dan Sosial dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar 08 Surau Gadang Nanggalo. *Al-Ta Lim Journal, 21(1), 10–17.* <https://doi.org/10.15548/jt.v21i1.67>
- Diartha, P. M. P., Sudarma, I. K., & Suwatra, I. W. (2019). Pengembangan Multimedia Berorientasi Pembelajaran Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja. *Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, 7, 1–11.* <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v7i1.19969>
- Dwi, N. M. L., Suwatra, I. I. W., & Rasana, I. D. P. R. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IV SD Gugus X Kecamatan Buleleng. *Mimbar PGSD Undiksha, 1(1).* <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v1i1.746>
- 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>
- Handayani, N. P. I., Putra, I. M., & Ardana, I. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Tps (Think Pair Share) Berbantuan Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Mimbar PGSD, 5(2), 1–10.* <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10633>
- Indrawan, Manuaba, & Sujana. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha, 5(2).* <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10632>
- Irviana, I. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Journal of EST, 2(1), 56–70.* <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/est.v2i1.2041>
- Kartowagiran, B. (2015). Kinerja Guru Profesional (Guru Pasca Sertifikasi). *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 1(3).* <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.4208>
- Kuntoro, B. T., & Wardani, N. S. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Pembelajaran Tematik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 6(3), 295–307.* <https://doi.org/10.5281/zenodo.3737983>
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(2), 389.* <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>
- Kusumaningrum, Parmiti, & Wibawa. (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. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2(1).* <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.4532>
- Kusumayani, N. K. M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Talking Stick Bermuatan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia, 2(2), 55.* <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20805>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament. 1(1), 98–107.*
- Mariana. (2016). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model Teaching Game Team (Tgt) Dengan Course Review Horay (Crh) Terhadap Penguasaan Konsep Sirkulasi Darah Di Kelas VIII SMPN 19 Pekanbaru. *Lectura: Jurnal Pendidikan, 7(2).* <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v7i2.249>

- Mega, C., Pudjawan, K., & Margunayasa, I. G. (2015). Analisis sikap sosial siswa kelas V pada pembelajaran dengan kurikulum 2013. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v3i1.5631>
- Megawati, M., & Riastini. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle (IOC) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Tahun Pelajaran 2013/2014 di Gugus VII Kecamatan Sawan. *MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v2i1.2450>
- Mirhan, J. (2016). Hubungan Antara Percaya Diri Dan Kerja Keras Dalam Olahraga Dan Keterampilan Hidup. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 12(1), 115487. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v12i1.9499>
- Mulyadin. (2016). Implementasi Kebijakan Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 di SDN Kauman 1 Malang dan SD Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Utama*, 3(2), 31–48. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v3i2.35>
- Novianti, Putra, & Abadi. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Card Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV Gugus Letkol Wisnu Denpasar Tahun Ajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v5i2.10807>
- Paramita, D. K., Garminah, & Wibawa, I. M. C. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v4i1.6954>
- Pradnyawathi, N. N., Chintya, Ngr, G., & Agustika, S. (2019). Pengaruh Model Pakem Berbasis Tri Hita Karana terhadap Keterampilan Menulis. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 89–98. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17660>
- Pratiwi, K. Y., Rasana, I. D. P. R., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament ( TGT ) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sd Gugus Iv Kecamatan Tabanan. *JJPGSD*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v1i1.790>
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas li Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- Resmawan, I. K., Pudjawan, K., & Suarjana, I. M. (2017). Pengaruh Model Time Token Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Kelas V. *Jurnal PGSD*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20773>
- Rusmiati, R., & Nugroho, A. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Pop Up Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 241. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17914>
- Sanjiwana, P. P. C. M., Pudjawan, & Margunayasa, I. G. (2015). Analisis Sikap Sosial Siswa Kelas V pada Pembelajaran dengan Kurikulum 2013. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 3(1), 11–18. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v3i1.5631>
- Setyorini, S., Sulasmono, B. S., & Koeswanti, H. D. (2013). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams- Gamestournament (Tgt) Dan Metode Ekspositori Terhadap HASIL BELAJAR PKn Siswa Kelas XI Man Temanggung Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013. *Satya Widya*, 29(1). <https://doi.org/10.24246/j.sw.2013.v29.i1.p58-64>
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Sujarwo, Samsi, & Wibawa. (2018). The Implementation Of Study Tour Learning Model To Nurture Environmental Care Behavior. *Cakrawala Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v37i1.18784>

- Sumardjoko, & Musyiam. (2018). Model Of Civic Education Learningbased On The Local Wisdom For Revitalizing Values Of Pancasila. *Cakrawala Pendidikan*, 37(2), 201–211. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/18037/pdf>
- Surastika, R. (2020). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDOESIA MELALUI MODEL TGT (TEAMS GAME TOURNAMENT). *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(4), 90. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Suryani, L. (2017). Upaya Meningkatkan Sopan Santun Berbicara dengan Teman Sebaya Melalui Blimbingan Kelompok. *E-Journal Mitra Pendidikan*, 01(1), 112–124.
- Sutarto, S. (2017). Dampak Pengiring Pembelajaran Pendekatan Saintifik Untuk Mengembangkan Sikap Spiritual Dan Sosial Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 44–56. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.12792>
- Virani, Riastini, & Suarjana. (2016). Deskripsi Sikap Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Penarukan Kecamatan Buleleng. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1).
- Wahyudin, W. (2018). Optimalisasi Peran Kepala Sekolah dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 249–265. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i2.1932>
- Weda, I. W., Putra, G., Parmiti, D. P., & Suwatra. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Savi Bermuatan Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v4i1.7166>
- Widnyana, I. G., Sujana, I. W., & Putra, I. K. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Kecamatan Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v5i2.11995>
- Yulianti, Y. (2019). *Model Pembelajaran Tgt Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar*. 9, 37–44.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(6), 96–107. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>
- 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>