

Penerapan Pembelajaran Daring Berbasis Model *Teams Game Tournament* Meningkatkan Hasil Belajar IPA

Gusti Ketut Tri Pramana Cintia^{1*}, Gusti Putu Cintiasa²

¹Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Buleleng, Bali, Indonesia

²SD Negeri 1 Bila, Kubutambahan, Buleleng, Bali, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 02, 2021

Revised February 23, 2021

Accepted March 20, 2021

Available online April 25, 2021

Kata Kunci:

Daring, TGT, Hasil Belajar

Keywords:

Online, TGT, Learning Outcomes

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa yang diakibatkan penerapan model pembelajaran daring yang kurang efisien pada masa pandemi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pembelajaran daring berbasis model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games-Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi atau evaluasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas VI SD, sebanyak 19 orang, 10 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Dalam penelitian ini data hasil belajar siswa dikumpulkan dengan lembar observasi, metode analisis data dengan

analisis deskriptif. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 84,21% dengan nilai rata-rata 73,42. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 89,47% dengan nilai rata-rata 79,37. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD pada mata pelajaran IPA.

ABSTRACT

The low learning outcomes of students are caused by the application of an inefficient online learning model during the pandemic. This study aims to analyze the application of online learning based on the Teams Games-Tournament (TGT) cooperative learning model to improve science learning outcomes. This type of research is classroom action research which is carried out in two cycles. The data collection method used in this research is the test method. Each cycle consists of planning, implementation, observation or evaluation, and reflection. The subjects of the study were the sixth-grade elementary school students, as many as 19 students, 10 male students, and 9 female students. In this study, the data on student learning outcomes were collected using observation sheets, the data analysis method was descriptive analysis. The research data showed that in the first cycle the student learning outcomes classically reached 84.21% with an average value of 73.42. In the second cycle, student learning outcomes increased to 89.47% with an average value of 79.37. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model in online learning can improve the learning outcomes of sixth-grade elementary school students in science subjects.

1. Pendahuluan

Pada masa pandemi covid-19 pembelajaran dilaksanakan secara daring atau pembelajaran yang terhubung dalam jaringan khususnya jaringan internet. Pembelajaran daring dapat memanfaatkan media sosial yang biasa digunakan oleh siswa. Dengan pelaksanaan pembelajaran daring guru dapat menyampaikan materi melalui media sosial dan siswa tidak perlu datang ke sekolah setiap hari sebagai upaya mengurangi interaksi antar siswa yang dapat memberi akses pada penyebaran virus corona (Wulandari & Agustika, 2020). Salah satu mata pelajaran yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran daring pada Sekolah Dasar ialah mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA dalam Sekolah Dasar merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat teoritis yang didasari dari pengamatan dan percobaan-percobaan terhadap gejala-gejala yang ada di alam (Yasa et al., 2020). Dalam pelaksanaan pembelajaran daring

khususnya pada mata pelajaran IPA tidak dipungkiri terdapat permasalahan-permasalahan yang dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran tersebut (Indrayani et al., 2019; Saridewi & Kusmariyatni, 2017).

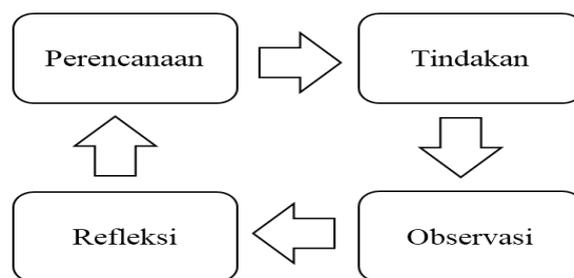
Pada pelaksanaan pembelajaran daring siswa hanya dapat memahami materi IPA secara teoritis tanpa didasari pengamatan dan percobaan-percobaan terhadap gejala-gejala yang ada di alam. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring guru hanya dapat membimbing siswa dengan menjelaskan materi dan tugas melalui media sosial, lalu siswa yang berada dirumah masing-masing memahami materi dan mengerjakan tugas-tugas secara mandiri (Utami et al., 2021). Begitu pula untuk mata pelajaran IPA yang berdasarkan pengamatan dan percobaan guru hanya dapat menjelaskan tahap-tahapan melakukan pengamatan dan percobaan siswa akan melakukannya secara mandiri. Hal tersebut menjadi kebiasaan baru bagi siswa yang sebelumnya belajar indetik dengan datang ke sekolah berubah menjadi belajar dari rumah yang menyebabkan motivasi siswa untuk belajar menjadi berkurang (Ratna & Wardani, 2021). Siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA dituntut untuk melakukan pengamatan dan percobaan, jika menemukan permasalahan dalam melakukan pengamatan dan percobaan siswa dapat memecahkan permasalahan yang didapat (Sudana & Wesnawa, 2017). Siswa memerlukan kelompok untuk dapat mendiskusikan permasalahan yang didapat dalam melakukan pengamatan dan percobaan pada mata pelajaran IPA (Luka et al., 2019; Sukaryawan et al., 2019). Permasalahan siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring menyebabkan rendahnya hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA.

Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan berkelompok. Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran (Hutama, 2016; Soedimardjono, 2021). Guru dapat menerapkan sebuah model pembelajaran kooperatif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sandiasa, 2019; Sukarini, 2020). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang menitik beratkan siswa untuk belajar bersama kelompok dalam permainan turnamen akademik (Sugiata, 2019; Zahara et al., 2019). Menerapkan sebuah permainan dalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan berkaitan dengan karakteristik siswa SD (Guna et al., 2019; Wiguna et al., 2017). Pembelajaran secara berkelompok dapat memudahkan siswa untuk mendiskusikan permasalahan yang didapat agar menemukan sebuah jalan keluar (Suandika et al., 2020; Wulandari, 2020).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD (Dewi et al., 2020; Yunita, 2019). Kebaruan pada penelitian yaitu dilaksanakan pada pembelajaran daring. Hal tersebut yang menjadi salah satu alasan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) pada pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pembelajaran daring berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 1 Bila pada tahun pelajaran 2020/2021.

2. Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*, yang secara umum merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas proses pembelajaran di sekolah pada umumnya dan di dalam kelas pada khususnya. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Bila, yang beralamat di Banjar Dinas Kanginan, Desa Bila, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng. Tahap-tahapan penelitian ini mengadaptasi model penelitian tindakan kelas yaitu terdiri dari (1) membuat RPP yang sesuai dengan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT, (2) menyiapkan media, sarana dan prasarana yang diperlukan, (3) menyiapkan lembar observasi siswa. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan semua perencanaan pembelajaran yang telah disusun. Secara garis besar pelaksanaan proses pembelajaran adalah: (1) menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan, (2) menjelaskan kepada siswa cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien, (3) membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka, (4) mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya, (5) mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok. Tahap-tahapan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap-Tahapan Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN 1 Bila pada tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 19 siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini ialah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, dengan materi Rotasi dan Revolusi Bumi. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai hasil belajar IPA siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Tes hasil belajar dilakukan dengan instrumen berupa pilihan ganda. Masing-masing butir soal diberikan skor 5 dengan jumlah 20 butir soal berbentuk pilihan ganda sehingga diperoleh skor maksimal 100. Kemudian hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Data hasil belajar siswa dikumpulkan dari hasil evaluasi pada akhir siklus untuk materi Rotasi dan Revolusi Bumi. Data hasil belajar IPA siswa dianalisis dengan statistika deskriptif, yaitu dicari rata-rata dan ketuntasan belajar, selanjutnya untuk mengetahui peningkatan yang terjadi, dapat dilihat dengan cara membandingkan hasil antar siklus. Indikator keberhasilan hasil belajar siswa jika berada pada kategori sedang, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) melebihi 60. Indikator keberhasilan hasil belajar siswa telah disesuaikan dengan standar ketuntasan yang berlaku di SD Negeri 1 Bila. Ketuntasan hasil belajar adalah standar yang ditetapkan oleh sekolah sebagai patokan atau tolak ukur keberhasilan dari proses belajar mengajar. Ketuntasan hasil belajar IPA siswa di SD Negeri 1 Bila yaitu minimal 60. Indikator hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Hasil Belajar

Ketuntasan Klasikal	Kategori	Keterangan
90 - 100	Sangat Tinggi	Tuntas
80 - 89	Tinggi	Tuntas
60 - 79	Sedang	Tuntas
45 - 59	Rendah	Tidak Tuntas
0 - 45	Sangat Rendah	Tidak Tuntas

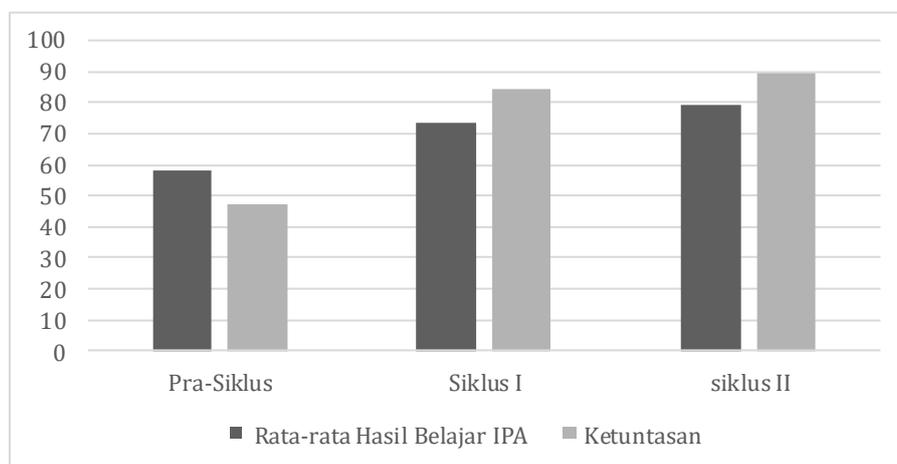
3. Hasil dan Pembahasan

Data Pra-Siklus diperoleh sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 1 Bila masih kurang. Ketuntasan klasikal hasil ulangan harian menunjukkan bahwa sebanyak 52,63% siswa mendapatkan rata-rata nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 60 dengan rata-rata hasil belajar IPA siswa 58,42. Hasil ini mencerminkan bahwa hasil belajar IPA siswa masih kurang dan perlu untuk ditingkatkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament (TGT)*.

Kegiatan siklus I dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin tanggal 22 Maret 2021 sampai dengan hari Sabtu tanggal 27 Maret 2021. Evaluasi untuk siklus I dilakukan pada hari Sabtu tanggal 27 Maret 2021, dengan menyelesaikan soal. Soal evaluasi yang diberikan dalam bentuk tes tertulis dengan jumlah soal sebanyak 20 butir soal berbentuk pilihan ganda. Berdasarkan hasil penelitian siklus I, baik hasil observasi proses belajar mengajar dan hasil evaluasi pemahaman siswa menunjukkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung secara keseluruhan sudah berkategori aktif. Untuk evaluasi pemahaman siswa setelah diterapkannya tindakan oleh peneliti menunjukkan pemahaman siswa sudah berada di atas ketuntasan klasikal dengan angka 84,21% dengan rata-rata hasil belajar IPA siswa 73,42. Dari 19 siswa kelas VI, hanya 3 orang yang nilainya masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus I, semua indikator keberhasilan sudah tercapai. Akan tetapi, peneliti sangat perlu untuk melanjutkan penelitian ke siklus II untuk

membuktikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) yang membuat hasil belajar siswa kelas VI meningkat.

Kegiatan siklus II dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin tanggal 29 Maret 2021 sampai dengan hari Sabtu tanggal 3 April 2021. Sedangkan evaluasi untuk siklus II dilakukan pada hari Sabtu tanggal 3 April 2021 dengan menyelesaikan soal. Soal evaluasi yang diberikan dalam bentuk tes tertulis dengan jumlah soal sebanyak 20 butir soal berbentuk soal pilihan ganda. Peningkatan hasil belajar IPA siswa dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar IPA Siswa

Berdasarkan hasil penelitian siklus II, baik hasil observasi proses belajar mengajar dan hasil evaluasi pemahaman siswa menunjukkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung secara keseluruhan sudah berkategori aktif. Untuk evaluasi pemahaman siswa setelah diterapkannya tindakan oleh peneliti menunjukkan pemahaman siswa menunjukkan peningkatan yaitu pada siklus I ketuntasan klasikal 84,21% meningkat menjadi 89,47% dan dapat dikategorikan Tinggi dengan rata-rata hasil belajar IPA siswa 79,37. Dari 19 siswa kelas VI, hanya 2 orang yang nilainya masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tindak lanjut terhadap siswa yang tidak tuntas adalah berkoordinasi dengan guru kelas untuk dilanjutkan diperbaiki setelah penelitian oleh guru kelas. Hasil belajar IPA siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar IPA Siswa

No.	Kegiatan	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Rata-Rata	Ketuntasan Klasikal
1	Pra-Siklus	19	60	9	10	58,42	47,37%
2	Siklus I	19	60	16	3	73,42	84,21%
3	Siklus II	19	60	17	2	79,37	89,47%

Berdasarkan uraian dan tabel di atas, dapat dikategorikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Bila pada mata pelajaran IPA. Adapun yang menjadi pendukung hasil belajar siswa dapat meningkat antara lain (1) karakteristik siswa SD yang senang bermain, (2) siswa mendapatkan penghargaan atas pencapaiannya, (3) siswa melaksanakan pembelajaran dalam kelompok, dan (4) suasana pembelajaran lebih menarik. Hal ini tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Karena penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan yang berdampak terhadap hasil belajar.

Karakteristik siswa SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja alam kelompok, serta senang merasakan / melakukan sesuatu secara langsung (Diartha et al., 2019; Lutfiyani, 2019). Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran yang didalamnya terdapat sebuah permainan yang akan memperebutkan sebuah penghargaan dapat meningkatkan minat untuk belajar siswa (Agustini, 2020; Suryaningsih et al., 2016).

Pemberian penghargaan kepada siswa bermanfaat membantu anak untuk mendorong perilaku yang baik dan kerja keras, membantu anak untuk memotivasi diri sendiri terutama anak yang tidak memiliki kecenderungan alami untuk berusaha dengan keras (Kusumadiputra et al., 2017; Puspita et al., 2019). Pemberian penghargaan kepada siswa dapat meningkatkan perhatian, membangkitkan dan mempertahankan motivasi, mengontrol dan mengubah sikap suka mengganggu dan menimbulkan tingkah laku belajar yang produktif, mengembangkan dan mengatur diri sendiri dalam belajar (Angraini et al., 2019; Prasetyo et al., 2019).

Pelaksanaan pembelajaran secara berkelompok dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Belajar kelompok dapat menjadi penyegaran bagi siswa, daripada melakukan cara belajar yang begitu-begitu saja (Nilayuniarti, 2020; Wiguna et al., 2018). Belajar bersama teman-teman tentunya dapat membangkitkan semangat para siswa untuk memahami pelajaran yang diberikan. Rasa ingin bersaing antar kelompok siswa akan meningkat, jika dalam pembelajaran terdapat turnamen akademik yang merebutkan penghargaan. Hal tersebut menyebabkan belajar secara berkelompok sangat baik dalam meningkatkan hasil.

Penerapan model pembelajaran kooperatif menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mendorong penguasaan sambil menerima informasi secara pasif dari seorang ahli luar yang sering dipromosikan sebagai rasa tidak berdaya dan ketergantungan pada yang lain untuk mencapai konsep-konsep (Mardani et al., 2019; Wulan et al., 2019). Hasil belajar yang optimal dapat diwujudkan dengan menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif.

4. Simpulan dan Saran

Penerapan Pembelajaran Daring Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas VI SD. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, disarankan agar guru-guru dapat menerapkan dan mengembangkan Pembelajaran Daring Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah. Selain itu, guru hendaknya terus melakukan inovasi model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Daftar Rujukan

- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24513>.
- Angraini, S., Siswanto, J., & Sukamto. (2019). Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiro Semarang. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 221–229.
- Dewi, N. K. S. A. C., Ardana, I. K., & Ganing, N. N. (2020). Pengaruh Model Quantum Teaching Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 174–185. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27353>.
- Diartha, P., Sudarma, K., & Suwatra, W. (2019). Pengembangan Multimedia Berorientasi Pembelajaran Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran IPA Kelas Iv Sekolah Dasar Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 1–11.
- Guna, I. M. D., Agung, A. A. G., & Pudjawan, K. (2019). Game Education Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 14–23.
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 113. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8359>.
- Indrayani, S. A. P., Japa, I. G. N., & Arini, N. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Di Gugus IV Kecamatan Banjar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 76–86. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20811>.
- Kusumadiputra, M. N., Agustini, K., & Pradnyana, G. A. (2017). Study Komparatif Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan Learning Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.23887/janapati.v6i1.9924>.
- Luka, Candiasa, & Aryanto. (2019). Analisis Pembentukan Kelompok Diskusi Panel Siswa Menggunakan Algoritma Fuzzy C-Means dan K-Means. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(2), 267–277.
- Lutfiyani, H. (2019). Keefektifan Model Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 142–148.

- Mardani, N. D. D., Jaya, K. K., & Adnyani, D. M. S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf HIRAGANA Siswa Kelas X IBB 1 SMA Negeri 1 Sukasada Tahun Ajaran 2018/2019. *5*(2), 197–206.
- Nilayuniarti, N. P. (2020). Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPS Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Tri Hita Karana. *8*(3), 445–456.
- Prasetyo, H., Prasetyo, A., & Agustini, F. (2019). Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *2*(3), 402. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19332>.
- Puspita, N. P. M., Asri, I. G. A. A. S., & Ardana, I. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn. *Media Komunikasi FPIPS*, *17*(1), 405–413. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v17i1.22196>.
- Ratna, P. H., & Wardani, N. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, *26*(1), 234–242.
- Sandiasa, K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *2*(2), 278–284. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18623>.
- Saridewi, P., & Kusmaryatni, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *Journal of Education Action Research*, *1*(3), 78–94. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v1i1.2033>.
- Soedimardjono, F. P. (2021). Cooperative Learning Model with Jigsaw Type Improves Students' Sciences Process Skills and Learning Outcomes. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *10*(1), 172. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i1.25203>.
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, *8*(2), 69. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>.
- Sudana, I. P. A., & Wesnawa, I. G. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *1*(1), 1–8. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5359>.
- Sugiata, W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, *2*(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarini, N. K. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, *11*(1), 64–81. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v6i2.37>.
- Sukaryawan, I. M., Sugihartini, N., & Pradnyana, I. M. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B Pada Tema Pengenalan Binatang Buas. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *16*(1), 118. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i1.16978>.
- Suryaningsih, N. M. A., Cahaya Elia, I. M., & Endah Poerwati, C. (2016). Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia dini. *5*(2).
- Utami, N. M. S., Hermawan, G. S., & Sadnyana, I. W. (2021). Profil Pembelajaran Berbasis Daring Dalam Pelajaran Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI Bahasa Di SMA N 2 Banjar. *7*(1), 37–41.
- Wiguna, A. K., Yudana, M., & Sunu, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar PPKn Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *III*(3).
- Wiguna, Arthana, R., & Putrama, M. (2017). Pengembangan Game Edukasi Satua Bali “Pan Cubling” Berbasis Android. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, *6*(2), 192–205. <https://doi.org/10.23887/janapati.v6i2.11440>.
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, *7*(1), 66–74.
- Wulandari, & Agustika. (2020). Dramatik Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Persepsi Mahasiswa PGSD Undiksha). *Mimbar PGSD Undiksha*, *8*(3), 515–526.
- Wulandari, O. R. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Struktur dan Keseimbangan Pasar Dengan LKPD Berbasis Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, *12*(1), 157. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25329>.
- Yasa, I. K. D., Pudjawan, K., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Peningkatan Efikasi Diri Siswa Pada Mata

- Pelajaran IPA Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 330–341.
- Yunita, 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), 96–107. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>.
- Zahara, A., Roshayanti, F., & Priyanto, W. (2019). Pengaruh Kartu Kuartet Dalam Model Pembelajaran Stad Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 229–236. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22361>.