

The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Indonesian Language Learning Outcomes of Elementary School Students

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar

Rizka Imawati Hamidah¹⁾, Vevy Liansari^{*,2)}

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: vevyliansari@umsida.ac.id

Abstract. *The learning process is still dominated by the teacher, the teacher has not maximized in applying the learning model so that it affects the learning outcomes of students who are less than optimal. This study aims to determine whether there is an influence and how much influence on the Teams Games Tournament (TGT) learning model on elementary school Indonesian learning outcomes. This study used a quantitative approach of the One Group Pretest-Posttest type with a sample of 20 students. The results of the analysis obtained by researchers testing the pre-test and post-test hypotheses are $77 < 79$ with the paired sample T-test 2-tailed sig value of 0.007 then with a significance criterion of $0.007 < 0.05$ with the conclusion H_0 rejected H_1 accepted. And it can be seen that $-count < -tabel$, namely $-5.041 < 2.131$ H_0 accepted H_1 rejected. So it can be seen that there is an effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on elementary school Indonesian learning outcomes. Using the Teams Games Tournament (TGT) learning model, students become more interested in participating in learning. And the results of students have increased. Indonesian is very important in the education environment, because Indonesian is used as a tool for communication. Indonesian is also included in the thematic 2013 curriculum which is developed with several subjects in one meeting so that it can provide experience for students. Language at every level of formal education in schools because language learning prepares students to be able to communicate, in this case language is used as a means of communicating between speakers for different user needs and situations.*

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), learner learning outcomes, Indonesian language

Abstrak. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, guru belum memaksimalkan dalam menerapkan model pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh dan berapa besar pengaruh terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia sekolah dasar. penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *One Group Pretest-Posttest* dengan sampel 20 peserta didik. Data analisis yang digunakan *uji-t*. hasil analisis yang didapat peneliti uji hipotesis *pre-test* dan *post-test* yaitu $77 < 79$ dengan uji paired sampel *T-test* nilai sig 2-tailed 0,007 maka dengan kriteria signifikansi $0,007 < 0,05$ dengan kesimpulan H_0 ditolak H_1 diterima. Dan dapat diketahui bahwa $-thitung < -ttabel$ yaitu $-5,041 < 2,131$ H_0 diterima H_1 ditolak. Sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia sekolah dasar. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Serta hasil peserta didik mengalami peningkatan. Bahasa Indonesia sangatlah penting di lingkungan Pendidikan, karena Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi. Bahasa Indonesia juga termasuk kurikulum 2013 tematik yang dikembangkan dengan beberapa mata pelajaran dalam satu kali pertemuan sehingga dapat memberi pengalaman untuk peserta didik. Bahasa pada setiap jenjang Pendidikan formal di sekolah karena pembelajaran Bahasa mempersiapkan peserta didik agar mampu berkomunikasi,

dalam hal ini Bahasa digunakan sebagai alat berkomunikasi antar penutur untuk kebutuhan dan situasi pengguna yang berbeda.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar Peserta didik, Bahasa Indonesia

I. PENDAHULUAN

Pendidikan umumnya adalah interaksi manusia antara pendidik dan siswa untuk mencapai tujuan Pendidikan. Sumber daya manusia harus dididik untuk hidup di masa depan (Zulfira et al., 2019). Selain itu, Pendidikan di era milenial ini harus adaptif dan mampu mengoptimalkan perkembangan teknologi informasi yang maju tanpa mengabaikan nilai-nilai peradaban (Noveliana & Ghani, 2022). Model pembelajaran merupakan pola atau rancangan yang digunakan selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan (Sukasih, 2018) model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan akademik (*academic skill*), dan keterampilan sosial (*social skill*) termasuk keterampilan interpersonal. Dengan pembelajaran kooperatif kegiatan belajar dapat dilakukan dan kemampuan peserta didik dapat berkembang baik secara kemampuan akademis maupun keterampilan sosialisasi.

Menurut Slavin dalam (Wardana, 2020) mengemukakan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kuis-kuis, didalamnya para peserta didik berkompetisi sebagai wakil tim mereka melawan anggota tim lain yang memiliki akademik setara. Dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok tanpa memandang status mereka, menggunakan teman sebagai guru sebaya, dan mengintegrasikan elemen permainan. Oleh karena itu, kemampuan sosial emosional peserta didik akan terus berkembang selama pembelajaran (Seran & Ladyawati, 2018). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat belajar lebih relaks, selain itu tanggung jawab, kerja sama, kompetisi yang sehat, dan partisipasi dalam pembelajaran (Supriadi et al., 2019). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di dalam kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan peserta didik tentang pelajaran yang membosankan (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017). *Teams Games Tournament* (TGT) menambahkan dimensi kegembiraan yang baru dalam penggunaan permainan (Sudimahayasa, 2015). Salah satu tipe model *cooperative* adalah *Teams Games Tournament* (TGT) yang sangat menekankan pentingnya interaksi dalam sebuah tim (Anti & Susanto, 2017). Menurut teori yang dikemukakan Slavin (Nugraha & Subroto, 2020) indikator utama dalam *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu: persiapan kelas, belajar Bersama kelompok, *games* yang diberikan guru, *tournament* antar kelompok, *achievement* untuk kelompok yang menang. Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan dapat didefinisikan sebagai suatu masalah: adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar?. Yang menjadi suatu tujuan untuk dilakukannya percobaan ini adalah untuk mengkaji keefektifan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Yang termasuk keterampilan dasar berbahasa, berbicara didefinisikan dalam kamus Kridalaksana sebagai perbuatan menghasilkan Bahasa untuk berkomunikasi. Kamus mengatakan berbicara adalah berbahasa yang produktif saat diucapkan. Dalam kegiatan ini, orang yang berbicara (pewicara) diharuskan untuk menghasilkan paparan lisan yang menggambarkan ide, perasaan, dan pikiran mereka. Ini membuat berbahasa dianggap produktif lisan. Untuk menghasilkan tuturan yang baik, pembicara atau pewicara harus mematuhi aturan berbicara dan memahami aspek-aspek kegiatan berbicara atau pewicara. Penguasaan aspek non-bahasa adalah salah satu dari komponen tersebut. Lafal, intonasi, tata Bahasa, kosa kata, kefasihan, dan pemahaman adalah aspek-aspek tersebut. Oleh karena itu, berbicara secara efektif membutuhkan keterampilan yang kompleks.

Menurut Tarigan dalam (Lazulfa, 2019) untuk berbicara dengan baik, seseorang harus memenuhi beberapa indikator, ini termasuk pelafalan yang tepat, intonasi yang tepat, pemahaman pemikiran yang baik, struktur kalimat yang tepat, dan kelancaran dalam berbicara. Hasil belajar merupakan ukuran kualitas pembelajaran dan petunjuk untuk membimbing pembelajaran selanjutnya. Pemilihan model pembelajaran yang tepat adalah salah satu cara untuk mencapai keberhasilan peserta didik yang optimal. Setelah proses pembelajaran selesai, kinerja peserta didik diukur dan disebut sebagai hasil belajar. Pencapaian ini mencakup pengetahuan yang diperlukan peserta didik, kemampuan mereka, dan pemahaman mereka tentang pembelajaran yang mereka alami (Lestari et al., 2022) "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar". Hasil belajar merupakan proses keterampilan intelektual (kognitif), terkait minat atau emosional (afektif) dan motorik (psikomotorik) yang dimiliki peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup perumahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tidak mengerti menjadi memahami, serta aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari hasil belajar yang dilaksanakannya (Amri et al., 2022).

Bahasa pada setiap jenjang Pendidikan formal di sekolah karena pembelajaran Bahasa mempersiapkan peserta didik untuk berkomunikasi, Bahasa digunakan sebagai alat berkomunikasi untuk berbagai situasi dan kebutuhan penutur. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa harus lebih menekankan fungsinya sebagai alat komunikasi. Artinya, tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar (Sukiasih, 2018).

Bahasa Indonesia sangatlah penting di lingkungan Pendidikan, karena Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi (Handayani & Subakti, 2020). Kurikulum 2013 bahasa Indonesia juga menggabungkan pembelajaran tematik, model pembelajaran yang menggabungkan konsep, gagasan, keterampilan, sikap, dan nilai, seperti mata pelajaran yang dapat disatukan dalam satu pelajaran (Abdiyah & Subiyantoro, 2021). Pembelajaran tematik juga membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga mereka dapat memiliki pengalaman belajar secara langsung dengan Latihan yang mereka temukan sendiri (Nasrul, 2018). Hasil belajar kognitif dilihat dari penelitian terlebih dahulu, guru kelas VI SD Muhammadiyah 9 Ngaban, pada tahun ajaran 2022/2023 terdapat 10 peserta didik dari peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Di mana KKM yang diterapkan oleh sekolah sebagai standar tercapainya tujuan pembelajaran adalah 70. Melihat permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif, dengan cara aktivitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar. Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas VI semester I tahun ajaran 2022/2023 di SD Muhammadiyah 9 Ngaban melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

II. METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 9 Ngaban pada semester I tahun 2022/2023. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI di Sd Muhammadiyah 9 Ngaban semester I, lebih tepatnya kepada 20 peserta didik. Yang menjadi objek penelitian ini ialah minat belajar dari peserta didik dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu variable yaitu *pre eksperimental design*. Peneliti menggunakan *pre eksperimental design* jenis *One-Group Pretest-Posttests* terdapat dua perlakuan. Sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Dengan demikian hasil perlakuan

dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini digambarkan sebagai berikut:

Table 1. Desain One-Group Pretest-Posttest Design.

O1	X	O2
Pretest	Perlakuan	Posttest

(Sumber: (Sugiyono, 2021))

Keterangan:

O1 = Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan

O2 = Nilai *posttest* sesudah diberi perlakuan

X = Perlakuan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI SD Muhammadiyah 9 Ngaban yang berjumlah 30 peserta didik. Sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas VI SD Muhammadiyah 9 Ngaban. Sumber data pada penelitian ini *pretest* dan *posttest*. Perangkat pembelajaran yang digunakan untuk melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Ngaban adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar siswa (BAS), dan lembar kerja siswa (LKS). Analisis yang digunakan *uji t*, uji hipotesis dengan taraf signifikansi (α) = 0,05 atau 5%. Dengan kriteria HO: tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar kelas VI pada Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi di SD Muhammadiyah 9 Ngaban. H1: terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VI pada Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi di SD Muhammadiyah 9 Ngaban.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil analisis data jumlah nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* SD Muhammadiyah 9 Ngaban

No	Pretest	Posttest
1. Jumlah	399	435
2. Rata-Rata	77	79
3. Nilai Terendah	75	80
4. Nilai Tertinggi	83	95

(Sumber: Hasil data Penelitian 2023)

Berdasarkan uji hipotesis terdapat perhitungan nilai *t* hitung dibandingkan dengan *t* tabel signifikan $\alpha = 5\%$. Jika *t* hitung lebih besar dari *t* tabel ($-t_{hitung} < -t_{tabel}$) maka H1 diterima dan Ho ditolak.

Tabel 3. Hasil perhitungan Uji t Menggunakan Paired Samples test

No	Pretest - Posttest
1. Mean	-7,200
2. t	-5,041
3. df	4
4. Sig (2-talled)	0,007

(Sumber: SPSS 26)

Table 4. Tabel Distribusi T

d.f	$t_{0,05}$ atau 5%
4	2,131

(Sumber: Tabel Distribusi T)

Berdasarkan kriteria pengujian lengkap

Jika nilai t hitung positif

T hitung $>$ t tabel artinya H₀ ditolak dan H_a diterima (Berpengaruh)

T hitung $<$ t tabel artinya H₀ diterima dan H_a ditolak (Tidak Berpengaruh)

Jika nilai t hitung negative

-t hitung $<$ -t tabel artinya H₀ ditolak dan H_a diterima (Berpengaruh)

-t hitung $>$ -t tabel artinya H₀ diterima dan H_a ditolak (Tidak Berpengaruh)

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test nilai t hitung dibandingkan dengan t tabel signifikan $\alpha = 5\%$ diketahui bahwa $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ yaitu $-5,041 < 2,131$ H₀ diterima H_a ditolak. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar di SD Muhammadiyah 9 Ngaban.

Pembahasan

Model pembelajaran merupakan strategi atau pola yang digunakan untuk mengarahkan pembelajaran di kelas. Tujuan dari penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang optimal. Penelitian ini peneliti mengamati penggunaan model pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkan, untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar di SD Muhammadiyah 9 Ngaban.

Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 20 responded yang merupakan peserta didik kelas VI di SD Muhammadiyah 9 Ngaban. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *pre eksperimental design* jenis *One-Group Pretest-Posttets*. Pada pertemuan pertama dilakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui seberapa awal peserta didik, dilanjutkan pembelajaran Bahasa

Indonesia dengan materi teks eksplanasi belum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pertemuan selanjutnya peneliti melanjutkan pembelajaran dengan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Di akhir penelitian, peneliti memberikan tes akhir (*posttest*). Setelah pemberian *pretest-posttest* diketahui hasil tes peserta didik mengalami peningkatan, interaksi guru dengan peserta didik lebih baik dan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Terlihat dari perlakuan rata-rata penelitian *pretest* 77 dan *posttest* 79.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test nilai t hitung dibandingkan dengan t tabel signifikan $\alpha = 5\%$ diketahui bahwa $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ yaitu $-5,041 < 2,131$ H_0 diterima H_a ditolak. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar di SD Muhammadiyah 9 Ngaban.

Dalam penelitian ini, setiap rangkaian kegiatan yang dilakukan setelah tahap *posttest* menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Ini karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik bekerja sama dalam kelompok dan berbagi informasi, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab satu sama lain.

Menurut para ahli, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang menggabungkan model individual dan model kompetisi. Karena prestasi belajar yang lebih kuat dicapai ketika peserta didik bekerja sama, peserta didik lebih efektif dalam belajar. Selain itu, karena peserta didik tidak membedakan satu sama lain, komunikasi dan toleransi antar peserta didik meningkat (Yonanda et al., 2021).

VII. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar di SD Muhammadiyah 9 Ngaban. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Serta hasil peserta didik mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil rata-rata nilai *pretest* 77 dan *posttest* 79.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang yang telah aku lalui untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Rasa syukur dan bahagia yang dirasakan ini akan kupersembahkan kepada orang-orang yang kusayangi dan berarti dalam hidupku:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Drs. Masrun. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program study penulis, yang memberikan semangat, motivasi serta doa yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibunda Titik Sumarni. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Adik saya Nafisah Al-Haqila Rahmaniffah, Terima kasih sudah menjadi mood boster dan menjadi penyemangat untuk menyelesaikan Pendidikan dibangku perkuliahan.

4. Team reareo yaitu Brilly, Lailia, dan Tita. Terima kasih sudah mensupport penulis dan tak hentinya mengingatkan penulis untuk selalu rajin dan tekun untuk menyelesaikan Pendidikan dibangku perkuliahan, sehingga perkataan mereka yang selalu melekat diingatan penulis.
5. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Ferry Dwi Saputra sebagai calon suami saya. Terimakasih telah menjadi sosok pendamping dalam segala hal, telah menjadi rumah yang menemani meluangkan waktunya mendukung maupun menghibur dalam kesedihan mendengar keluh kesah dan memberikan semangat kepada saya.

REFERENSI

- Abdiyah, L., & Subiyantoro, S. (2021). Penerapan Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 127. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.6951>
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Anti, M., & Susanto, R. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 260. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12510>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Lazulfa, I. (2019). Keterampilan Berbahasa : Menulis Karangan Eksposisi. *Keterampilan Berbahasa Menulis Teks Eksposisi*, 1–6.
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12917>
- Nasrul, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 81–92. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100491>
- Noveliana, J., & Ghani, A. R. (2022). Literasi Membaca dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 469–475. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i3.50750>
- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan*

- Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70–75. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>
- 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 Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- Seran, E. B., & Ladyawati, E. (2018). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA*. 8, 115–120.
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>
- Sugiyono, S. (2021). The evaluation of facilities and infrastructure standards achievement of vocational high school in the Special Region of Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 25(2), 207–217. <https://doi.org/10.21831/pep.v25i2.46002>
- Sukasih, N. nyoman. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 224. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>
- Sukiasih, M. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Puisi Pada Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 319. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16230>
- Supriadi, A., Alfiah, F., & ... (2019). Learning Model of Cooperative Learning Type Team Games Tournament Based on E-Learning in Smk Nusajaya Tangerang. ... *and Information ...*, 16(2), 105–112. <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/techno/article/view/398%0Ahttps://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/techno/article/download/398/568>
- Wardana, M. K. K. (2020). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING CONTROL SEPAKBOLA*. 7(2), 126–134.
- Yonanda, D. A., Yuliati, Y., Febriyanto, B., Saputra, D. S., & Nahdi, D. S. (2021). Pengaruh Model Ecoliteracy Terhadap Sikap Ilmiah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2430>
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*, 5(3), 273–285. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.8418>