

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA PUZZEL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 6 BATUBULAN, GIANYAR

I Wayan Egik Pratama¹, Ni Ketut Srie Kusuma Wardhani², Anak Agung Ngurah Budiadnyana³

^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

Email: egikpratama071@gmail.com

Abstrak: Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada generasi muda melalui berbagai pengalaman, termasuk pembelajaran di sekolah. Pembelajaran adalah proses interaktif antara guru dan siswa yang berperan penting dalam keberhasilan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 6 Batubulan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IVA dan IVB, dengan pengumpulan data melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan *Independent Sample T-Test*. Hasil uji menunjukkan nilai p sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan model TGT berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran TGT, *Puzzle*, Hasil Belajar IPAS.

Abstract: Education is a conscious effort to transfer knowledge, skills, and values to the younger generation through various experiences, including learning in schools. Learning is an interactive process between teachers and students that plays an important role in academic success. This study aims to analyze the effect of the cooperative learning model of the TGT type assisted by puzzle media on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 6 Batubulan. The research subjects were students of classes IVA and IVB, with data collected through tests, observations, and documentation. Data analysis used normality tests, homogeneity tests, and the *Independent Sample T-Test*. The test results showed a p value of $0.001 < 0.05$, indicating that H_1 is accepted and H_0 is rejected. Thus, there is a significant effect of the TGT model assisted by puzzle media on students' IPAS learning outcomes.

Keywords: TGT Learning Model, *Puzzle*, IPAS Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada generasi muda agar mereka siap menghadapi tantangan di masa depan. Hal ini sejalan dengan pendapat Launin et al., (2022: 67) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia dan memegang peranan penting dalam

menjalankan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan menjadi fondasi utama dalam kehidupan manusia, baik secara individu maupun sosial. Pendidikan tidak hanya terbatas pada kegiatan belajar mengajar di sekolah, tetapi juga mencakup seluruh pengalaman hidup yang mampu membentuk karakter dan kepribadian seseorang.

Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang menentukan keberhasilan pendidikan. Pembelajaran dipahami sebagai proses interaktif antara guru dan siswa, yang tidak hanya bertujuan menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk pemahaman, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai tertentu. Proses ini melibatkan komunikasi dua arah dan partisipasi aktif dari kedua belah pihak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dan siswa merupakan elemen yang tidak terpisahkan dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, dinamis, dan bermakna. Oleh karena itu, pemahaman terhadap makna pembelajaran serta pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai menjadi hal yang sangat penting dalam pelaksanaan proses pendidikan.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. IPAS adalah mata pelajaran hasil kolaborasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksi yang terjadi di antara keduanya di lingkungan alam dan sosial. Karakteristik materi IPAS yang bersifat abstrak serta dipenuhi oleh istilah-istilah ilmiah sering kali menyulitkan siswa dalam memahaminya. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar dan menyebabkan hasil belajar yang tidak optimal. Kesulitan dalam memahami konsep IPAS dapat membuat siswa merasa bosan, kurang tertarik, dan cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Di SD Negeri 6 Batubulan, berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan pada tanggal 18–20 Desember 2024, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPAS. Meskipun guru telah memberikan bantuan selama proses pembelajaran, masih banyak siswa yang belum mampu memahami materi dengan baik. Bahkan beberapa siswa mengungkapkan rasa bosan saat mengikuti pelajaran IPAS. Hasil analisis dokumen nilai ulangan semester I menunjukkan bahwa dari 38 siswa kelas IVA, sebanyak 21 siswa (55%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sementara hanya 17 siswa (45%) yang nilainya di atas KKM.

Begitu juga di kelas IVB, dari 37 siswa, sebanyak 20 siswa (54%) nilainya di bawah KKM dan hanya 17 siswa (46%) yang mencapai nilai di atas KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar IPAS masih menjadi permasalahan yang perlu segera diatasi. Salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang memadukan aktivitas akademik dengan unsur permainan dalam bentuk turnamen. Mertayasa (2022: 49) menyatakan bahwa model TGT adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan permainan sebagai sarana untuk mengasah kemampuan dan potensi diri siswa. Dalam prosesnya, model TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan menantang sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, melalui turnamen yang diselenggarakan, setiap siswa mendapatkan kesempatan yang setara untuk terlibat dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Lebih lanjut, Manasikana et al., (2022: 71) menjelaskan bahwa model TGT bersifat partisipatif dan menyenangkan, serta berorientasi pada aktivitas siswa (*student centered learning*). Model ini terbukti efektif dalam membangkitkan suasana belajar yang positif, meningkatkan pemahaman materi, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam belajar. Purnomo (2022: 36) juga menambahkan bahwa TGT menjadi pilihan tepat dalam menciptakan suasana belajar yang bervariasi dan dapat membantu guru dalam menghadapi permasalahan seperti rendahnya hasil belajar, kebosanan siswa, dan kurangnya partisipasi aktif dalam kelas.

Berbagai hasil penelitian mendukung efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Sahaya et al., (2020: 87) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian lain oleh Hartanto & Mediatati (2023: 3) dan Mahayasa (2023: 324) juga menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Kesamaan temuan dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa model TGT layak diterapkan secara luas untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa.

Efektivitas model TGT dapat semakin ditingkatkan apabila didukung oleh media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran merupakan alat bantu visual, audio, atau kombinasi keduanya yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar agar lebih menarik dan

mudah dipahami siswa. Salsabila et al., (2020: 228) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, memudahkan pemahaman siswa terhadap materi, serta mendorong kreativitas dan motivasi mereka dalam menyelesaikan tugas. Salah satu jenis media pembelajaran yang relevan untuk dikombinasikan dengan model TGT adalah media visual berupa *puzzle*.

Puzzle adalah media yang terdiri dari potongan gambar atau informasi yang disusun menjadi satu kesatuan bentuk utuh. Media ini merangsang daya ingat siswa, menumbuhkan motivasi belajar, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena bersifat berulang dan menantang. Dengan kata lain, *puzzle* mampu menjadi media yang membantu siswa dalam memahami materi abstrak seperti IPAS secara lebih konkret dan bermakna. Selain itu, penggunaan *puzzle* juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang aktif.

Berdasarkan berbagai paparan di atas, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa, khususnya di kelas IV SD Negeri 6 Batubulan. Model ini mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar, minimnya motivasi, dan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengaruh penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, dengan judul: Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Puzzel* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Batubulan, Gianyar Tahun Ajaran 2024/2025.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzel* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 6 Batubulan, Gianyar tahun ajaran 2024/2025. Desain yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *non-equivalent pre-post test control group design*, yakni menggunakan dua kelompok sampel yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penerapan model TGT berbantuan media *puzzle*, sementara kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah

perlakuan, kedua kelompok diberikan pos-tes untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA dan IVB di SD Negeri 6 Batubulan, dimana kelas IV A berjumlah 37 siswa dan kelas IV B berjumlah 40 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Data dikumpulkan melalui tes yakni *pre-test* dan *post-test*, observasi, dan dokumentasi. Instrumen berupa tes hasil belajar mata pelajaran IPAS topik bagian bunga & fungsinya sebanyak 15 soal pilihan ganda, yang telah diuji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif terdiri dari menghitung rata-rata (mean) dan menentukan standar deviasi (simpangan baku). Sementara itu analisis statistik inferensial terdiri dari uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi: jika lebih dari 0,05 maka tidak ada pengaruh signifikan, sedangkan jika kurang dari 0,05 berarti terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *puzzel* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 6 Batubulan, Gianyar tahun ajaran 2024/2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai penyebaran data hasil penelitian di lapangan yang dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik. Penelitian dilaksanakan pada semester genap bulan April–Mei 2024 di kelas IV SD Negeri 6 Batubulan dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas IVA (37 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB (40 siswa) sebagai kelas kontrol. Data yang dikumpulkan berupa nilai posttest hasil belajar IPAS setelah pembelajaran Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *puzzle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab, dan media papan tulis. Perlakuan pada kelas eksperimen dilakukan selama tiga pertemuan dengan materi "Bagian bunga dan fungsinya", melalui lima tahapan: penyajian kelas, pembentukan kelompok, games, turnamen menggunakan *puzzle*, dan

rekognisi tim. Setelah proses pembelajaran, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar IPAS siswa. Hasil tersebut selanjutnya dianalisis untuk pengambilan keputusan dalam penelitian.

a. Deskripsi Data Kelompok Kontrol**Tabel IV.1****Analisis Deskriptif Data Kelompok Kontrol****Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Kontrol	37	49	69	59.65	4.940
Post-Test Kontrol	37	65	77	70.54	2.805
Valid N (listwise)	37				

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS 26.0 *Statistics for Windows*, diketahui bahwa kelas kontrol terdiri dari 37 orang siswa. Skor *pre-test* berada dalam rentang 49–69, dengan rata-rata 59,65 dan standar deviasi 4,940. Sementara itu, skor *post-test* berada dalam rentang 65–77, dengan rata-rata 70,54 dan standar deviasi 2,805.

b. Deskripsi Data Kelompok Eksperimen**Tabel IV.1****Analisis Deskriptif Data Kelompok Kontrol****Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	40	57	75	65.75	4.407
Post-Test Eksperimen	40	78	90	84.90	2.898
Valid N (listwise)	40				

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS 26.0 *Statistics for Windows*, diketahui bahwa kelas eksperimen terdiri dari 40 orang siswa. Skor *pre-test* berada dalam rentang 57–75, dengan rata-rata 65,75 dan standar deviasi sebesar 4,407. Sementara itu, skor *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai berada dalam rentang 78–90, rata-rata sebesar 84,90, dan standar deviasi sebesar 2,898.

2. Pengujian Asumsi

a. Uji Normalitas

Tabel IV.3

Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol dan Eksperimen

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Pre-Test Kontrol	.120	37	.200	.970	37	.407
	Post-Test Kontrol	.117	37	.200*	.972	37	.458
	Pre-Test Eksperimen	.103	40	.200*	.980	40	.708
	Post-Test Eksperimen	.123	40	.131	.971	40	.385

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil output pada uji normalitas Shapiro-Wilk, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data pre-test dan post-test kelompok kontrol masing-masing sebesar 0,407 dan 0,458 ($> 0,05$), serta nilai signifikansi untuk data pre-test dan

- b. **Uji Homogenitas** post-test kelompok eksperimen masing-masing sebesar 0,708 dan 0,385 ($> 0,05$). Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pada masing-masing kelompok berdistribusi normal.

Tabel IV.4

Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

		Tests of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Based on Mean	.473	1	75	.494
	Based on Median	.308	1	75	.580
	Based on Median and with adjusted df	.308	1	72.734	.580
	Based on trimmed mean	.484	1	75	.489

Berdasarkan data output SPSS 26.0 *Statistics for Windows* tersebut, dapat diambil keputusan nilai signifikansi uji Levene pada tabel adalah $0,494 > 0,05$, maka dapat disimpulkan data hasil belajar IPAS *pre-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dinyatakan homogen.

Tabel IV.5
Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test* Kelompok Kontrol dan Eksperimen
Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Based on Mean	.079	1	75	.779
	Based on Median	.115	1	75	.735
	Based on Median and with adjusted df	.115	1	74.735	.735
	Based on trimmed mean	.069	1	75	.794

Berdasarkan data output SPSS 26.0 *Statistics for Windows* tersebut, dapat diambil keputusan nilai signifikansi uji Levene pada tabel adalah $0,779 > 0,05$, maka dapat

3. Pengujian Hipotesis

Disimpulkan data hasil belajar IPAS *post-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dinyatakan homogen.

Tabel IV.5
Hasil Uji Independent Sample T-Test Kelompok Kontrol dan Eksperimen
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar IPAS	Equal variances assumed	.079	.779	-22.060	75	.000	.000	-14.359	.651	-15.656	-13.063
	Equal variances not assumed			-22.089	74.840	.000	.000	-14.359	.650	-15.655	-13.064

Berdasarkan hasil output diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh signifikan rata-rata hasil belajar IPAS siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SD Negeri 6 Batubulan.

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Bagian ini membahas hasil penelitian berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Batubulan, Gianyar. Penelitian ini menggunakan pendekatan *quasi experiment* dengan desain *non equivalent group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol mendapatkan pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan media papan tulis. Hasil

observasi menunjukkan bahwa meskipun proses pembelajaran berjalan lancar, siswa cenderung pasif, kurang merespons pertanyaan, minim interaksi, dan menunjukkan antusiasme yang rendah dalam belajar. Temuan ini diperkuat oleh Setianingsih, dkk (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional kurang mendorong partisipasi aktif dan berdampak pada rendahnya pemahaman serta hasil belajar siswa.

Sementara itu, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* atau TGT berbantuan media *puzzle*. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah disusun, mencakup kegiatan seperti penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen menggunakan *puzzle*, dan rekognisi tim. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Mereka menunjukkan semangat tinggi, fokus yang baik, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Interaksi antar siswa meningkat, begitu juga keberanian mereka dalam bertanya dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Media *puzzle* juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat, yang berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Wahyudi dan Maigina (2023) yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian Anjani dan Marlina (2022) juga menunjukkan bahwa model TGT membantu siswa lebih percaya diri dan mudah memahami materi melalui aktivitas kelompok dan permainan. Berdasarkan hasil observasi dan nilai posttest, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang berada pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Hasil uji hipotesis menggunakan uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai p sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis H_1 diterima. Selain itu, berdasarkan nilai rata-rata hasil post-test, terdapat selisih sebesar 20,36% antara hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan model TGT berbantuan media *puzzle*

mampu memberikan peningkatan hasil belajar IPAS yang lebih signifikan dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(3), 3224–3252.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). *Pengaruh Media Game Online Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV*. JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2(1).
- Mahayasa, I. D. M. (2023). *Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*. Indonesian Journal of Instruction, 4(2), 85–92.
- Manasikana, S., Suryani, N., & Sari, D. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa*. Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 5(3), 942–958.
- Mertayasa, I. W. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V*. Journal of Education Action Research, 6(1), 48–57.
- Purnomo, R. A. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Efektivitas Belajar Siswa Kelas V*. Scholarly Journal of Elementary School, 1(1), 33–42.
- Sahaya, R., & Purnamasari, M. I. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika, 4(2), 150–160.
- Salsabila, U. H., Lestari, S., Habibah, I. S., Andaresta, N., & Yulianingsih, S. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 16(1), 43–44