

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Rizka Imawati Hamidah<sup>1</sup>, Vevy Liansari<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD FPIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
[rizkaimawati155@gmail.com](mailto:rizkaimawati155@gmail.com), [vevyliansari@umsida.ac.id](mailto: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

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia untuk kehidupan dimasa yang akan datang. Secara umum Pendidikan adalah suatu proses interaksi manusia antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan Pendidikan itu sendiri (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 suatu pola atau rancangan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Riyanto dalam (Sukasih, 2018) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*. Dengan pembelajaran kooperatif kegiatan belajar akan dapat terlaksana dan keterampilan atau kemampuan yang dimiliki peserta didik dapat berkembang secara bersamaan, baik secara kemampuan akademis

maupun keterampilan dalam bersosialisasi.

Menurut Slavin dalam (Wardana, 2020) mengemukakan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament* (TGT) menuntut peserta didik belajar dalam kelompok tanpa ada perbedaan status, melibatkan teman sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan, dengan begitu kemampuan sosial emosional peserta didik akan terus berkembang seiring berjalannya proses belajar mengajar berlangsung (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 (Kariyana, 2014). 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. Tujuan dilakukannya percobaan ini adalah untuk mengkaji keefektifan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan pernyataan tentang kinerja peserta didik yang diukur pada bagian akhir proses pembelajaran. Pencapaian ini mencakup apa yang perlu diketahui, apa yang dapat dilakukan dan apa yang dipahami peserta didik tentang pembelajaran yang dialaminya. Tinggi rendahnya hasil belajar merupakan indikator kualitas pembelajaran dan pedoman untuk membimbing pembelajaran selanjutnya. Keberhasilan belajar siswa yang maksimal dapat dicapai dengan berbagai cara, salah satunya adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat. Menurut Sudjana dalam (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) pada peserta didik. Dari pernyataan

tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu jenis perubahan tingkah laku seseorang dari tidak tahu menjadi tudak mengerti menjadi mengerti, 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 agar mampu berkomunikasi, dalam hal ini Bahasa digunakan sebagai alat berkomunikasi antar penutur untuk kebutuhan dan situasi pengguna yang berbeda. Pembelajaran Bahasa harus lebih menekankan pada fungsi Bahasa sebagai alat komunikasi. Artinya, pembelajaran Bahasa Indonesia hendaknya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar secara lisan maupun secara tulisan (Sukiasih, 2018).

Bahasa Indonesia sangatlah penting di lingkungan Pendidikan, karena Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi (Handayani & Subakti, 2020). Bahasa Indonesia juga termasuk kurikulum 2013 tematik yang dikembangkan dengan beberapa mata pelajaran dalam satu kali pertemuan sehingga dapat memberi pengalaman untuk peserta didik. Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran yang menggabungkan dengan konsep, gagasan, keterampilan, sikap, dan nilai, seperti mata pelajaran yang dapat disatukan dalam satu mata pelajaran (Abdiyah & Subiyantoro, 2021). Pembelajaran tematik juga lebih mengarahkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, maka peserta didik dapat memiliki pengalaman untuk dipelajari secara langsung dengan

Latihan yang peserta didik temukan (Nasrul, 2018).

Hasil belajar kognitif dilihat dari penelitian terlebih dahulu, guru kelas VI SD Muhammadiyah 9 Ngaban, pada tahun ajaran 2022/2023 terdapat 20 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 adanya inovasi dalam pembelajaran adanya inovasi dalam pembelajaran berupa model pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga aktivitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia dapat meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik SD. 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).

## **B. Metode Penelitian**

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-Posttets* 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 |   | 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 20 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 ( $\alpha$ ) = 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

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

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.

### C.Hasil Penelitian 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.

| No                | Pretest - Posttest |
|-------------------|--------------------|
| 1. Mean           | -7,200             |
| 2. <i>t</i>       | -5,041             |
| 3. df             | 4                  |
| 4. Sig (2-tailed) | 0,007              |

Tabel 3. Hasil perhitungan *Uji t* Menggunakan *Paired Samples test*

(Sumber: SPSS 26)

Table 4. Tabel Distribusi T

(Sumber: Tabel Distribusi T)

Berdasarkan kriteria pengujian lengkap:

Jika nilai *t* hitung positif:

*T* hitung > *t* tabel artinya H0 ditolak dan Ha diterima (Berpengaruh)

*T* hitung < *t* tabel artinya H0 diterima dan Ha ditolak (Tidak Berpengaruh)

Jika nilai *t* hitung negative:

-*t* hitung < -*t* tabel artinya H0 ditolak dan Ha diterima (Berpengaruh)

-*t* hitung > -*t* tabel artinya H0 diterima dan Ha 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  $-5,041 < 2,131$   $H_0$  diterima  $H_1$  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 *posttets* 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) terhadap 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).

#### **D. Kesimpulan**

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.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

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>

Kariyana, I. K. (n.d.). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAKBOLA*. 1–11.

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.v>

- 8i1.12917
- 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/jjpgsd.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>
- 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>
- 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>
- Kariyana, I. K. (n.d.). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAKBOLA*. 1–11.
- 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/jjpgsd.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 Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 319.  
<https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16230>
- 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., Yulianti, 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>