

**PENGARUH PENERAPAN METODE KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME  
TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI KELAS X SMA  
NEGERI 3 GUNUNGSITOLI**

Christian Anugerah Fajar Putra Zebua<sup>1</sup>, Syafri Anwar<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Padang  
Alamat e-mail : [fajarzebua2019@gmail.com](mailto:fajarzebua2019@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine how the effect of the Application of Teams Game Tournament Type Cooperative Method on Geography Learning Outcomes of Class X SMA Negeri 3 Gunungsitoli. This research uses the Quasy Experiment method with a quantitative approach and this research design uses Pre-test - Post-test Control Group Design. The research sample was class X students of SMA Negeri 3 Gunungsitoli in the 2024/2025 academic year with a total of 351 students from 10 classes. The research sample consisted of class X-5 as the control class and class X-1 as the experimental class which was selected using purposive sampling technique. Data collection techniques include observation, documentation, and tests. The results showed that the average Pre-test of the experimental class was 58.03 and Post-test 87.14, while the control class obtained Pretest 61.65 and Post-test 72.09. There was a significant increase in the experimental class. The results of the Paired Sample T-Test test showed a significance level (sig) of 0.001. Because this significance value is smaller than 0.05, Ho is rejected and Ha is accepted.*

*Keywords: Cooperative Learning Method, Teams Game Tournament, Atmosphere, Learning Outcomes, Geography Learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh Penerapan Metode Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas X SMA Negeri 3 Gunungsitoli. Penelitian ini menggunakan metode Quasy Experiment dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian ini menggunakan Pre-test - Post-test Control Group Design. Sampel penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Gunungsitoli Tahun Ajaran 2024/2025 dengan Jumlah siswa sebanyak 351 siswa dari 10 kelas. Sampel penelitian terdiri dari kelas X-5 sebagai kelas kontrol dan kelas X-1 sebagai kelas eksperimen yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata Pre-test kelas eksperimen 58,03 dan Post-test 87,14, sedangkan kelas kontrol memperoleh Pretest 61,65 dan Post-test 72,09. Terdapat peningkatan signifikan pada kelas eksperimen. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan taraf

signifikansi (sig) sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Kooperatif, *Teams Game Tournament*, Atmosfer, Hasil Belajar, Pembelajaran Geografi

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memegang peranan krusial dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul. Dengan memperoleh pendidikan, seseorang dapat mengembangkan berbagai aspek pengetahuan serta potensi yang ada dalam dirinya. Selain itu, individu yang mendapatkan pendidikan berkualitas akan lebih mampu berkreasi dan berinovasi sesuai dengan bidang keahliannya. Kemampuan ini tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan dirinya sendiri, tetapi juga berdampak positif bagi keluarga, lingkungan sekitar, serta berkontribusi pada kemajuan bangsa dan negara (Sanjaya, 2010). Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, membentuk karakter, serta menciptakan peradaban yang berkontribusi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam membentuk individu yang berkepribadian baik, sehat, memiliki pengetahuan luas, terampil, kreatif, mandiri, serta bersikap demokratis dan bertanggung jawab (Republik Indonesia, 2003). Oleh sebab itu, pengembangan mutu pendidikan sangat diperlukan serta berusaha

mengarahkan pada perbaikan kualitas masyarakat berbangsa dan bernegara (Dalam Buku Evaluasi Pembelajaran, 2020).

Namun, di era abad ke-21, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks, menuntut adanya perubahan mendasar dalam sistem pendidikan agar mampu menjawab kebutuhan zaman. Untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kesetaraan, dan pencapaian siswa, keberadaan tenaga pendidik yang berkualitas menjadi hal yang sangat penting (Darling-Hammond, 2006; Azam & Kingdon, 2014). Dalam menghadapi tantangan di era ini, setiap individu perlu memiliki kompetensi yang selaras dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, Dalam proses belajar mengajar, seorang guru tidak hanya memiliki pengetahuan untuk diberikan kepada murid-muridnya, tetapi juga memiliki kemampuan mengelola kelas dengan baik secara fisik maupun lingkungan kelas pada saat belajar (Salmiah & Abidin, 2022). Keterampilan yang harus ada dalam pembelajaran abad 21 tidak terbatas pada kemampuan membaca dan menghafal seperti pada kebanyakan sekolah di Indonesia (Prihadi, 2018). Keterampilan abad 21 yang harus dimiliki generasi muda adalah berpikir

kritis,berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari keterampilan hidup abad 21 adalah keterampilan 4C berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas (Anwar, 2022).

Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan selaras dengan kebutuhan abad ke-21, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Tidak hanya sekedar menyampaikan pesan, tetapi juga merupakan aktivitas profesional yang menuntut guru untuk menerapkan keterampilan dasar mengajar secara komprehensif serta menciptakan situasi yang efektif. Oleh karena itu, dalam pembelajaran, guru harus menciptakan kondisi yang kondusif dan merangsang minat belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran merupakan interaksi antara pembelajar dan pendidik serta melibatkan sumber belajar pada suatu bidang studi. Belajar merupakan sarana memperoleh pengetahuan, keterampilan, penguasaan keterampilan dan kebiasaan serta pembentukan sikap dan keyakinan pada diri peserta didik yang diberikan oleh pendidik. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses yang memungkinkan siswa mengembangkan potensinya secara optimal.

Selain menciptakan strategi pembelajaran yang efektif, suasana belajar yang nyaman juga menjadi

faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Suasana belajar yang baik adalah suasana yang membuat siswa merasa nyaman dan bebas dari gangguan apa pun. Untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi peserta didik, pendidik harus berupaya semaksimal mungkin menciptakan rasa nyaman di dalam kelas. Hal ini dapat dimulai dengan menata ruang kelas seindah dan senyaman mungkin, menata tempat duduk siswa, serta menyusun dan mengembangkan strategi serta model pembelajaran yang menarik. Ruang kelas yang berkualitas dan menarik akan membuat siswa lebih betah di kelas, sehingga pembelajaran yang diberikan lebih mudah diterima dan hasil belajar pun meningkat. Dengan adanya perubahan ini, pendidik akan lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran yang berkualitas serta efektif di dalam kelas. Hasil belajar sendiri merupakan indikator pencapaian yang diperoleh siswa, yang dapat diketahui melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti penilaian harian, UTS, dan UAS (Hayati et al., 2016; Purwanto, 2016). Oleh karena itu, peningkatan mutu pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode yang diterapkan, tetapi juga oleh lingkungan belajar yang diciptakan oleh pendidik.

Lebih dari sekedar menciptakan suasana belajar yang kondusif, pendidik juga memiliki peran utama dalam memastikan bahwa peserta didik tidak hanya memahami materi pelajaran secara kognitif tetapi juga mengalami perubahan sikap dan keterampilan yang sesuai dengan

tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, pendidik mengajar agar peserta didik dapat mempelajari dan menguasai isi pelajaran hingga tercapai tujuan yang telah ditetapkan (aspek kognitif), yang juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek emosional) dan keterampilan (aspek psiko-emosional) peserta didik. Namun, proses pengajaran sering kali menimbulkan kesan bahwa itu hanya tugas satu pihak, yaitu tugas guru saja. Padahal, pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Kualitas pembelajaran sangat bergantung pada motivasi siswa dan kreativitas guru. Pembelajaran yang bermotivasi tinggi, didukung oleh guru yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut, akan membawa pada keberhasilan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa sepanjang proses pembelajaran. Desain pembelajaran yang baik, didukung dengan fasilitas yang memadai serta kreativitas pendidik, akan membantu peserta didik lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan di dunia nyata. Tujuan pendidikan abad ke-21 adalah untuk mengembangkan kemampuan intelektual siswa agar mereka dapat memecahkan

permasalahan yang ada di lingkungan tempat tinggalnya. Di dunia nyata, pencapaian kecerdasan tidak hanya melibatkan pengetahuan tetapi juga kemampuan memecahkan permasalahan lingkungan secara akurat, tepat, dan sesuai konteks. Menghadapi dunia yang semakin kompleks, kreativitas menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan tersebut (Zubaidah, 2016). Pembelajaran geografi, misalnya, tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan siswa yang pintar dalam menghafal teori dan konsep, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang dapat digunakan untuk menghadapi perubahan era yang berkembang sangat cepat saat ini (Prastiyono & Trisliatanto, 2018). Keterampilan abad ke-21 berfokus pada kemampuan individu untuk bekerja secara efektif dalam kelompok yang beragam, berpikir secara terbuka tentang berbagai ide dan wawasan, serta mampu mengelola proyek secara efektif untuk merespons kebutuhan komunitas yang lebih luas (Prastiyono et al., 2021).

Agar seluruh proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal, berbagai faktor yang relevan harus diperhatikan, seperti tujuan pembelajaran, materi, serta metode pembelajaran yang digunakan. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh pendidik, tetapi juga oleh keterlibatan aktif siswa dalam prosesnya. Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan modern, siswa dituntut untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar.

Guru berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, serta mengembangkan kreativitas mereka dalam menghadapi tantangan di dunia nyata. Dengan demikian, sistem pembelajaran yang diterapkan harus mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam menghadapi dinamika perkembangan global, sehingga tujuan pendidikan abad ke-21 dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMA Negeri 3 Gunungsitoli, ditemukan bahwa Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Geografi masih belum optimal, yang ditunjukkan oleh rendahnya pemahaman dan pencapaian mereka terhadap materi yang diajarkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi kondisi ini adalah penggunaan model

pembelajaran yang masih tergolong monoton dan kurang bervariasi. Selama proses pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah sebagai strategi utama dalam menyampaikan materi, tanpa adanya variasi metode yang lebih interaktif dan inovatif. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan cepat jenuh dalam mengikuti pembelajaran, karena peserta didik hanya berperan sebagai pendengar pasif tanpa kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan rendahnya tingkat keterlibatan peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan Materi geografi yang diajarkan. Selain itu, kurangnya aktivitas pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara langsung membuat mereka cenderung kurang aktif dalam bertanya, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung.

**Tabel 1. Hasil Ulangan Kelas X SMA Negeri 3 Gunungsitoli**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
1	X-1	36	75,68
2	X-5	34	79,47

*Sumber* : Guru Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA Negeri 3 Gunungsitoli

Berdasarkan Tabel diatas, hasil belajar kelas X-1 mempunyai hasil belajar yang rendah dibandingkan kelas X-5. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mencegah kejenuhan akibat metode ceramah yang monoton. Salah satu alternatif yang dapat digunakan

adalah model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut (Hamdani, 2011), model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pendekatan yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status, serta mengintegrasikan peran siswa sebagai tutor sebaya dengan unsur

permainan dan penguatan (*reinforcement*).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran berlangsung dalam kelompok-kelompok kecil dengan teman sejawat sebagai fasilitator, sehingga siswa dapat lebih aktif melalui sistem permainan akademik yang menarik dan interaktif. TGT terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu presentasi kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Seluruh elemen ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan menerapkan model TGT di kelas, siswa tidak hanya terdorong untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga lebih termotivasi dalam belajar berkat adanya unsur kompetisi dan permainan, yang menjadikan proses pembelajaran lebih variatif serta dinamis.

Penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa lebih mudah memahami konsep materi Geografi melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Proses pembelajaran ini berlangsung melalui kerja kelompok dan turnamen akademik yang melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan tingkat kemampuan mereka. Setiap siswa diberi kesempatan untuk berperan aktif dalam diskusi kelompok sebelum mengikuti permainan akademik yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Dalam metode ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran, sementara siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan menyelesaikan permasalahan melalui kolaborasi serta diskusi tim. Model *kooperatif tipe Teams Games* menekankan pentingnya kerja sama, komunikasi, dan kompetisi yang sehat, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi secara mendalam. Selain meningkatkan pemahaman konsep, metode ini juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan tidak membosankan. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tipe *kooperatif tipe Teams Games* tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa (Slavin, 2009; Trianto, 2011).

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Quasy Experiment dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian ini menggunakan Pre-test - Post-test Control Group Design. *Quasi Eksperiment design* ini mempunyai kelas kontrol tetapi tidak sepenuhnya berfungsi sebagai pengontrol variabe - variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan Eksperimen. *Quasi Eksperimen* digunakan karena pada kenyataannya selalu mendapatkan

kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2016). Sampel penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Gunungsitoli Tahun Ajaran 2024/2025 dengan Jumlah siswa sebanyak 351 siswa dari 10 kelas. Sampel penelitian terdiri dari

kelas X-5 sebagai kelas kontrol dan kelas X-1 sebagai kelas eksperimen yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan tes.



**Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian**

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil**

#### **1. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest**

Berdasarkan hasil pengolahan data nilai pretest dan posttest siswa pada kedua kelas, diperoleh gambaran bahwa terdapat peningkatan hasil belajar baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pada kelas X-5 (kelas kontrol) yang tidak mendapatkan perlakuan khusus atau tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional, nilai rata-rata pretest siswa adalah sebesar 61,65. Setelah mengikuti pembelajaran, nilai rata-rata posttest siswa meningkat menjadi 72,09. Kenaikan ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 10,44. Meskipun demikian,

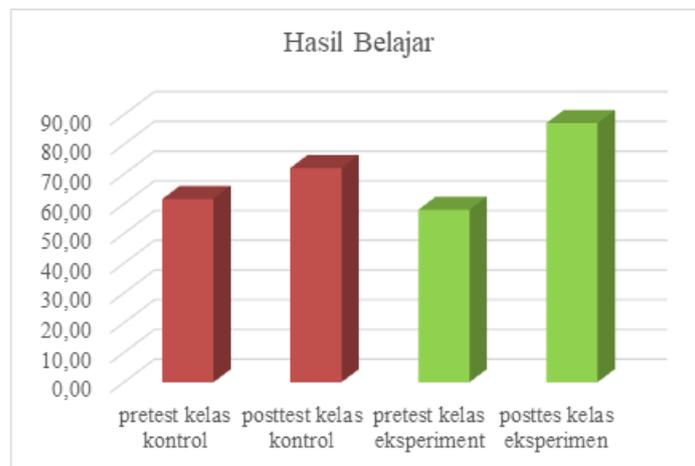
peningkatan ini tergolong rendah dan tidak menunjukkan perubahan signifikan dalam penguasaan materi.

Sebaliknya, pada kelas X-1 (kelas eksperimen) yang diberikan perlakuan dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang jauh lebih tinggi. Nilai rata-rata pretest siswa pada kelas eksperimen adalah sebesar 58,03, sedikit lebih rendah dibandingkan kelas kontrol. Namun, setelah diberikan pembelajaran menggunakan metode *Teams Game Tournament*, nilai rata-rata posttest siswa meningkat secara drastis menjadi 87,14. Peningkatan nilai ini mencapai 29,11, menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman dan penguasaan materi yang signifikan setelah mengikuti

pembelajaran dengan metode Teams Game Tournament.

Untuk memperjelas perkembangan hasil belajar siswa,

berikut disajikan grafik perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest antara kelas kontrol dan eksperimen:



**Gambar 2. Rata Rata Hasil Belajar Siswa**

Grafik tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest kelas eksperimen mengalami lonjakan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol yang cenderung mengalami peningkatan yang kecil.

Perbedaan peningkatan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran *Teams Game Tournament* memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Tidak hanya berhasil meningkatkan nilai akademik, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih termotivasi, antusias, dan tertarik untuk mengikuti pelajaran karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang kompetitif namun menyenangkan. Sejalan dengan Dengan demikian, metode Teams Game Tournament terbukti lebih efektif dalam meningkatkan

hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

## **2. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Berdasarkan KKM**

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran Geografi pada tingkat SMA dalam penelitian ini adalah 78. KKM berfungsi sebagai indikator pencapaian hasil belajar siswa terhadap kompetensi dasar yang ditetapkan. Berdasarkan hasil tes akhir (posttest) yang telah diberikan setelah proses pembelajaran, diperoleh data ketuntasan belajar yang menunjukkan adanya perbedaan yang mencolok antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pada kelas X-5 (kelas kontrol) yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, dari 34 orang siswa, hanya 10 orang siswa yang mencapai nilai  $\geq 78$ , sehingga persentase ketuntasan belajar pada kelas ini adalah sebesar 29,41%

Sementara itu, pada kelas X-1 (kelas eksperimen) yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), hasil yang

diperoleh jauh lebih baik. Dari 36 orang siswa, terdapat 30 orang siswa yang mencapai nilai  $\geq 78$ , dengan persentase ketuntasan sebesar 83,33%.

### 3. Uji Normalitas

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

<b>Tests of Normality</b>							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest kelas X-5 (Kontrol)	,115	34	,200*	,966	34	,369
	posttest kelas X-5 (Kontrol)	,154	34	,039	,959	34	,228
	pretest kelas X-1 (Eksperimen)	,125	36	,170	,968	36	,371
	posttest kelas X-1 (Eksperimen)	,113	36	,200*	,951	36	,109
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Dari tabel 2, hasil uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk, seluruh data pada pretest dan posttest, baik di kelas kontrol maupun kelas

eksperimen, menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05. Dengan demikian mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal.

### 4. Uji Homogenitas

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
hasil	Based on Mean	1,692	1	68	,198
	Based on Median	1,162	1	68	,285
	Based on Median and with adjusted df	1,162	1	62,084	,285
	Based on trimmed mean	1,477	1	68	,228

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang ditampilkan pada tabel, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan Based on Mean sebesar 0,198, yang data tersebut  $> 0,05$ . Oleh

karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

### 5. Uji Hipotesis

Tujuan dari uji hipotesis adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data, dalam hal ini antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, uji hipotesis digunakan untuk membuktikan secara statistik apakah metode pembelajaran TGT memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pengujian

hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu Paired Sample T-Test dengan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 27.

Ho = Tidak ada Pengaruh Penerapan Metode Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas X Sma Negeri 3 Gunungsitoli

Ha = Ada pengaruh Penerapan Metode Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas X Sma Negeri 3 Gunungsitoli

**Tabel 4. Uji T Kelas Eksperimen**

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest-posttest	-29,111	13,154	2,192	-33,562	-24,661	-13,279	35	<,001

**Tabel 5. Statistik Uji T Kelas Eksperimen**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	58,03	36	12,814	2,136
	posttest	87,14	36	7,947	1,324

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen.

Dalam uji Paired Sample t-Test, penentuan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua data yang berpasangan (seperti pretest dan posttest) didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang

dihasilkan dari analisis. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi > 0,05, Maka Ho di Terima.
- b. Jika nilai signifikansi < 0,05, Maka Ho ditolak

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 > 0,05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara

sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament terhadap

hasil belajar Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 3 Gunungsitoli.

**Tabel 6. Uji T Posttest Kontrol dan Posttest Eksperimen**

		Independent Samples Test							95% Confidence Interval of the Difference	
		Levene's Test for Equality of Variances					t-Test for Equality of Means		Lower	Upper
nilai		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		
	Equal variances assumed	1,892	,198	-7,020	68	<,001	-15,051	2,144	-19,329	-10,773
	Equal variances not assumed			-6,976	63,192	<,001	-15,051	2,158	-19,362	-10,739

Dalam tabel uji T di atas, yang menggunakan uji Independent Sample t-Test, Uji ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah diberi perlakuan yang berbeda, Syarat utama dalam penerapan uji independent sample t-test adalah bahwa data harus memiliki distribusi normal dan varians antar kelompok yang bersifat homogen.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS 27, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah 0,001. Karena nilai ini > 0,05, maka penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 3 Gunungsitoli dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

**Tabel 7. Statistik Uji T Posttest kontrol dan Posttest**

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai	posttest_Kelas Kontrol	34	72,09	9,931	1,703
	posttes_Kelas Eksperimen	36	87,14	7,947	1,324

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol adalah 72,09, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 87,14. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

terhadap peningkatan hasil belajar Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 3 Gunungsitoli dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang digunakan di kelas kontrol.

Perbedaan rata-rata tersebut mengindikasikan bahwa Metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) berpengaruh secara signifikan

### 6. Uji N-Gain

Analisis N-Gain (Normalized Gain) digunakan untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan, dalam hal ini metode pembelajaran

kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Dalam penelitian ini,

peneliti memanfaatkan aplikasi IBM SPSS versi 27 sebagai alat bantu untuk melakukan pengolahan dan analisis data.

**Tabel 8. Hasil Uji N-Gain Pretest Posttest Kelas Eksperimen**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	36	,30	1,00	,6871	,19918
Ngain_Persen	36	30,30	100,00	68,7142	19,91839
Valid N (listwise)	36				

Berdasarkan tabel di atas, Dari data tersebut, diketahui bahwa rata-rata nilai N-Gain Score adalah sebesar 0,6871 berada pada kategori sedang, Nilai tersebut berada dalam kisaran 0,3 hingga 0,7, yang

diklasifikasikan ke dalam kategori “sedang”. Dan rata-rata nilai N-Gain dalam bentuk persen adalah 68,71, yang berada pada rentang 56-75, sehingga di kategorikan “cukup efektif”

**Tabel 9. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score (Kontrol)	34	0,10	0,63	0,2728	0,12512
Ngain_Persen (Kontrol)	34	10,00	62,96	27,2767	12,51153
Ngain_Score (Eksperimen)	36	0,30	1,00	0,6871	0,19918
Ngain_Persen (Eksperimen)	36	30,30	100,00	68,7142	19,91839
Valid N (listwise)	70				

Berdasarkan tabel Diatas, dapat dilihat bahwa nilai pretest dan posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, jika dilihat dari data N-Gain Score, diperoleh perbedaan yang cukup signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, rata-rata nilai N-Gain Score sebesar 0,2728. Sementara itu, pada kelas eksperimen, rata-rata N-Gain Score

mencapai 0,6871. Jika mengacu pada klasifikasi efektivitas N-Gain menurut Hake (1999), yaitu kategori rendah (< 0,3), sedang (0,3–0,7), dan tinggi (> 0,7), maka rata-rata N-Gain Score kelas kontrol termasuk dalam kategori rendah, sedangkan kelas eksperimen masuk dalam kategori sedang.

Jika diliha dari nilai N-Gain dalam bentuk persentase, rata-rata

yang diperoleh oleh kelas kontrol adalah sebesar 27,28. Berdasarkan kriteria efektivitas N-Gain dalam bentuk persentase, angka tersebut berada pada kisaran dibawah 40 persen, yang termasuk dalam kategori tidak efektif. Sebaliknya, kelas eksperimen menunjukkan rata-rata N-Gain persen sebesar 68,71, yang berada dalam kisaran 56 hingga 75 persen, sehingga dapat diklasifikasikan dalam kategori cukup efektif.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengolahan data nilai pretest dan posttest siswa pada kedua kelas, yaitu kelas kontrol (X-5) dan kelas eksperimen (X-1), diperoleh gambaran bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada keduanya, namun dengan perbedaan yang mencolok. Pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, nilai rata-rata pretest sebesar 61,65 meningkat menjadi 72,09 pada posttest, menunjukkan kenaikan sebesar 10,44 poin yang tergolong rendah dan tidak signifikan. Sebaliknya, pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), nilai rata-rata pretest sebesar 58,03 meningkat tajam menjadi 87,14 pada posttest, dengan kenaikan sebesar 29,11 poin. Hal ini menunjukkan bahwa metode TGT mampu memberikan pengaruh positif yang jauh lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan signifikan ini mencerminkan bahwa pembelajaran

dengan pendekatan TGT, yang melibatkan interaksi kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi sehat, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung pasif, metode TGT terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan aktif, serta motivasi belajar siswa, ini sejalan dengan pendapat Slavin E, (Rusman, 2014) Pembelajaran kooperatif bertujuan meningkatkan prestasi belajar, mempererat hubungan sosial, menumbuhkan toleransi, menghargai pendapat, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. sehingga dapat disimpulkan bahwa metode ini lebih unggul dalam mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Pada kelas X-5 (kelas kontrol) yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, dari 34 orang siswa, hanya 10 orang siswa yang mencapai nilai  $\geq 78$ , sehingga persentase ketuntasan belajar pada kelas ini adalah sebesar 29,41%. Ini menunjukkan bahwa lebih separuh siswa masih belum mencapai standar minimal yang ditetapkan dalam KKM. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga pemahaman terhadap materi belum maksimal.

Sementara itu, pada kelas X-1 (kelas eksperimen) yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), hasil yang diperoleh jauh lebih baik. Dari 36 orang siswa, terdapat 30 orang siswa yang mencapai nilai  $\geq 78$ , dengan persentase ketuntasan sebesar 83,33%. Hanya 6 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Tingginya tingkat ketuntasan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa pada kelas eksperimen mampu memahami dan menguasai materi dengan sangat baik.

Hasil perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Rata-rata N-Gain persen pada kelas eksperimen berada dalam kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai kategori kurang efektif. Perbedaan ini memberikan gambaran yang jelas bahwa metode TGT lebih berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Melalui pendekatan yang menekankan pada kerja sama tim, diskusi kelompok, dan permainan edukatif yang menarik, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini mendorong mereka untuk lebih mudah memahami materi dan mampu menyelesaikan soal evaluasi dengan lebih baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar yang lebih tinggi di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan melalui kegiatan kelompok yang kompetitif namun menyenangkan. Siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, memahami materi dengan lebih baik, dan saling membantu antarteman dalam kelompok. Permainan edukatif yang digunakan dalam metode TGT juga memberikan variasi dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Sementara itu, pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan peningkatan hasil belajar yang tidak terlalu signifikan.

Temuan ini sejalan dengan pendapat (Warsono & Hariyanto, 2013), yang menyatakan bahwa tujuan utama dari penerapan model pembelajaran kooperatif meliputi peningkatan kualitas hasil belajar, prestasi akademik, serta kemampuan mengingat peserta didik. Selain itu, model ini juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa senang dalam belajar, mengembangkan keterampilan komunikasi dan sosial,

meningkatkan rasa percaya diri, serta memperlambat hubungan antarindividu yang berasal dari latar belakang suku atau ras yang berbeda. Dalam konteks penelitian ini, hampir seluruh aspek yang disebutkan tersebut tercermin dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen. Siswa terlihat lebih percaya diri saat berdiskusi, mampu menyampaikan pendapat dengan baik, dan menunjukkan sikap toleransi serta kerja sama yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test pada kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT). Dengan kata lain, penerapan metode TGT secara nyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam uji Paired Sample t-Test, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) menjadi dasar pengambilan keputusan, di mana jika nilai signifikansi < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil tersebut,  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan sebelum dan

sesudah penerapan metode TGT di kelas eksperimen.

Selanjutnya, hasil uji Independent Sample t-Test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah keduanya diberi perlakuan berbeda. Uji ini dilakukan dengan asumsi bahwa data berdistribusi normal dan varians antar kelompok homogen. Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS versi 27, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang juga lebih kecil dari 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode TGT dan siswa yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional.

Dari data posttest, diketahui bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 87,14, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 72,09. Selisih rata-rata ini menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan ini diperkuat oleh pendapat Slavin yang dikutip oleh Nur (Warsono & Hariyanto, 2013), bahwa pembelajaran kooperatif seperti TGT mendorong siswa untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam tim, dan berkompetisi secara sehat dengan kelompok lain. Model

ini menggabungkan unsur permainan dengan kerja sama kelompok, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Aktivitas tersebut tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, rasa tanggung jawab, dan motivasi belajar. Dalam konteks penelitian ini, siswa di kelas eksperimen tampak lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu menyelesaikan soal evaluasi dengan hasil yang lebih baik.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa rata-rata nilai N-Gain Score pada kelas eksperimen sebesar 0,6871, yang termasuk dalam kategori sedang, sesuai dengan klasifikasi efektivitas N-Gain menurut Hake (1999), yaitu: rendah ( $< 0,3$ ), sedang ( $0,3-0,7$ ), dan tinggi ( $> 0,7$ ). Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Jika dilihat dalam bentuk persentase, nilai N-Gain persen pada kelas eksperimen sebesar 68,71%, yang berada dalam rentang 56–75%, sehingga dikategorikan sebagai cukup efektif.

Sementara itu, pada kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT, rata-rata N-Gain Score hanya sebesar 0,2728, yang tergolong dalam kategori rendah. Rata-rata N-Gain dalam bentuk persentase pada kelas kontrol adalah 27,28%, berada pada kisaran

di bawah 40%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas kontrol termasuk dalam kategori tidak efektif.

Perbandingan ini menunjukkan adanya perbedaan efektivitas yang cukup signifikan antara kedua kelas. Hasil ini memperkuat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih optimal dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amni & Ningrat, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang diajarkan dengan model TGT menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang diajar dengan metode pembelajaran biasa.

Lebih lanjut, Sumantri (2014) juga menegaskan bahwa aktivitas belajar dengan model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan peserta didik untuk belajar secara rileks sambil menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, semangat kompetitif yang sehat, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam belajar. TGT menggabungkan unsur kooperatif dan kompetitif, yang

secara teoritis mendukung prinsip konstruktivisme sosial, di mana pembelajaran lebih bermakna terjadi ketika siswa terlibat dalam interaksi sosial dan diskusi kelompok.

Hal ini juga memperkuat pendapat Slavin (1995) bahwa model pembelajaran kooperatif, termasuk TGT, dapat meningkatkan hasil belajar melalui kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan tugas bersama. Dengan adanya unsur permainan dan turnamen, siswa lebih termotivasi untuk memahami materi karena adanya suasana yang menyenangkan dan kompetitif.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam penelitian ini tidak hanya terbukti secara empiris meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga didukung oleh teori-teori pembelajaran dan hasil penelitian sebelumnya. Pembelajaran dengan TGT menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan saling berbagi pemahaman dalam kelompok. Oleh karena itu, model ini layak dipertimbangkan sebagai alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Geografi.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Geografi siswa kelas X SMA

Negeri 3 Gunungsitoli. Penerapan metode ini terlaksana dengan baik melalui tahapan yang sistematis dan mampu menciptakan suasana belajar yang efektif, sehingga berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **E. Daftar Pustaka**

- Amni, Z., & Ningrat, H. K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar pada materi larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840-2848.
- Anwar, A. (2022). Media Sosial sebagai Inovasi pada Model PjBL dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal UPI*, 19(2), 237–249.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia
- Hayati, W. I., Utaya, S., & Astina, I. K. (2016). Efektivitas Student Worksheet Berbasis Project Based Learning Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 1 Nomor: 3 Bulan Maret Tahun 2016Halaman: 468—474. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i3.6174>
- Prastiyono, H., & Trisliatanto, D. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis

- Flipped Learning Pada Materi Sistem Informasi Geografis Untuk Pendidikan Sekolah Menengah Atas. *Journal of Residu*, 1(2), 114-123.
- Prastiyono, H., Utaya, S., Sumarmi, S., Astina, I. K., Amin, S., & Aliman, M. (2021). Development of e-learning, mobile apps, character building, and outdoor study (EMCO learning model) to improve geography outcomes in the 21st century. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(7), 107-122.
- Prihadi, E. (2018). Pengembangan Keterampilan 4C Melalui Metode Poster Comment Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Jurnal JPI Rabbani*, 2(1), 465.
- Purwanto, A. (2016). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dengan Menggunakan Metode Examples Non Examples Di Kelas Viih SMP 5 Kudus Semester II Tahun Pelajaran 2014 / 2015. *Jurnal Profesi Keguruan*, 2(1), 36-61
- Rusman. 2014. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua. Jakarta: PT RajaGrafindo Perkasa.
- Salmiah, M., & Abidin, Z. (2022). Konsep dasar pengelolaan kelas dalam tinjauan psikologi manajemen. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 13(1), 41-60.
- Sanjaya, W. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Slavin, R.E. (2009), "Cooperative Learning", in G. McCulloch and D. Crook (eds.), *International Encyclopedia of Education*, Routledge, Abington, UK.
- Sugiyono, S. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Sumantri, B. (2014). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamen (TGT) Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pelem 2 Ngawi. *Media Prestasi*, 13(1). 20-30
- Trianto, T. (2011). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Jakarta: Kencana
- Warsono, W., & Hariyanto, H. (2013). Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen. Bandung: Rosda
- Zubaidah, S. (2016, December). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 2, pp. 1-17).