

## **IMPLEMENTASI MODEL TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBASIS MEDIA WAYGROUND UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

Anggun Putri Pradani<sup>1</sup>, Muhiom<sup>2</sup>, Yoga Fernando Rizqi<sup>3</sup>, Fadhilah Khairani<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>PGSD FKIP Universitas Lampung

<sup>1</sup>[anggnptri12345@gmail.com](mailto:anggnptri12345@gmail.com), <sup>2</sup>[muhiom.8597@gmail.com](mailto:muhiom.8597@gmail.com),

<sup>3</sup>[Yoga.fernando@fkip.unila.ac.id](mailto:Yoga.fernando@fkip.unila.ac.id), <sup>4</sup>[Fadhilah.khairani@fkip.unila.ac.id](mailto:Fadhilah.khairani@fkip.unila.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This investigation was prompted by the suboptimal attainment of Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) in Pancasila Education among fifth-grade students at SD Negeri 5 Metro Timur. The study aimed to examine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model, integrated with Wayground media, on students' learning outcomes in Pancasila Education. A quantitative approach employing a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design was utilized. The research sample comprised 44 students, with class VA designated as the control group and class VB as the experimental group. Data were collected through test and non-test instruments. Statistical analysis revealed a significance value of  $0.000 < 0.05$ ; consequently,  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. The findings indicate that the TGT cooperative learning model integrated with Wayground media exerted a significant effect on the learning outcomes of fifth-grade students in Pancasila Education at SD Negeri 5 Metro Timur.*

*Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Cooperative Learning, Wayground Media, Learning Outcomes, Elementary Education.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pencapaian yang kurang optimal terhadap Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam Pendidikan Pancasila di kalangan peserta didik kelas lima SD Negeri 5 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), yang diintegrasikan dengan media *Wayground*, terhadap hasil belajar peserta didik dalam Pendidikan Pancasila. Pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan menggunakan desain *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari 44 peserta didik, dengan kelas VA ditetapkan sebagai kelompok kontrol dan kelas VB sebagai kelompok eksperimen. Data dikumpulkan melalui instrumen tes dan non-tes. Analisis statistik menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ ; dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT yang diintegrasikan dengan media *Wayground* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas lima dalam Pendidikan Pancasila di SD Negeri 5 Metro Timur.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Pembelajaran Kooperatif, Media Wayground, Hasil Belajar, Pendidikan Dasar.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan upaya sistematis untuk memperoleh ilmu pengetahuan sekaligus mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Kasanah dan Pratama (2024) menegaskan bahwa tujuan tersebut mencakup pengembangan tiga domain pembelajaran, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Pengembangan ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan intelektual seperti mengingat dan memecahkan masalah perlu dimaksimalkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami konsep, menerapkan pengetahuan, menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan gagasan baru. Keberhasilan pengembangan ranah kognitif tercermin dari pencapaian hasil belajar peserta didik. Aryansyah (2021) mendefinisikan hasil belajar

sebagai kemampuan yang diperoleh melalui pengalaman belajar, yang tidak hanya mencakup nilai akademik tetapi juga kemampuan menerapkan pengetahuan, menampilkan sikap positif, dan menguasai keterampilan untuk kehidupan sehari-hari.

Kenyataannya, kualitas hasil belajar Pendidikan Pancasila di Indonesia masih menghadapi tantangan serius. Berdasarkan penelitian Nurrahma (2024) menunjukkan banyak peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Menurut Taneo dkk., (2025) penyebabnya meliputi faktor internal seperti rendahnya partisipasi dan perbedaan kemampuan berpikir, serta faktor eksternal seperti model pembelajaran yang kurang optimal dan keterbatasan fasilitas. Kondisi ini mengindikasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di sekolah dasar, belum terlaksana secara maksimal sehingga berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar.

Ketidaktercapaian KKTP pada ranah kognitif mata pelajaran Pendidikan Pancasila memberikan dampak signifikan berupa menurunnya kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai

Pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta menghambat pembentukan karakter dan rasa nasionalisme. Menurut Asyifa dkk., (2025) dalam jangka panjang kondisi ini dapat menghambat pengembangan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Rendahnya hasil belajar juga disebabkan penggunaan model dan media pembelajaran yang belum optimal dan kurang bervariasi, di mana banyak pendidik masih menerapkan model pembelajaran monoton dan kurang interaktif sehingga menyebabkan peserta didik pasif dan menurunkan minat belajar.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Abbas dan Hasyim (2021) mendefinisikan model pembelajaran sebagai serangkaian pendekatan atau strategi yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sitanggang dkk., (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif. Mahardi dkk., (2021) menjelaskan bahwa model TGT dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran karena

menekankan kerja sama dalam kelompok. Ridha dkk., (2025) menambahkan bahwa melalui kegiatan turnamen dan permainan terstruktur, peserta didik terlibat langsung dalam menemukan dan memahami materi sehingga mendorong peningkatan pemahaman konsep. Mekanisme kompetisi sehat yang dikombinasikan dengan kerja sama kelompok memperkuat motivasi belajar peserta didik. Apriliyah dkk., (2025) menegaskan bahwa model TGT berkontribusi pada peningkatan hasil belajar karena mendorong partisipasi aktif, saling membantu, dan tanggung jawab atas capaian kelompok maupun individu.

Penerapan model TGT secara maksimal memerlukan dukungan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. *Wayground*, sebagai platform pembelajaran digital berbasis web, memungkinkan pendidik membuat dan menyajikan kuis interaktif secara daring. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui penyajian soal variatif, umpan balik langsung, dan suasana belajar yang menyenangkan. *Wayground* dapat digunakan sebagai sarana evaluasi maupun penguatan materi sehingga

peserta didik tidak hanya menerima informasi tetapi juga terlibat aktif dalam pembelajaran. Tirtadewi dkk., (2022) menyatakan bahwa media interaktif seperti *Wayground* membantu peserta didik memahami materi abstrak melalui penyajian visual dan aktivitas yang mendorong keterlibatan aktif.

Perpaduan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *Wayground* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif karena proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik melalui penyampaian materi yang interaktif dengan kombinasi teks, gambar, dan suara. Ifriani dkk., (2025) menyatakan bahwa model TGT berbasis *Wayground* membuat peserta didik lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Tujuan dilakukannya penelitian ini terdapat dua yaitu teoretis dan praktis yaitu sebagai berikut.

#### **Manfaat Teoretis**

Berkontribusi terhadap pengembangan kajian akademis terkait capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pengkajian dampak implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pendekatan yang digunakan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana model TGT mampu mengoptimalkan keterlibatan aktif peserta didik, memperkuat penguasaan konsep, serta mendorong peningkatan capaian pembelajaran secara bermakna pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penyusunan strategi pembelajaran yang lebih optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang Sekolah Dasar.

#### **Manfaat Praktis**

Bagi Pendidik

Menyediakan wawasan bagi pendidik dalam merancang aktivitas pembelajaran yang dapat mengoptimalkan capaian belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Bagi Peserta Didik

Penerapan model kooperatif tipe TGT menawarkan pengalaman pembelajaran yang berbeda kepada peserta didik dan berkontribusi terhadap peningkatan capaian belajar mereka.

Bagi Kepala Sekolah

Menjadi rujukan dalam perumusan kebijakan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi sumber referensi bagi peneliti lain dalam memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mengoptimalkan capaian belajar peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini melibatkan 44 peserta didik kelas V di SD Negeri 5 Metro Timur yang terdiri dari kelas VA dan VB sebagai subjek penelitian. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh antara variabel yang diteliti. Sugiyono (2023) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berfokus pada populasi dan sampel tertentu dengan pengumpulan data melalui instrumen penelitian serta analisis data secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan rancangan non-equivalent control

group design yang melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan non-tes, di mana metode tes meliputi *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar peserta didik, sedangkan metode non-tes mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai data pendukung penelitian.

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

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Timur berikut disajikan paparan data hasil penelitian.

**Tabel 1 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik SD Negeri 5 Metro Timur**

Data	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
Jumlah peserta didik	22	22	22	22
Nilai tertinggi	80	85	75	95
Nilai terendah	45	50	40	55
Rata-rata	62,50	67,05	56,36	76,36

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen**

No	Kelas Eksperimen		
	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	40 - 45	4	18%
2.	46 - 51	5	23%
3.	52 - 57	4	18%

No	Kelas Eksperimen		
	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
4.	58 - 63	3	14%
5.	64 - 69	2	9%
6.	70 - 75	4	18%
<b>Jumlah</b>		22	100%

**Tabel 3 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol**

No	Kelas Kontrol		
	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	45 – 50	2	9%
2.	51 – 56	6	27%
3.	57 – 62	5	23%
4.	63 – 68	2	9%
5.	69 – 74	2	9%
6.	75 – 81	5	23%
<b>Jumlah</b>		22	100%

**Tabel 4 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Kelas Eksperimen**

No	Kelas Eksperimen		
	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	55 - 61	3	13,64%
2.	62 - 68	3	13,64%
3.	69 - 75	5	22,73%
4.	76 - 82	4	18,18%
5.	83 - 89	4	18,18%
6.	90 - 97	3	13,64%
<b>Jumlah</b>		22	100%

**Tabel 5 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Kelas Kontrol**

No	Kelas Kontrol		
	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	50 – 55	5	22,73%
2.	56 – 61	4	18,18%
3.	62 – 67	2	9,09%
4.	68 – 73	3	13,64%
5.	74 – 79	5	22,73%
6.	80 – 86	3	13,64%
<b>Jumlah</b>		22	100%

Perbedaan peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT

berbasis media *Wayground* memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan model NHT berbasis video, karena dapat melibatkan peserta didik secara aktif melalui permainan dan turnamen dibandingkan dengan model kooperatif tipe NHT berbasis video pembelajaran yang membuat pembelajaran cenderung pasif.

Regresi Linier Sederhana dihitung dengan bantuan *Statistical Program for the Social Science* (SPSS) versi 2022. Berikut disajikan pada table hasil dari uji regresi linier sederhana.

**Tabel 6 Uji Regresi Linier Sederhana**

<i>Coefficients<sup>a</sup></i>				
Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
<i>Std. Error</i>				
<i>B</i>				
<i>Error Beta</i>				
1 (Constant)	33,391	9,283	3,597	0.002
Model Kooperatif Tipe TGT Berbasis <i>Wayground</i>	0.831	0.175	0.728	4,747
				0.000

a. *Dependent Variable:* Hasil Belajar

Hasil uji signifikansi pada tabel *Coefficients* menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Wayground* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro.

Penelitian ini mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur. Kelas eksperimen menerapkan model TGT berbasis media *Wayground*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Numbered Heads Together* (NHT) berbasis video pembelajaran.

Model TGT yang diterapkan mengikuti lima tahapan pembelajaran menurut Astuti dkk., (2022), (1) presentasi kelas, (2) kerja kelompok, (3) permainan, (4) turnamen, dan (5) penghargaan kelompok. Indikator hasil belajar kognitif mengacu pada taksonomi Bloom level C4-C6, mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Implementasi pembelajaran dilakukan secara berkelompok heterogen

beranggotakan 4-5 peserta didik. Hasil observasi menunjukkan tahap presentasi kelas memperoleh nilai tertinggi karena penyampaian materi yang terstruktur. Tahap kerja kelompok dan permainan menunjukkan kolaborasi yang baik, sementara tahap turnamen dan penghargaan kelompok memperoleh nilai lebih rendah karena faktor kompetisi dan penerimaan hasil yang beragam.

Penerapan TGT berbasis *Wayground* platform kuis interaktif berbasis menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dibanding pembelajaran konvensional. Media interaktif ini membantu peserta didik memahami materi abstrak melalui visualisasi dan aktivitas yang mendorong partisipasi aktif. Peserta didik menjadi lebih termotivasi, aktif berdiskusi, dan antusias mencapai nilai terbaik, sehingga meningkatkan pemahaman materi dan kemampuan kognitif.

Hasil penelitian menunjukkan model TGT berbasis *Wayground* memberikan pengaruh lebih signifikan terhadap hasil belajar dibandingkan model NHT berbasis video. Disimpulkan bahwa TGT berbasis *Wayground* efektif meningkatkan hasil

belajar Pendidikan Pancasila pada ranah kognitif karena menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan tidak pasif.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Wayground* terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur tahun ajaran 2025/2026. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai peserta didik pada tahap *pretest* dan *posttest*. Integrasi sintaks TGT dengan media interaktif *Wayground* berhasil meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar. Hal itu ditandai dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  pada uji regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai konstanta ( $\alpha$ ) sebesar 33,391 dan koefisien regresi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *Wayground* (b) sebesar 0,831. Sehingga berdasarkan hasil uji signifikansi pada tabel *Coefficients*

menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### **Implikasi Praktis**

Temuan penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi berbagai pemangku kepentingan pendidikan. Bagi siswa, model ini mengajarkan pentingnya kolaborasi dan kompetisi sehat dalam belajar. Bagi pendidik, penelitian ini menawarkan alternatif metode pembelajaran yang terbukti efektif dan dapat diadaptasi untuk berbagai materi. Kepala sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar kebijakan pengembangan pembelajaran inovatif di sekolah. Sementara bagi peneliti, temuan ini membuka peluang pengembangan penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas dan instrumen yang lebih komprehensif.

#### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa keterbatasan, antara lain: (1) cakupan penelitian terbatas pada satu sekolah dan satu mata pelajaran; (2) fokus penilaian hanya pada ranah kognitif; dan (3) durasi penelitian yang relatif singkat. Keterbatasan ini perlu menjadi



perhatian bagi peneliti selanjutnya untuk menghasilkan temuan yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasi lebih luas.

### **Rekomendasi Implementasi**

Untuk implementasi model TGT berbasis Wayground secara optimal, diperlukan: (1) pelatihan pendidik dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis TGT dan mengoperasikan platform Wayground; (2) ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai seperti perangkat komputer/tablet dan koneksi internet stabil; (3) dukungan manajemen sekolah dalam menyediakan waktu dan sumber daya untuk pengembangan pembelajaran inovatif; dan (4) evaluasi berkala terhadap efektivitas implementasi untuk perbaikan berkelanjutan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Apriliyah, A. M., Alfiansyah, I., & Subayani, N. W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(6), 266–276.

Aryansyah, F. (2021). Pelaksanaan Question Student Have Method Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(1), 91–98.

Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. 2022. Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.

Chudri Al, Muhammadi, Anita Yesi, & Iraqi Hana Shilfia. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sdn 10 Bandar Buat. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 211–221.

Evania, Abbas, A., & Hasyim, M. (2021). Efektivitas Model Direct Instruction Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Sma Negeri 1 Batauga Memahami Nilai Dalam Folklore Wanduudiu. *Jurnal Ilmu Budaya*, 8(1), 159–171.

Hanipah, S. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas. *Jurnal*

- Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(2), 264–275.
- Ifriani, C., Hendriani, M., & Rossa, R. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar KPK Dan FPB Di Kelas V SD 31 Jati Tanah Tinggi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), 1562–1574.
- Kasanah, M., & Pratama, A. P. (2024). Taksonomi Tujuan Pendidikan dan Evaluasi Hasil Belajar. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 146–162.
- Mahardi, P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2021). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1), 98–07.
- Nurrahma, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model PBL Berbantuan Media Canva Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5507–5516.
- Ridha, M. P., Sulistyowati, & Rizal, S. U. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI. *Jurnal Media Informatika [JUMIN]*, 6(2), 1494–1500.
- Sitanggang, P. R. C., Bahri, S., Panjaitan, D. J., Nasution, E. J., & Simorangkir, R. I. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik SMA Negeri 14 Medan. *Journal on Education*, 06(04), 21774–21784.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tirtadewi, N. K. A., Agustiana, I. G. A. T., & Ujjanti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi Quizizz pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 324–335.