

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT
BERBANTUAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
DAN PRESTASI BELAJAR PPKN KELAS IV
DI SD NEGERI 1 KARANGGINTUNG**

Rosalia Yustianawati¹, Agung Nugroho²

^{1,2} PGSD Universitas Muhammadiyah Purwokerto

¹rosaliayustianawati0509@gmail.com, ²agungnugrohoump@gmail.com*

ABSTRACT

This research is a class action research that focuses on increasing the activeness and completeness of PPKN learning of fourth grade students of SD Negeri 1 Karanggintung. Data were obtained using observation and tests, the data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results of the study prove that applying the TGT type cooperative learning model can increase student activeness and learning completeness. The results of the data obtained stated that the completeness of learning in cycle I obtained 54.68% of the criteria was quite good. In cycle II, 82.81% was obtained with very good completeness competency. The results of the observation of learning activeness in cycle I with the average number 2.50 with good competence. In cycle II, the process of learning activeness increased with an average of 3.30 with very good competence.

Keywords: Cooperative Learning with TGT Type, Learning Activeness, Achievement

ABSTRAK

Penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas adapun berfokus pada kenaikan keaktifan dan ketuntasan belajar PPKN siswa kelas IV SD Negeri 1 Karanggintung. Data diperoleh dilakukan menggunakan observasi dan tes, data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian membuktikan maka atas mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu menaikkan keaktifan dan ketuntasan belajar siswa. Hasil data yang diperoleh menyatakan ketuntasan belajar pada siklus I diperoleh 54,68% kriteria cukup baik. Pada siklus II diperoleh 82,81% dengan kemampuan kompetensi ketuntasan sangat baik. Hasil observasi keaktifan belajar pada siklus I dengan hasil angka rata – rata 2,50 dengan kemampuan kompetensi baik. Pada siklus II, proses keaktifan belajar meningkat dengan angka rata – rata 3,30 dengan kemampuan kompetensi sangat baik.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT , Keaktifan Belajar, Prestasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah kemampuan manusia mampu meningkatkan kemampuan diri dengan aktivitas pembelajaran seseorang mampu memperoleh ilmu pengetahuan

dengan kegiatan pembelajaran mewujudkan siswa untuk aktif mengembangkan potensi diri yang dimiliki untuk bermanfaat bagi individu dalam kehidupan sehari-hari. (Fitriana et al., 2019) mengemukakan

bahwa guru bukan hanya sebagai sumber belajar yang memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa dengan model pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi guru maupun siswa.

Proses pembelajaran merupakan peran penting dalam membantu siswa guna mengembangkan kemampuan dalam diri siswa masing – masing. (Mulyasa dalam Ula & Jamilah, 2023) mengemukakan proses pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan siswa dikatakan berhasil sebagian besar siswa aktif ketika proses pembelajaran dapat diterapkan penggunaan model pembelajaran yang mampu membantu guna meningkatkan proses pembelajaran. Menurut (Slavin dalam Wahidah & Kristin, 2023) menjelaskan tentang *teams games tournament* (TGT) adalah kegiatan pembelajaran guna memberi kesempatan siswa ketika berkelompok guna berkompetisi dengan kelompok lain, yang akan menaikkan keaktifan siswa pada aktivitas pembelajaran. Pada model pembelajaran *teams games tournament* (TGT), guru menjelaskan materi pelajaran yang akan

disampaikan, pengajar membentuk siswa dalam beberapa kelompok, siswa melaksanakan petunjuk yang telah guru sampaikan berupa *games* guna membantu siswa mengetahui pengetahuan yang telah disampaikan guru, tiap kelompok melakukan *tournament* dengan cara berkompetisi. Dengan adanya *games* dan *tournament* membantu siswa aktif dan semangat guna mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran. mengemukakan tahap-tahap dalam sintaks *teams games tournament* (TGT), antara lain:

1) Penyajian Kelas

Materi disampaikan pengajar kepada siswa dalam bentuk penyampaian materi dengan bantuan proyektor serta ceramah interaktif di dalam kelas. Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung melalui kegiatan demonstrasi dan bertanya antar siswa maupun dengan guru.

2) Pembagian kelompok (*Team*)

Pembagian kelompok dibentuk oleh guru menjadi beberapa kelompok terdiri dari 4-6 siswa dengan pertimbangan beraneka ragam, sehingga dalam kelompok beragam karakter siswa. tujuannya mampu berkerjasama dengan baik.

3) Pelaksanaan permainan (*Games*)
Permainan terdiri dari kartu soal yang dibuat oleh guru tujuannya guna mengetahui petunjuk untuk ke tahap tantangan yang telah diperoleh siswa berdasarkan kartu soal yang diambil.

4) Kompetisi (*Tournament*)
Kegiatan kompetisi atau tournament dilakukan setelah penyampaian materi telah disampaikan kepada siswa. Dalam tahap ini siswa terlibat dalam kompetisi akademik secara kompetisi melawan anggota tim lainnya.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)
Kelompok yang memperoleh skor lebih tinggi akan memperoleh penghargaan dengan kriteria tim sangat baik. Kemudian juara dua akan mendapatkan tim baik, juara tiga mendapat penghargaan cukup.

Keaktifan belajar ialah aktivitas yang mendorong keikutsertaan siswa dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang menunjang ketercapaian siswa. Adapun Indikator keaktifan belajar yang dikemukakan oleh (Sudjana , 2016) mampu terlihat dari

beberapa hal, yakni: (1) Saat aktivitas pembelajaran berlangsung siswa terlibat melaksanakan tugas belajarnya, (2) Siswa ikut serta pada memecahkan masalah pada aktivitas pembelajaran, (3) Siswa dapat menanya terhadap teman dan terhadap pengajar apabila belum mengerti materi dan menemukan kesukaran, (4) Siswa dapat berupaya mencari informasi yang mampu diperlukan guna menyelesaikan persoalan masalah yang sedang dihadapainya, (5) Siswa menjalankan diskusi kelompok sesuai arahan pengajar, (6) Siswa bisa mengukur kompetensi dirinya dan hasil yang didapat, (7) Siswa berlatih menyelesaikan permasalahan, (8) Siswa mempunyai kesempatan guna menjalankan apa yang telah diperolehnya pada penyelesaian persoalan yang ditemui.

Pemilihan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) ini dilaksanakan menurut pengkajian dari penelitian sebelumnya seperti pada (Yunita & Trisiantari, 2019) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT guna membantu siswa ikut aktif terlibat pemecahkan masalah.

Setujuan dengan penelitian yang telah dilakukan (Thalita et al., 2019) melalui implementasi model kooperatif tipe TGT, mampu menaikkan keaktifan dibuktikan dengan kenaikan pada setiap indikator penelitian keaktifan. Menurut (Wahyudi & Maigina, 2022) model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menaikkan keaktifan dan ketuntasan belajar membuat siswa lebih aktif sebab melalui kegiatan tim dan berdiskusi bersama siswa lain dengan pelaksananya melalui permainan siswa lebih terdorong untuk ikut serta kegiatan pembelajaran dengan aktif.

(Fitria et al., 2023) menjelaskan bahwa kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media pembelajaran mampu turut serta meningkatkan keaktifan belajar, siswa mampu ikut serta pada pelaksanaan penugasan belajar, aktif pada diskusi kelompok, terlibat pada memecahkan permasalahan dan aktif bertanya kepada teman dan pengajar. Menurut (Solastri, 2023) dalam penelitian yang telah dilakukan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning type team games tournament* (TGT) berbantuan media

pembelajaran *wordwall* mengalami kenaikan karena adanya *games* dan *tournament* yang terdapat pada aktivitas pembelajaran hingga siswa aktif pada aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dijalankan peneliti di kelas IV SD Negeri 1 Karanggintung, menemukan informasi bahwa pengajar masih memakai model pembelajaran konvensional seperti sesi penyampaian materi, tanya jawab dan penugasan dalam kegiatan pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran. Pada proses kegiatan pembelajaran saat peneliti mengobservasi ditemukan pada kegiatan sesi tanya jawab dan kegiatan diskusi dari informasi yang diperoleh peneliti dibuktikan dengan observasi pada saat pembelajaran berlangsung yakni masih ditemukan siswa yang bermain sendiri ketika pengajar sedang memberikan materi serta siswa pada aktivitas berkelompok didapat kegiatan diskusi hanya 1 atau 2 anak yang terlibat mengerjakan tugas kelompok dan terdapat siswa kurang aktif dalam bertanya baik dengan guru

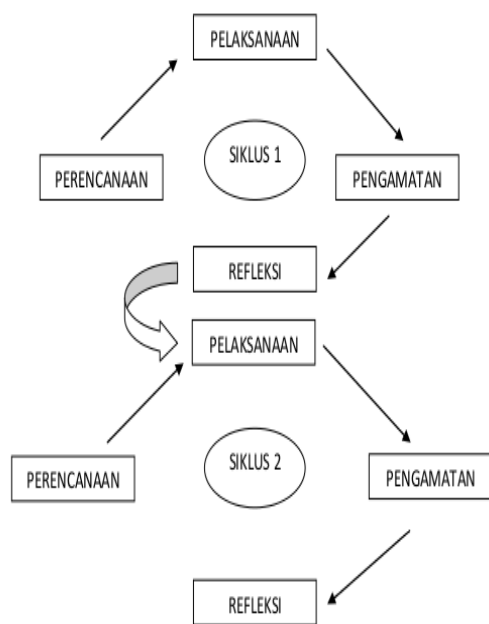
maupun teman. hal ini peneliti akan memakai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menaikkan keaktifan siswa. Data yang diperoleh berjumlah keseluruhan siswa yaitu 32 dan peneliti menemukan data nilai pendidikan pancasila yang dicapai saat Ujian Formatif Semester II ajaran 2023/2024 tergolong rendah

Data hasil nilai ulangan mata pelajaran PPKN menyatakan bahwa nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran PPKN tergolong rendah. Kurangnya pemahaman siswa dengan materi yang disampaikan saat kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran, sehingga aktivitas pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran bagi siswa dapat menimbulkan kurang berkesan bagi siswa sehingga menyebabkan ketuntasan belajar siswa yang kurang unggul hal ini peneliti akan membantu proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran guna membantu siswa dalam pemahaman materi.

Dari latar belakang penelitian tersebut, maka penelitian ini dilaksanakan secara kerjasama dan partisipatif. Berhubungan dengan permasalahan hal tersebut maka pemecahan permasalahan yang dipilih penelitian ini difokuskan pada suatu tindakan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media pembelajaran *wordwall* yang lebih melibatkan keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa terhadap pemahaman materi yang diberikan. Pembelajaran tidak hanya difokuskan pada pemberian ilmu pengetahuan saja akan tetapi bagaimana pengalaman sebagai pelajaran dalam kehidupan sehari-hari, maka untuk menaikkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas IV peneliti pada aktivitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan harapan siswa dan pengajar. Menurut (Nadrah et al., 2017) model pembelajaran *team games tournament* lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional karena adanya pengaruh interaksi pada saat kegiatan pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan Kemmis dan Mc.Taggart yang terdiri dari 4 langkah, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Kegiatan pembelajaran pada setiap siklus terdiri dari empat tahapan menurut (In'am & Sutrisno, 2021)

kegiatan perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan instrumen perangkat pembelajaran, kegiatan pelaksanaan ialah tindakan aktivitas pembelajaran yang dikerjakan

berdasarkan tahapan perencanaan, kegiatan observasi proses mengamati selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran, kegiatan refleksi diperoleh dari hasil pengamatan adanya upaya perubahan ke lebih baik dengan adanya perbaikan untuk siklus berikutnya.

SD Negeri 1 Karanggintung Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas pada Semester II (Genap), mulai bulan Januari sampai dengan bulan Februari 2024. Subjek penelitian yakni siswa kelas IV SD Negeri 1 Karanggintung Tahun Ajaran 2023/2024 mempunyai 32 siswa, yang terdiri dari 14 siswa laki – laki dan 18 siswi perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes berupa tes evaluasi dalam bentuk pilihan ganda. Teknik non tes terdiri dari wawancara, observasi, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi keaktifan siswa, dan dokumentasi. Untuk menampilkan kenaikan keaktifan belajar siswa, berikut adalah tabel kriteria prestasi belajar dan keaktifan belajar siswa menurut Purwanto (2010):

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar Siswa

No.	Rata – rata	Kriteria
1.	>3.25	Sangat Baik
2.	>2.50 - 3.25	Baik
3.	>1.75 - 2.50	Cukup
4.	≤1.75	Kurang

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

No.	Ketuntasan Belajar	Kriteria
1)	80 – 100	Sangat Baik
2)	66 – 79	Baik
3)	56 – 65	Cukup
4)	40 – 55	Kurang
5)	≤40	Kurang Sekali

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan pada siklus I dan siklus II, menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* mampu dideskripsikan sintak berikut ini:

1) Penyajian Kelas

Pada tindakan pertama, penyajian pembelajaran seperti menyajikan penggunaan berbantuan media elektronik untuk menayangkan materi dan video pembelajaran yang akan disampaikan. Pelaksanaan siklus I beberapa siswa berusaha untuk menjawab pertanyaan dan menyampaikan

pendapat saat pengajar bertanya maupun dalam berdiskusi dalam kelas namun masih ditemukan siswa yang kurang mencermati pengajar, siswa masih asyik pada aktivitasnya sendiri. Hal ini disebabkan pada siklus I di evaluasi materi yang disampaikan guru kurang membangun keingintahuan siswa lalu pada siklus II pengajar membuat kegiatan diskusi yang lebih fokus pada penyampaian materi agar keaktifan siswa dan prestasi siswa adanya perubahan peningkatan sangat baik.

2) Belajar dalam Tim

Pada tindakan kedua, kegiatan dalam berkelompok dari berbagai siswa yang memiliki keunggulan yang berbeda – beda. Pada kegiatan berkelompok setiap tim berupaya mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diperoleh dari guru melalui berkelompok untuk didiskusikan secara berkelompok dan untuk mempersiapkan games dan *tournament* yang akan disampaikan guru. Pada siklus

I tidak seluruh siswa tampak bergotong royong pada tim. Hal ini disebabkan siswa dalam tim yang memiliki akademis tinggi mengungguli dalam mengerjakan LKPD sehingga siswa dalam tim yang memiliki akademis rendah kurang terlibat dalam mengerjakan. Sehingga siklus II, guru membagi tim baru diinginkan siswa tidak merasa bosan dan dapat menyesuaikan diri dengan siapa saja kelompoknya. Pada siklus II terjadi perubahan, setiap tim lebih bergotong royong dan siswa yang dikategorikan akademis tinggi tidak mendominasi lagi. Keterampilan guru dalam membimbing siswa dalam kegiatan diskusi kelompok kecil dibutuhkan siswa untuk keberlangsungan kegiatan diskusi secara efektif (Fikri,dkk., 2021).

3) Games

Pada tindakan ketiga, guru membuat permainan yang mengikutsertakan siswa untuk berkelompok. Pada siklus I beberapa siswa memperlihatkan kurang

bersemangat dalam mengikuti permainan keadaan ini dikarenakan siswa belum memahami langkah permainan dengan jelas pada kartu soal. Pada siklus II guru menyampaikan lebih jelas bagaimana petunjuk dalam permainan terutama pada petunjuk kartu soal yang merujuk pada langkah turnamen keberlangsungan ini lebih merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan berkelompok.

4) Turnamen

Pada tindakan keempat, pengajar menyiapkan tantangan dan siswa bersaing sesuai petunjuk guru berupa tantangan yang terdapat media pembelajaran *wordwall* siswa yang dapat menyelesaikan dengan benar maka akan mendapatkan skor sesuai dengan aturan yang guru sampaikan.

5) Rekognisi Tim

Pada tindakan terakhir, pengajar menyerahkan apresiasi untuk siswa yang berani aktif bertanya dan menjawab apa yang disampaikan guru dan bagi tim

yang mencapai skor berdasarkan ketentuan tertentu. Selain memberikan apresiasi pada siklus I dan siklus II pengajar selalu menyampaikan inspirasi kepada seluruh siswa baik motivasi untuk selalu aktif dalam pembelajaran maupun untuk menaikkan prestasi belajar siswa agar mendapatkan nilai ketuntasan yang sesuai dengan kriteria sangat baik.

1. Prestasi Belajar Siswa

Hasil penelitian yang sudah dilakukan menentukan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di SD Negeri 1 Karanggintung terhadap prestasi belajar siswa dan keaktifan siswa dalam mata pelajaran PPKN.

Hasil peningkatan prestasi belajar dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Prestasi Belajar PPKN Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Karanggintung

No.	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Jumlah Siswa	32	32	32	32
2	Jumlah Siswa Tuntas	15	20	24	29
3	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	19	12	8	3
4	Rata – rata	63,43	70,31	77,81	85

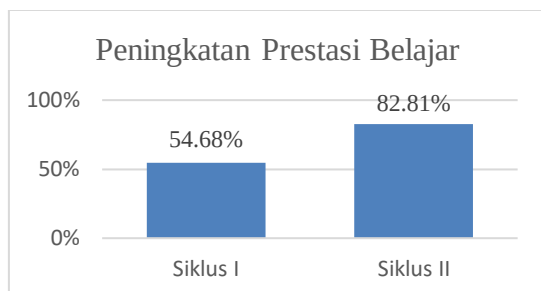
5	Ketuntasan Belajar	46,87%	62,5%	75%	90,62%
6	Ketuntasan Klasikal	54,68%		82,81%	

Berdasarkan tabel I menyatakan bahwa ada peningkatan prestasi belajar mata pelajaran PPKN pada siklus I, yang mana persentase ketuntasan siklus I mencapai 54,68% yang artinya masih tergolong rendah. Selanjutnya pada siklus II mengalami kenaikan dengan mendapati ketuntasan 82,81% dari seluruh jumlah siswa. Hal ini meyakinkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Ketuntasan belajar siswa didapat dari hasil yang telah siswa laksanakan dari soal evaluasi yang dilakukan siswa bersifat individu. Evaluasi diberikan setiap pertemuan di siklus I dan siklus II. Prestasi belajar pada materi melalui model pembelajaran *team games tournament* di kelas IV SD Negeri 1 Karanggintung mengalami peningkatan, dimana siswa dapat memahami materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 2. Diagram Hasil Prestasi Belajar PPKN Siswa Kelas IV

SD Negeri 1 Karanggintung



Berdasarkan histogram diatas menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Hasil pada siklus I 54,68%. dan siklus II terjadi peningkatan 82,81%. Pada siklus I ketuntasan belajar tergolong rendah dan belum mencapai indikator keberhasilan karena masih <75% dari jumlah seluruh siswa. sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan belajar siswa karena mampu mencapai indikator keberhasilan yaitu >75% dari jumlah seluruh siswa kelas IV.

2. Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan hasil dari observasi dan analisis data penelitian yang dilakukan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa mampu dilihat tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Keaktifan Belajar PPKN Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Karanggintung

Indikator	Siklus I		Jumlah	Rata - rata	Siklus II		Jumlah	Rata - rata
	P1	P2			P1	P2		
Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	2,15	2,62	4,77	2,38	2,84	3,28	6,12	3,06
Terlibat dalam pemecahan masalah	2,12	2,59	4,71	2,35	2,75	3,5	6,25	3,12
Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya	2,31	2,59	4,9	2,45	2,84	3,43	6,27	3,13
Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah	2,28	2,75	5,03	2,51	3,15	3,34	6,49	3,24
Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru	2,18	2,68	4,86	2,43	3,25	3,43	6,68	3,34
Menilai kemampuan dirinya dan hasil - hasil yang diperolehnya	2,31	2,75	5,06	2,53	3,25	3,46	6,71	3,35
Melatih diri dalam bertanya pemecahan soal atau masalah yang sejenis	2,31	2,75	5,06	2,53	3,53	3,56	7,09	3,54
Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya	2,37	3,28	5,65	2,82	3,81	3,59	7,4	3,7
JUMLAH	18,03	22,01			25,42	27,59		
RATA - RATA	2,25	2,75	5	2,5	3,17	3,44	6,61	3,30
KRITERIA	BAIK				SANGAT BAIK			

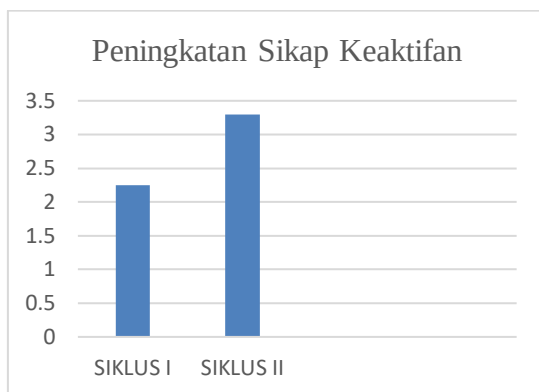
Pada siklus I terlihat adanya perubahan keaktifan belajar siswa. pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di kelas dengan menggunakan bantuan media wordwall dimana pada tiap pertemuan dibuat game dengan tantangan yang sudah diberikan guru kepada siswa membuat siswa mampu bertanya dengan sesama teman kelompoknya dengan diskusi kelompok.

Pada siklus II terjadi kenaikan keaktifan belajar siswa. berdasarkan evaluasi pada siklus sebelumnya dilakukan beberapa perbaikan berupa perubahan pada soal-soal yang terdapat tantangan membantu siswa lebih menarik perhatian siswa dan antusias siswa untuk aktif dalam forum diskusi maupun bertanya dengan guru.

Data yang diperoleh siklus I dan siklus II menyatakan menumbuhkan keaktifan belajar

siswa. perbandingan keaktifan belajar siswa dapat ditampilkan dalam gambar diagram berikut ini:

Gambar 3. Diagram Hasil Keaktifan Belajar PPKN Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Karanggintung



Dari diagram tersebut dapat diketahui keaktifan belajar siswa data yang diambil ketika penelitian siklus I menyatakan angka rata – rata 2,5 masuk dalam kategori baik. Pada siklus II menyatakan angka rata – rata 3,30 masuk dalam kategori sangat baik.

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang mampu diringkas dari penelitian yang telah dikerjakan mampu menyimpulkan bahwa pemakaian model pembelajaran *cooperative learning type team games tournament* berbantuan media *wordwall* mampu menaikkan ketuntasan belajar dan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini meyakinkan

atas ketercapaian penelitian ini juga dapat dilihat dari pencapaian ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan II. Pada siklus I rata – rata ketuntasan belajar siswa yaitu 54,68%, kemudian kenaikan menjadi 82,81% pada siklus II. Pada keaktifan belajar menunjukkan hasil pada siklus I dengan angka rata – rata 2,50 masuk dalam kategori baik dan siklus II dengan angka rata – rata 3,30 masuk dalam klasifikasi sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, F., Mareza, L., & Nugroho, A. (2019). "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION Pendahuluan." 5(2):839–47.
- Fitria, A., Suryadi, S., & Nurlaela, E. (2023). "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(1):2548–6950.
- In'am A., & Sutrisno, E.S. (2021). "Jurnal Internasional Penguatan Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." 14(1):395–410.
- Nadrah et al., (2017). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 2(2):235. doi: 10.30998/jkpm.v2i2.2497.

- Purwanto, N. (2010). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. PT Remaja Rosdakarya.
- Solastri, I. (2023). "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Tgt Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG)* 1:1318–23.
- Sudjana, N., 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung:Rosdikarya
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). "Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4:147–56.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT." *Jurnal Pendidikan Guru* 4(3):194–204.
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6(2):378–88.
- Wahyudi, A. B. E., & Maigina, A. (2022). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Siswa Kelas V." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10(1). doi: 10.20961/jkc.v10i1.63207.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 1(2):96. doi: 10.23887/jpmu.v1i2.20778.