

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh Kelas V SD

Maherni Sitepu¹, Rio Parsaoran Napitupulu², Yanti Arasi Sidabutar³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
Email: mahernisitepu20@gmail.com¹, napitupulurio7@gmail.com², arasiyanti@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas v dengan model pembelajaran TGT. Penelitian ini adalah jenis metode penelitian kuantitatif melalui pendekatan penelitian pre-experimental. Penelitian ini menggunakan dua bentuk design yaitu one-group pre-test dan post-test design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom dengan jumlah 30 siswa tahun ajaran 2022/2023. Instrumen yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa terdapat nilai rata-rata pre-test yaitu 52.83. Kemudian meningkat pada nilai rata-rata post-test yaitu 73.50 dengan menggunakan model teams games tournament (tgt) terhadap hasil belajar siswa kelas v. Tahap uji prasyarat analisis data menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Sedangkan uji hipotesis (uji-t) menggunakan uji paired samples test. Dalam proses perhitungan menggunakan bantuan program SPSS 25.0 for windows. Hasil perbandingan pretest dan posttest memiliki nilai sig sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara nilai rata-rata pre-test dan post-test terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom pada tema 3 Makanan Sehat subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh pembelajaran 1,2 dan 3.

Kata kunci: *Kooperatif Tipe TGT, Hasil Belajar.*

Abstract

This study aims to determine the effect of improving learning outcomes in sub-theme 2 the importance of healthy food for the body of class v with the TGT learning model. This research is a type of quantitative research method through a pre-experimental research approach. This study uses two forms of design, namely one-group pre-test and post-test design. The population in this study were all fifth grade students of SD Negeri 091254 Batu Onom with a total of 30 students in the 2022/2023 academic year. The instruments used are tests and documentation. The results showed that there was an average pre-test score of 52.83. Then it increased to the post-test average score of 73.50 using the Teams Games Tournament (tgt) model on the learning outcomes of class v students. The prerequisite test phase of data analysis used normality and homogeneity tests. While the hypothesis test (t-test) using the paired samples test. In the calculation process using the help of the SPSS 25.0 for windows program. The result of the comparison of pretest and posttest has a sig value of 0.000 which means it is smaller than 0.05. So it can be concluded that there is a difference between the average value of pre-test and post-test on the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 091254 Batu Onom on the theme 3 Healthy Food, sub-theme 2, the importance of healthy food for the learning body 1,2 and 3.

Keywords : *Cooperative TGT Type, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia bagi kehidupan dimasa yang akan datang. Secara umum Pendidikan adalah suatu proses interaksi manusiawi antara pendidik dengan subjek didik untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri (Zulfira et al., 2019). Proses itu berlangsung dalam lingkungan tertentu dengan menggunakan bermacam-macam tindakan yang disebut alat pendidikan, yang meliputi kurikulum pendidikan, media, sumber dan teknologi pendidikan merupakan komponen-komponen yang saling berkaitan untuk pencapaian tujuan pendidikan (Amni et al., 2021).

Kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan. Kurikulum ialah sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan (Putra et al., 2021). Kurikulum adalah suatu program pendidikan yang disediakan untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran adalah terjemahan dalam arti kata dalam bahasa inggris yaitu instruction. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk mempelajari suatu nilai dan kompetensi dalam susunan yakni, rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi di dalam kegiatan belajar mengajar (Siahaan & Wahyuni, 2018).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa (Utari et al., 2018). Pembelajaran tematik ini lebih banyak menekankan pada keterlibatan siswa dalam belajar membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pembuatan keputusan.

Menurut Setiawan dalam Agustina (2020) Model pembelajaran adalah suatu pola berproses yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan aktivitas pembelajaran. Artinya model pembelajaran sebagai rancangan yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Joyse dalam Denpykora (2018) bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.

Model pembelajaran merupakan suatu pola atau perencanaan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Slavin (dalam Wardana et al., 2020) mengemukakan Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Anggre dalam Firman et al (2019) Model pembelajaran kooperatif metode Teams Games Tournament (TGT) menuntut anak belajar dalam kelompok tanpa ada perbedaan status, melibatkan teman sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan, dengan begitu kemampuan sosial emosional anak akan terus berkembang seiring berjalannya proses belajar mengajar berlangsung (Seran et al., 2018).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe dari model kooperatif learning. Menurut Slavin (dalam Siregar, 2021: 62) mengemukakan bahwa Teams Games Tournament (TGT) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan sama. Teams Games Tournament (TGT) sesuai dengan hakikat siswa SD yang masih menyukai permainan sebagai pengalaman yang bermakna (Situmorang & Pangaribuan, 2021).

Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing, karena tidak ada model pembelajaran yang sempurna. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan Teams Games Tournament (TGT) menurut Taniredja dalam Herlina et al. (2019) Kelebihan:

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya
2. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil
4. Motivasi belajar siswa bertambah
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran

Kekurangan:

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
3. Kemungkinan terjadi kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.
4. Dalam kelebihan suatu model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran dan kekurangannya tentu dapat diminimalisir atau mengurangi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai suatu hasil pembelajaran (Nurhasanah, 2018). Menurut Hamalik dalam Tanjung & Theresia (2022) Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Artinya belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya sekedar mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Skinner dalam Armidi (2022) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Dengan belajar, manusia dapat memperbaiki tindakannya pada perubahan yang dilakukan. Belajar bukan hanya sekedar pengalaman, belajar itu berlangsung secara aktif dengan berbagai perbuatan untuk mencapai tujuan (Hardiana, 2022).

Pada hakikatnya hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar, perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep saat proses pembelajaran. Menurut Mudjiono dalam Pitriani et al., (2022) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, di mana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ismah & Ernawati (2018) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP N 3 Kasihan ditinjau dari kerjasama siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar IPA siswa. Penelitian ini adalah quasi eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, teknik angket, dan teknik dokumentasi. Hasil perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 9,315$ dengan $p = 0,004$ dan rerata hasil belajar sebesar 20,192, rerata hasil angket sebesar 77,846. Uji hipotesis menunjukkan ada perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model TGT dan ekspositori. Berdasarkan rerata hasil belajar dan hasil angket, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII di tinjau dari kerjasama siswa. Penelitian lain yang juga memiliki hasil yang sama mengenai metode ini adalah penelitian Yunita (2020) dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika

Siswa". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Siswa tampak aktif dengan melakukan banyak aktivitas belajar

METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis metode penelitian kuantitatif melalui pendekatan penelitian pre-experimental (Sugiyono, 2017) . Ciri utama dari pre-experimental adalah bahwa, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Rancangan penelitian pre-eksperiment design terbagi menjadi dua bentuk design yaitu one-group pre-test dan post-test design. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 091254 yang berlokasi di jalan asahan km VI.

Populasi adalah keseluruhan data penelitian yang menjadi sumber data pada waktu yang ditentukan. Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom dengan jumlah 30 siswa. Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi data pada penelitian. Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Tes merupakan sejumlah pertanyaan yang memiliki jawaban yang benar atau salah. Dalam penelitian tes akan diberikan kepada kelas eksperimen 2 jenis tes yaitu pre-test (diawal) dan post-test (diakhir). Tes akan diberikan berupa tes objektif dengan 25 soal dan masing-masing soal akan mendapatkan skor 1 jika benar dan salah tidak diberi skor atau 0. Soal yang akan diberikan pada kelas eksperimen. Dokumentasi merupakan kumpulan-kumpulan data yang digunakan untuk memperkuat suatu informasi. Menurut Arikunto dalam Ulfia & Irwandani (2019) dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Pada dokumentasi peneliti mengumpulkan data-data mebggunakan dokumentasi berupa gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini di laksanakan ± 2Minggu terhitung dari tanggal 10 agustus 2022 sampai selesai. Kelas yang di lakukan untuk penelitian adalah kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom yang terdapat 30 siswa, laki-laki 18 siswa dan perempuan 12 siswa. Data yang digunakan adalah data yang diperoleh dari pemberian soal tes kepada peserta didik kelas v. Berikut gambaran statistik seperti tabel berikut ini:.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas.

	Statistik	Pretest	Posttest
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
	Mean	52.83	73.50
	Median	55.00	72.50
	Mode	50	70
	Minimum	40	60
	Maximum	65	90
	Sum	1585	2205

Nilai rata-rata pre-test berjumlah 52,83 terdapat nilai tengah berjumlah 55,00 dan nilai tertinggi berjumlah 65 dan nilai terendah berjumlah 40. Sedangkan nilai rata-rata post-test berjumlah 73,50 terdapat nilai tengah berjumlah 72,50 dan nilai tertinggi berjumlah 90 dan nilai terendah berjumlah 60.

Pengujian Prasyarat Analisis Data.

1. Uji Normalitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji setiap item pertanyaan dalam mengukur setiap variabel. Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor dengan total skor. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.0 menunjukkan bahwa soal yang diujikan sebanyak 25 butir soal kepada siswa. Dari hasil perhitungan validasi dengan menggunakan rumus korelasi productmoment, terdapat 20 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Berdasarkan hasil perhitungan validasi yang telah dilakukan, selanjutnya dilakukan perhitungan reliabilitas pada instrument soal yang dilakukan berjumlah 20 soal, diperoleh $r(\text{hitung}) > r(\text{tabel})$ maka soal secara keseluruhan dinyatakan reliabilitas. Karena $r(\text{hitung})$ sebesar $0,848 > 0,396$. Dengan demikian, butir soal dinyatakan reliabel.

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
hasil_belajar Pret-test	.150	30	.081
Post-test	.140	30	.137

Nilai Sig Kolmogorov-Smirnov pada pre-test dengan hasil 0,081 dan nilai Sig Kolmogorov-Smirnov pada post-test dengan hasil 0,137. Maka dapat disimpulkan pada kelas eksperimen mendapatkan hasil sig $> 0,05$ sehingga dikatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Uji dilakukan dengan bantuan SPSS Versi 21 For Windows. Dengan kriteria, pengujian jika nilai signifikansi $>$ dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian kedua data tersebut adalah sama. Berikut hasil uji homogenitas dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas

Statistik	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_belajar Based on Mean	3.420	1	58	.070
Based on Median	3.287	1	58	.075
Based on Median and with adjusted df	3.287	1	57.514	.075
Based on trimmed mean	3.423	1	58	.069

Uji Homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (Mukminah et al., 2020). Nilai signifikan Based on Mean $> 0,05$ dan artinya ($0,070 > 0,05$) maka dapat disimpulkan pre-test dan post-test homogen atau memiliki varian yang sama. H_0 ditolak atau Haditerima apabila nilai sig hitung lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), dengan $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel})$. Sebaliknya H_0 diterima atau H_a ditolak apabila nilai signifikansi hitung lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$).

3. Uji t (Hipotesis)

Pengujian hipotesis dan analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25.0. Hasil pengujian hipotesis dilihat pada tabel.

Tabel 4. Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_Test - Post_Test	-20.667	10.233	1.868	-24.488	-16.846	-11.062	29	.000

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil perbandingan pretest dan posttest memiliki nilai sig sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara nilai rata-rata pre-test dan post-test. Berdasarkan pembahasan terhadap hasil penelitian maka disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 tahun pelajaran 2022

Hasil ini sesuai dengan penelitian Yahya & Bakri (2019) dengan judul penelitian Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui: hasil belajar matematika pada siswa Kelas XII AP SMK Negeri 1 Tinambung Sebelum dan setelah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan aplikasi QR code. Data diperoleh dengan menggunakan tes hasil belajar. Hasil penelitian adalah: dari hasil kajian terlihat adanya peningkatan hasil belajar matematika pada siswa Kelas XII AP SMK Negeri 1 Tinambung setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan aplikasi QR code pada taraf signifikansi = 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan aplikasi QR code berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa Kelas XII AP SMK Negeri 1 Tinambung. Hasil yang sama juga didapatkan penelitian penelitian Siahaan & Wahyuni (2018) dengan judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar fisika siswa, aktifitas siswa selama mengikuti pembelajaran, dan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) pada materi pokok Gelombang Elektromagnetik di SMA Raksana Medan. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian Control Group Pretest-Posttest Design. Peningkatan aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dari pertemuan I s/d II sebesar 71,83 % dengan kategori cukup aktif dan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata aktivitas siswa dari pertemuan I s/d II sebesar 50,98 dengan kategori kurang aktif. Berdasarkan hasil analisis perhitungan uji Wilcoxon terdapat perbedaan yang signifikan akibat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan terhadap hasil penelitian maka disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 tahun pelajaran 2022. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil nilai ketuntasan anak dalam mengerjakan tes pilihan berganda pre-test sebelum diberikan perlakuan dan post-test sesudah diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif Metode Teams Games Tournament (TGT). Berdasarkan hasil perhitungan data terdapat pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom. Dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis dalam penelitian ini di terima dan berhasil..

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. A., Misdalina, M., & Lefudin, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2673>
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & -, R. (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. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Denpykora, D., Reffiane, F., & Huda, C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantu Media Puzzle Materi Jenis-Jenis Ekosistem Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *International Journal of Elementary Education*, 2(4), 290. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i4.16107>
- Firman, F., Nurmiati, N., & Nurfitriyani, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i1.529>
- Hardiana, L. (2022). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament dengan permainan kapal perang terhadap hasil belajar matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/jp3m.v8i1.4195>
- Herlina, M., Sulaiman, E., & Widiastuti, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Di Sman 5 Bengkulu Utara. *Jurnal IPA Terpadu*, 3(1). <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v3i1.11167>
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Nurhasanah, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V Sdn 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.25134/pedagogi.v5i1.1587>
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar

- Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Putra, D. A., Refdinal, R., Edidas, E., & Fadhilah, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 895–904. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1200>
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 115–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v8i2.:1749>
- Siahaan, H. R., & Wahyuni, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Inpafi (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 6(1). <https://doi.org/10.24114/inpafi.v6i1.9489>
- Situmorang, D. N. R., & Pangaribuan, W. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games And Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Dasarlistrik Dan Elektronika. *JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 1(2), 123. <https://doi.org/10.24114/jevte.v1i2.29383>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Tanjung, E. S., & Theresia, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *JURNAL JIPDAS (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.4220>
- Utari, F. D., Barlian, I., & Deskoni, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 40–49. <https://doi.org/10.36706/jp.v5i1.5635>
- Wardana, M. K. K., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola. *JURNAL PENJAKORA*, 7(2), 126. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i2.26403>
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–34. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.606>
- 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>