



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 4, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 27/11/2023
 Reviewed : 05/12/2023
 Accepted : 15/12/2023
 Published : 18/12/2023

Fransiska Maria¹
 Hermus Hero²
 Lukas Bera³

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V SDI Wolomapa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa yang berjumlah 13 siswa. Penelitian dilaksanakan dua siklus. Hasil penelitian siklus I pada proses pembelajaran dari aspek guru yaitu 66,6% dengan kategori cukup (C), dari aspek siswa yaitu 68% dengan kategori cukup (C) dan hasil tes belajar yaitu 62.5%. Sedangkan hasil penelitian siklus II pada proses pembelajaran dari aspek guru yaitu 80% dengan kategori baik (B), dari aspek siswa yaitu 78.8% dengan kategori baik (B) dan hasil tes belajar yaitu 79.17%. Kesimpulan pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan proses dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDI Wolomapa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament.

Abstract

The problem in this study was motivated by the low mathematics learning outcomes of fifth grade students of SDI Wolomapa. The approach used in this research is a qualitative approach. The type of research is Classroom Action Research (PTK). The data collection techniques used were observation, tests, and documentation. The research subjects were teachers and students totaling 13 students. The research was conducted in two cycles. The results of cycle I research on the learning process from the teacher aspect were 66.6% with a sufficient category (C), from the student aspect were 68% with a sufficient category (C) and the learning test results were 62.5%. While the results of cycle II research on the learning process from the teacher's aspect, namely 80% with a good category (B), from the student aspect, namely 78.8% with a good category (B) and the results of the learning test, namely 79.17%. The conclusion of this study is the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model can improve the process and learning outcomes of fifth grade mathematics students of SDI Wolomapa.

Keywords: Learning Outcomes, Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia serta merupakan salah satu hal yang sangat diperhatikan oleh suatu Negara. Pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola secara sistematis dan konsisten berdasarkan berbagai pandangan teori dan praktik yang berkembang dalam kehidupan. Melalui pelayanan pendidikan diharapkan semua warga negara memperoleh hak dan kesempatan belajar yang dapat mengembangkan kualitas diri sesuai dengan potensi yang dimiliki masing-masing, dalam UUD 1945 disebutkan bahwa negara kita ingin mewujudkan masyarakat yang cerdas. Untuk mencapai bangsa yang cerdas, harus terbentuk masyarakat belajar.

^{1,2,3} Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Nipa
 email: mariafransiska154@gmail.com

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang penting dalam dunia pendidikan. Menurut (Erfan, 2022) tujuan pendidikan nasional, yaitu: mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi perubahan dalam dunia yang senantiasa berubah ini, bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, sehingga siswa mampu menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan. Berdasarkan tujuan tersebut, bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Nurhasanah, 2019). Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Putra, 2021a).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan berupa hasil wawancara langsung dengan guru mata pelajaran matematika kelas V pada tanggal Senin, 16 Oktober 2023, mengatakan bahwa terdapat 13 siswa kelas V diantaranya 9 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan dimana beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika. Pada tanggal 23 dan 24 Oktober 2023 dilakukan observasi langsung pada saat proses pembelajaran di kelas.

Hasil observasi pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih cenderung menggunakan metode ceramah, mencatat dan tanya jawab. Dominasi metode ceramah, mencatat dan tanya jawab membuat siswa sulit mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah. Hal tersebut dibuktikan dengan memperoleh data dari guru mata pelajaran matematika kelas V tentang nilai ulangan semester dalam pelajaran Matematika yang terdiri dari 13 siswa hanya 4 siswa yang mencapai nilai SKBM (Standar Ketuntasan Belajar Minimum) yang telah ditetapkan dari sekolah adalah 70 sedangkan 13 siswa lainnya belum mencapai nilai SKBM (Standar Ketuntasan Belajar Minimum).

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas V SDI Wolomapa masih rendah. Hal tersebut dikarenakan oleh aspek guru dan aspek siswa. Aspek guru antara lain 1) guru kurang dalam memberikan contoh kepada siswa mengenai materi yang sedang dipelajari. 2) guru kurang membentuk kelompok kecil dalam proses pembelajaran. 3) guru kurang memberikan permainan dan perlombaan yang menarik saat proses pembelajaran. Sedangkan aspek siswa antara lain 1) siswa kurang memahami mengenai materi yang telah diajarkan. 2) siswa kurang berani untuk mengemukakan pendapatnya. 3) siswa kurang diberikan permainan dan perlombaan yang menarik saat proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), seperti yang pernah dilakukan (Santosa, 2019); (Rakhmawati, 2018). Menurut (Tati et al., 2020) "Pembelajaran kooperatif adalah system pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, disamping guru dan sumber belajar yang lain". Menurut (Salam et al., 2015), TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing (Mulyani et al., 2018). Tugas yang diberikan, dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru (Najmi et al., 2021).

Sejalan dengan pendapat yang di atas (Salam et al., 2015) mengungkapkan bila model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang memanfaatkan kegiatan kelompok dan melibatkan pelajar secara penuh selama praktik pengajaran. Lebih lanjut Menurut (Nur Ilmi, Yonathan Saba Pasinggi, Muhammad Amran, 2023) Model pembelajaran TGT memberikan pelatihan soal-soal pada tahapan turnamen game, sehingga siswa pemahaman dan keterampilan menghafal meningkat. Beberapa hasil penelitian tentang Teams Games Tournament (TGT) yang telah dilakukan oleh (Anika et al., 2018), dengan penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDI Wolomapa, Kecamatan Hewolkloang, Kabupaten Sikka. Dari hasil penelitian tersebut

menunjukkan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDI Wolomapa, Kecamatan Hewokloang, Kabupaten Sikka.

Peneliti lainnya oleh (Basri, 2021) tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros, adapun hasil dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar matematika dari siklus I ke siklus II. Lebih lanjut penelitian yang telah dilakukan oleh Yudianto, Kamin & Ega (2014), menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar, dengan didukung suasana kelas yang kondusif. Model Pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan cara, melatih siswa berdiskusi dengan kelompok dan mencari pengetahuan secara mandiri.

Menurut (Nur Ilmi, Yonathan Saba Pasinggi, Muhammad Amran, 2023) melalui Teams Games Tournament (TGT) kelas diaktifkan dengan membagi mereka kedalam kelompok kecil, dimana setiap kelompok melakukan presentasi dengan mengambil tema “kebutuhan komunikasi setiap anak hambatan majemuk”. Jadi mahasiswa yang terhambat dalam komunikasi akan berperan aktif dalam perkuliahan yang berlangsung. Peneliti berikutnya (Salam et al., 2015) mengemukakan bahwa prestasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dari beberapa hasil penelitian terdahulu terdapat perbedaan dengan penelitian yang diteliti yaitu penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.000. dengan menggunakan games ular tangga, tournament dan lembar kerja kelompok yang berbeda tiap siklusnya dan dilaksanakan di kelas V SDI Wolomapa, Kecamatan Hewokloang, Kabupaten Sikka. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian. Adapun judul penelitian yaitu “Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDI Wolomapa”.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran. Menurut (Asmonah, 2019) penelitian kualitatif merupakan aktivitas ilmiah untuk mengumpulkan data secara sistematis, mengurutkannya sesuai dengan kategori tertentu, mendeskripsikan dan menginterpretasikan data yang telah diperoleh dari wawancara atau percakapan biasa, observasi serta dokumentasi. Datanya bisa berupa kata, gambar, foto, catatan-catatan rapat dan lain sebagainya. Lebih lanjut menurut (Alawia, 2019) bahwa prinsip metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu mengumpulkan, mengolah, mereduksi, menganalisis, dan menyajikan data secara objektif atau sesuai dengan fakta. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif yang merupakan aktifitas alamiah mengumpulkan data secara sistematis dan landasan teorinya sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan yang bisa didapatkan dari wawancara, observasi, dokumentasi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (Wibowo et al., 2020) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu tindakan nyata yang dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan yang terjadi seperti kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran yang dipelajari, memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar di dalam kelas. (Acesta, 2014) Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian yang dilakukan di dalam kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas.

Proses penelitian ini yang telah dilakukan oleh peneliti ini berlokasi di kelas V SDI Wolomapa, Kecamatan Hewokloang, Kabupaten Sikka, Kota Maumere, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Subjek dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah guru mata

pelajaran matematika kelas V SDI wolomapa dan siswa kelas V SDI Wolomapa berjumlah 13 orang siswa yang terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 4 orang siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena itu seorang peneliti harus terampil dalam mengumpulkan data agar mendapatkan data yang valid. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian adalah :

1. Observasi Pada observasi ini digunakan pedoman observasi aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut (Putra, 2020) menyatakan bahwa observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dipilih teknik observasi karena peneliti ingin mengamati aktivitas belajar siswa dan kegiatan mengajar guru sebagai objek dalam penelitian. Adapun alat observasi yang digunakan berupa model checklist untuk aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru dalam bentuk format observasi.

2. Tes Teknik pengumpulan data utama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. (Putra, 2021b) tes merupakan alat untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok yang isinya berupa pertanyaan atau latihan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis dalam bentuk esai yang terdiri dari 5 butir soal. Adapun untuk menghitung jumlah skor jawaban yang benar dari keseluruhan item soal yang diujikan, setiap item soal yang dijawab benar diberi skor 20 (dua puluh) sedangkan yang salah atau tidak menjawab soal diberi skor 0 (nol).

3. Dokumentasi (Wardhani, 2016) menyatakan bahwa “Dokumentasi adalah tujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian” (h. 90). Data penunjang dalam penelitian ini berupa dokumentasi meliputi data jumlah siswa, daftar nilai siswa, maupun aktivitas belajar siswa berupa foto, sesuai langkah-langkah model pembelajaran teams games tournament.

Proses penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan menggunakan 2 siklus, yang masing-masing siklus dilaksanakan dengan perubahan yang ingin dicapai dengan mengacu pada faktor yang sudah diteliti. Instrument penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, dalam melaksanakan proses penelitian. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data yang terdiri dari tiga jalur yaitu kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji peningkatan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDI Wolomapa yang berjumlah 13 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi.

Secara umum pelaksanaan siklus I dan II yang diadakan dua kali pertemuan ini, pelaksanaan pembelajaran masih terdapat kekurangan baik dari guru (peneliti) sehingga menyebabkan pembelajaran belum maksimal, diantaranya pengelolaan kelas yang masih belum maksimal, dalam proses pembelajaran masih ditemukan siswa yang belum bekerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan, dan guru kurang menguasai berlangsungnya proses pembelajaran. Namun penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki dampak baik pula bagi siswa selama pelaksanaan pembelajaran seperti siswa lebih aktif dalam belajar berkelompok, juga memudahkan siswa memahami pelajaran.

Model pembelajaran ini melatih siswa dalam disiplin waktu dikarenakan adanya batasan waktu yang diberikan serta membuat siswa tidak mudah bosan saat belajar karena model ini membuat siswa belajar sambil bermain. Sesuai dengan hasil tes pada tindakan siklus I, siswa yang memperoleh nilai di atas SKBM atau ≥ 65 sebanyak 4 siswa, sedangkan 9 siswa masih

belum mencapai SKBM. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu 67%. Sedangkan pada siklus II dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) siswa yang mencapai nilai di atas ≥ 70 sebanyak 10 siswa, sedangkan yang tidak mencapai SKBM hanya 3 siswa, maka dari itu diperoleh nilai rata-rata hasil belajar yaitu 79, artinya sudah mencapai taraf keberhasilan dengan kualifikasi baik (B).

Berdasarkan hasil observasi guru pada siklus I, secara keseluruhan sudah mencapai jumlah skor 20 dengan kualifikasi baik (B). Sedangkan pada siklus II berdasarkan hasil pengamatan diperoleh skor yaitu 22 dengan kualifikasi baik (B). Hal ini menandakan telah terjadi peningkatan dari proses pembelajaran. Sesuai dengan hasil aktivitas guru yang mengalami peningkatan, pada aktivitas siswa juga mengalami perubahan dan peningkatan. Pada awalnya sebagian siswa pasif atau takut berbicara untuk mengemukakan pendapatnya serta beberapa siswa belum bisa mencocokkan kartu yang dimilikinya.

Adanya pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sejalan dengan hal tersebut, pada siklus I aktivitas siswa diperoleh 68% dengan kualifikasi kurang (C), sedangkan pada siklus II aktivitas siswa juga mencapai 78% dengan kualifikasi baik (B). Dengan perubahan yang terjadi hasil pembelajaran memberikan dampak positif bagi nilai rata-rata hasil tes siswa. Hasil belajar siswa dianggap berhasil jika nilai siswa mencapai SKBM (≥ 70) mencapai 76% siswa. Dengan demikian penelitian dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan atau dihentikan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan Peneliti lainnya oleh (Basri, 2020) tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros, adapun hasil dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar matematika dari siklus I ke siklus II.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan pada sekolah SDI Wolomapa yang telah memberikan waktu dan perhatian pada peneliti selama praktek mengajar dan proses penelitian berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, paparan data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.000 dengan menggunakan games ular tangga, tournament dan lembar kerja kelompok yang berbeda tiap siklusnya dapat meningkatkan proses belajar matematika siswa di kelas V SDI Wolomapa. 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.000 dengan menggunakan kartu soal games, tournament dan lembar kerja kelompok yang berbeda tiap siklusnya dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas V SDI Wolomapa.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A. (2014). Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Unissula*, 1(2), 96764.
- Alawia, A. (2019). Penerapan Media Gambar Lingkungan Sekitar Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal Of Islamic Elementary School*, 2(2), 147–158. <https://doi.org/10.24256/Pijies.V2i2.959>
- Anika, E., Hidayat, A., & Ediputra, K. (2018). Viii Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 101–110.
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37. <https://doi.org/10.21831/Jpa.V8i1.26682>

- Basri, P. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros. In Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fip Unm (Vol. 3, Issue 2).
- Erfan, D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bilangan Bulat Melalui Model Pembelajaran Ki Hajar Dewantara Pada Siswa Diskalkulia. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(1), 18–28. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v19i1.60>
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38–45.
- Najmi, N., Rofiq, M. H., Anas, M., & Arif, M. (2021). The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (Tgt) On Student's Learning Achievement. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 246–258. <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/at-tarbiyat/article/view/291>
- Nur Ilmi, Yonathan Saba Pasinggi, Muhammad Amran, I. N. I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Uptd Sd Negeri 56 Parepare. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar*, Vol. 7 No., 124–129.
- Nurhasanah, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Pai Materi Ekonomi Islam. *Attulab: Islamic Religion Teaching And Learning Journal*, 1(2), 43–65. <https://doi.org/10.15575/ath.v1i2.2929>
- Putra, S. H. J. (2020). Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Power Point Pada Materi Protista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Bola. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 12(2), 192–202.
- Putra, S. H. J. (2021a). Effect Of Science, Environment, Technology, And Society (Sets) Learning Model On Students' Motivation And Learning Outcomes In Biology. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 145–153. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v17i2.1063>
- Putra, S. H. J. (2021b). Pendekatan Jelajah Alam Sekitar (Jas): Dampaknya Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Smp. *Journal Of Natural Science And Integration*, 4(2), 204. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v4i2.10030>
- Rakhmawati, D. (2018). Teams Games Tournament (Tgt): Improve Motivation Of Studying Social Study Elementary School Students. *Dwijia Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 17. <https://doi.org/10.20961/jdc.v2i2.26278>
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). Teams Games Tournaments (Tgt). Cooperative Technique For Learning Mathematics In Secondary Schools In Bangladesh. *Malaysian Online Journal Of Educational Technology*, 3(3), 271–287. <https://doi.org/10.4471/redimat.2015.1519>
- Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
- Tati, T., Putra, S. H. J., & Galis, R. (2020). Pengaruh Mpdel Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together (Nht) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas Vii Di Smpk Kimang Bulen Nita. *Spizaetus: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 1(1), 6–14. <https://doi.org/10.55241/spibio.v1i1.2>
- Wardhani, N. W. (2016). Pembelajaran Nilai-Nilai Kearifan Lokal Sebagai Penguat Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Informal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i1.3504>
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 51–57.