



IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PKn SISWA KELAS V SD

Usman

SD Negeri 3 Rarang Selatan, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat 83663, Indonesia

Email: m.nasri123174@gmail.com

Submit: 20-03-2023; Revised: 27-03-2023; Accepted: 30-03-2023; Published: 30-04-2023

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif PKn siswa kelas V SD Negeri 3 Rarang Selatan, Kecamatan Terara, Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2017/2018, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri 3 Rarang Selatan yang berjumlah 38 siswa yaitu, 25 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Desain penelitian menggunakan model penelitian dari Kemmis & McTaggart. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi (pengamatan) dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah lembar observasi keterlaksanaan RPP dan tes hasil belajar kognitif. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil belajar kognitif siswa mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II. Pada akhir siklus I sebanyak 20 siswa (52,63 %) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hasil akhir siklus II 31 siswa mencapai ketuntasan belajar sebesar (81,58 %). Dari siklus I ke siklus II terjadi kenaikan nilai prestasi sebesar (28,95 %). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Kelas V SD Negeri 3 Rarang Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018, khususnya pada materi organisasi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa.

ABSTRACT: This study aims to improve the cognitive learning outcomes of Civics students in class V SD Negeri 3 Rarang Selatan, Terara District, East Lombok Regency for the 2017/2018 academic year, using a cooperative learning model of the *Teams Games Tournament* (TGT) type. This type of research is Classroom Action Research (CAR), with the research subject being fifth grade students of SD Negeri 3 Rarang Selatan, totaling 38 students, namely 25 male students and 13 female students. The research approach used is a qualitative and quantitative approach. The research design uses a research model from Kemmis & Mc Taggart. Data collection techniques using observation sheets (observations) and tests. The data analysis technique used is the observation sheet of lesson plan implementation and cognitive learning outcomes tests. Based on the results of the study, it was found that the cognitive learning outcomes of students increased from cycle I to cycle II. At the end of cycle I as many as 20 students (52.63%) achieved learning completeness, while the final results of cycle II 31 students achieved learning mastery of (81.58%). From cycle I to cycle II there was an increase in achievement value of (28.95%). Thus it can be concluded that by applying the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model it can improve the cognitive learning outcomes of Class V students at SD Negeri 3 Rarang Selatan for the 2017/2018 Academic Year, especially in organization material.

Keywords: *Teams Games Tournament Learning Model*, Civics Cognitive Learning Outcomes of Students.

How to Cite: Usman. (2023). Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa Kelas V SD. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(2), 81-89. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v3i2.166>



PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan melibatkan berbagai komponen yaitu: 1) peserta didik; 2) guru (pendidik); 3) tujuan pembelajaran; 4) isi pelajaran; 5) model pembelajaran; 6) metode mengajar; 7) media; dan 8) evaluasi. Menurut Kusumayadi & Kalsum (2022), tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku dan tingkah laku yang positif dari peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, seperti perubahan yang psikologis akan muncul dalam tingkah laku yang dapat diamati oleh alat indera orang lain, baik tutur katanya, motorik dan gaya hidupnya. Tujuan pembelajaran yang diinginkan tentunya yang optimal, untuk itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik, salah satu diantaranya menurut peneliti adalah model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran yang terjadi di kelas.

PKn merupakan pendidikan nilai dan moral, di dalam dunia pendidikan nilai PKn akan membantu siswa dalam mengembangkan pertimbangan-pertimbangan ke arah objek tertentu termasuk etika dan estetika (Sawirman, 2016). Mata pelajaran PKn juga dimaksudkan membekali peserta didik dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara Warganegara dengan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara agar menjadi Warganegara yang dapat diandalkan.

Mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD), guru dalam menyampaikan materi masih bersifat teoritis, monoton pada bacaan buku, ini dapat menimbulkan komunikasi satu arah, selain itu anak cenderung pasif karena hanya mendengarkan ceramah yang disampaikan guru tanpa ada aktifitas yang menimbulkan keaktifan siswa. Hal ini akan menyebabkan siswa jenuh dan merasa bosan dalam pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn kelas V semester 2 masih rendah. Hal ini dapat diketahui dari hasil pembelajaran PKn, kebanyakan siswa mendapat nilai di bawah KKM. Model pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran PKn dan dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran.

Salah satu jenis model pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan PKn yaitu, *cooperatif learning*. Jenis *cooperatif learning* dalam hal ini peneliti menekankan *cooperatif learning* model *Teams Games Tournaments* (TGT). Model *Teams Games Tournament* (TGT) ini merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa ke dalam kelompok menurut kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda. Hal ini senada dengan pendapat Putra *et al.* (2017), mengemukakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa

ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 6 sampai 7 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

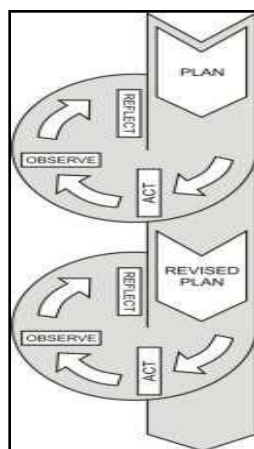
Melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn, kualitas pembelajaran dapat meningkat baik dari proses maupun hasilnya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Rarang Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 3 Rarang Selatan, Kecamatan Terara, Kabupaten Lombok Timur. Sebagai Subjek siswa kelas lima, berjumlah 38 siswa yakni, 25 laki-laki dan 13 perempuan. Waktu penelitian dilaksanakan mulai Bulan Januari 2018 sampai dengan Bulan Maret 2018. Sumber data diperoleh dari siswa, guru, teman sejawat dan dokumen. Teknik digunakan yaitu: 1) tes; 2) observasi; dan 3) wawancara. Tes berupa tes hasil belajar untuk mendapatkan informasi secara langsung tentang pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan kepada guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara ditujukan kepada observer untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran yang berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan adalah lembar observasi keterlaksanaan RPP dan tes hasil belajar kognitif.

Adapun indikator kinerja dalam penelitian ini adalah guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang mampu melibatkan 80% siswa aktif, 80% siswa mengikuti pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan 80% dari jumlah siswa dapat mencapai KKM.

Prosedur Penelitian ini mengacu pada model Gambar 1 berikut ini (Kemmis & McTaggart, 1988).



Gambar 1. Model Kemmis & McTaggart (1988).



Pada Gambar 1, pelaksanaan penelitian tindakan kelas dideskripsikan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan dan seterusnya. Pada perencanaan tindakan dilakukan pembuaran skenario pembelajaran, RPP, LKS, pertanyaan dan jawaban untuk game dan turnamen, evaluasi, lembar observasi dan wawancara. Pada pelaksanaan tindakan, guru mengajarkan materi PKn tentang sistem pemerintahan pusat dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu: 1) presentasi kelas; 2) tim kelompok; 3) game; 4) turnamen; dan 5) rekognisi tim. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan teman sejawat sebagai observer. Kegiatan refleksi dilaksanakan hasil pengamatan selama pembelajaran oleh peneliti dan observer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Setiap pertemuan guru dalam pembelajaran PKn tentang sistem pemerintahan pusat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri dari lima langkah yaitu: 1) presentasi kelas; 2) tim kelompok; 3) game; 4) turnamen; dan 5) rekognisi tim. Dalam presentasi kelas guru menjelaskan materi secara garis besar, kemudian dilanjutkan dengan tim kelompok. Tim kelompok siswa bertugas mengerjakan LKS untuk memahami materi, lebih lanjut dengan kelompok yang sudah dibagi oleh guru.

Kemudian LKS tersebut dibahas bersama dengan guru, setelah itu langkah selanjutnya yaitu game, game ini dimainkan oleh guru, semua siswa berhak menjawab soal game yang dibacakan guru. Siswa yang mendapat skor game yang nantinya digunakan untuk turnamen. Kemudian langkah selanjutnya yaitu, turnamen, turnamen ini berupa pertanyaan akademik yang dimainkan oleh kelompok turnamen. Setelah selesai skor dihitung dan pemberian penghargaan kelompok (rekognisi tim) yang menang. Hal ini dilaksanakan dari siklus satu sampai dengan siklus tiga, hanya saja setiap siklus materi yang dibahas berbeda.

Penilaian yang digunakan dalam pembelajaran yaitu, penilaian proses dan penilaian hasil belajar. Penilaian proses pembelajaran dilakukan ketika pembelajaran berlangsung yang meliputi aspek keaktifan, kerjasama, dan ketepatan (Rohmawati & Basir, 2021). Penilaian proses pembelajaran pada akhir siklus dua menunjukkan hasil yang baik dan mencapai target 81,58%, ini menunjukkan bahwa siswa dalam pembelajaran itu aktif. Penilaian proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Proses Belajar.

No.	Siklus	Rata-rata	%
1	Siklus I	60.24	52.63
2	Siklus II	71.26	81.58

Penilaian hasil belajar yang digunakan yaitu pada penilaian hasil evaluasi di akhir pembelajaran. Adapun penilaian hasil belajar setiap siklus dapat dilihat pada Tabel 2.

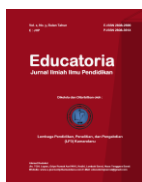
Tabel 2. Penilaian Hasil Belajar.

Parameter	Pre-Test	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	70	85	90
Nilai Terendah	30	40	60
Rerata	47.37	60.24	71.26
Siswa Tuntas	9	20	31

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan selama tiga siklus menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn siswa kelas V sudah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Setiap langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan dengan tepat dan sesuai. Walaupun masih ada kekurangan yang terjadi di setiap siklusnya. Kekurangan yang ada pada setiap siklus dijadikan refleksi untuk diperbaiki pada siklus berikutnya.

Pembahasan dilaksanakan hasil penelitian, kegiatan pembelajaran pada setiap siklus pada dasarnya sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya. Secara umum, penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn, siswa tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran PKn. Sebelumnya pembelajaran PKn yang dilakukan guru dengan ceramah sehingga akan membuat siswa bosan, karena pelajaran PKn yang seharusnya dikembangkan dengan mempertimbangkan kemajuan zaman yang terjadi pada masa sekarang ini, nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran PKn itu diabaikan. Padahal, pada hakekatnya pembelajaran PKn itu bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan demokratis. Hal ini sesuai dengan pendapat Berlian & Dewi (2021), yang menyatakan bahwa PKn adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru.

Dari pelaksanaan tindakan selama 2 siklus, diketahui bahwa keaktifan, keberanian, kerjasama dalam pembelajaran PKn meningkat. Sebelum diadakan tindakan siklus I terlebih dahulu diadakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil dari *pre-test* itu nilai rata-rata mencapai 47,37 semua siswa belum mencapai nilai KKM yaitu, 60.24, kemudian dilakukan tindakan siklus I, pada pertemuan 1 siswa masih canggung dalam pembelajaran karena ini pengalaman pertama untuk mereka belajar menggunakan model pembelajaran



Teams Games Tournament (TGT) dan mereka belum terbiasa dengan pembelajaran baru ini yang menuntut mereka harus aktif dan berpikir kritis. Selain itu, guru juga kurang memotivasi siswa sehingga siswa tidak semangat dalam pembelajaran. Pada siklus I ini hasil belajar siswa mencapai rata-rata sebesar 60,24% siswa yang tuntas belajar sebanyak 9 anak. Kekurangan yang ada di siklus I diperbaiki di siklus II. Pada tindakan siklus II, sudah ada peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I, karena siswa sudah aktif dalam kelompok belajarnya. Namun dalam kegiatan kelompok, masih ada siswa yang berbicara sendiri. Hal ini tidak luput dari penguasaan guru di kelas, tetapi guru dapat memotivasi siswa supaya lebih semangat dalam pembelajaran.

Pada siklus II ini hasil belajar siswa rata-ratanya mencapai 71,26% siswa yang tuntas KKM sebanyak 31 siswa. Hal ini terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya, yaitu sebesar 28,95%. Walaupun demikian tetap masih ada kekurangan pada siklus II. Pada tindakan siklus II, secara keseluruhan sudah baik dan terjadi peningkatan pada penilaian proses belajar dan hasil belajar. Seluruh siswa terlihat aktif, semangat dan termotivasi. Selain itu, siswa sangat terkesan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), karena menyenangkan untuk siswa karena di dalamnya terdapat game dan turnamen. Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan sudah meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah aktif dalam pembelajaran. Peningkatan juga terjadi pada kualitas guru dalam mengajar. Guru terlihat ramah, menguasai kelas, menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tepat, dapat mengkondisikan siswa menuju pembelajaran yang aktif, terkesan, dan menyenangkan.

Respon siswa terhadap pembelajaran cukup tinggi, hal ini dapat dilihat selama pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa antusias, aktif, senang dalam mengikuti pembelajaran. Siswa merasa tidak jenuh dengan pembelajaran yang ada, karena dalam pembelajaran terdapat game dan turnamen akademik, sehingga membuat siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan melatih kerja sama dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahmawati (2018), yang menyatakan bahwa manfaat pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu: 1) mengaktifkan siswa dalam mengikuti pembelajaran; dan 2) melatih kerja sama dalam kelompok belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi, secara garis besar kelebihan dari penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn terdapat kelebihan, antara lain: 1) dapat meningkatkan proses dan hasil siswa; 2) menjadikan siswa terkesan dalam mengikuti pembelajaran karena menyenangkan; 3) dapat membangkitkan motivasi dan semangat siswa; dan 4) dapat meningkatkan kualitas guru dalam mengajar. Adapun kekurangan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn Kelas V SD Negeri 3 Rarang Selatan, adalah: 1) memerlukan waktu yang lama untuk pembelajaran; 2) harus memilih materi pembelajaran yang sesuai; dan 3) siswa belum semua dapat menerapkan model pembelajaran *Teams*



Games Tournament (TGT) karena hal ini dipengaruhi pengalaman dalam pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I sampai siklus II bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn itu dapat membuat siswa belajarnya menjadi terkesan dan menyenangkan, karena di dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat *game* dan turnamen akademik. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Umar (2021), yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran kooperatif yang fokus pada level kemampuan dan di dalamnya terdapat *game* akademik. Kondisi ini terbukti dengan adanya peningkatan proses dan hasil belajar siswa di setiap siklusnya setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn. Selain itu dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini dikaitkan dengan salah satu temuan penelitian bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa, atau rendahnya hasil belajar siswa (Febrianti, 2020; Onny, 2021).

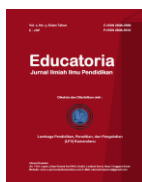
SIMPULAN

Proses penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu, dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) meliputi: 1) presentasi kelas; 2) tim kelompok; 3) *game*, turnamen; dan 5) rekognisi tim. Hal ini terbukti bahwa pembelajaran yang terjadi dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran PKn tentang sistem pemerintahan pusat siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Rarang Selatan, Kecamatan Terara, Kabupaten Lombok Timur. Hal ini terlihat pada penilaian proses yang selalu meningkat di setiap siklus. Pada siklus I rata-ratanya 60,24, siklus II rata-ratanya menjadi 71,26.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn tentang sistem pemerintahan pusat siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Rarang Selatan, Kecamatan Terara, Kabupaten Lombok Timur, terdapat kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran di setiap siklusnya. Kekurangan yang terjadi pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Kekurangan yang ada di setiap siklus terdapat solusinya supaya pembelajaran berlangsung dengan baik yaitu, dengan pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan langkah-langkah yang sesuai supaya kekurangan yang ada dapat teratasi sehingga hasil pembelajaran maksimal.

SARAN

Saran dalam penelitian ini yaitu, ditujukan kepada guru, siswa dan lembaga pendidikan. Kepada guru penggunaan model pembelajaran *Teams Games*



Tournament (TGT) dalam pembelajaran PKn hendaknya digunakan guru, dan pada langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebaiknya guru dapat membagi waktu. Kepada siswa supaya dapat menyesuaikan dengan kondisi belajar yang diciptakan guru dan siswa harus lebih semangat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini, sehingga dapat terlaksana dengan semestinya.

DAFTAR RUJUKAN

- Berlian, R. K., & Dewi, D. A. (2021). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Negara Demokratis dan Mewujudkan Hak Asasi Manusia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 486-498. <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i2.34151>
- Febrianti, N. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Al-Bahtsu : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 5(2), 106-118. <http://dx.doi.org/10.29300/btu.v5i2.3407>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Geelong: Deakin University Press.
- Kusumayadi., & Kalsum. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* Dipadu dengan Metode Pembelajaran *Snowball Drilling* terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(2), 86-105. <https://doi.org/10.36312/bjkb.v2i2.77>
- Onny, F. (2021). Hubungan Antara Perhatian Orang Tua dan Fasilitas Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 1(1), 38-49. <https://doi.org/10.36312/ejiip.v1i1.17>
- Putra, I. G. P. N. H. P., Ariawan, K. U., & Arsa, I. P. S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106-115. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i3.20854>
- Rahmawati, R. (2018). *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas dengan Mahasiswa yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *JPK : Jurnal Pendidikan Khusus*, 14(2), 70-76. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>
- Rohmawati, I., & Basir, R. S. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis *Discovery Learning* untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 1(1), 37-55. <https://doi.org/10.36312/pjipst.v1i1.12>
- Sawirman. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Examples Non Examples*. *Suara Guru : Jurnal Ilmu*



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

E-ISSN 2808-2699; P-ISSN 2808-361X

Volume 3, Issue 2, April 2023; Page, 81-89

Email: educatoriajurnal@gmail.com

Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora, 2(2), 149-154.
<http://dx.doi.org/10.24014/suara%20guru.v2i2.2415>

Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Edutrained : Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2), 140-147.
<https://doi.org/10.37730/edutraind.v5i2.154>