

Penerapan TGT Menggunakan *Educaplay* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD

Deonety Aprillia ^{1*}, Reza Syehma Bahtiar ², Edi Santoso ³

^{1,2} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

³ SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya, Indonesia

Email: ¹ ppg.deonetyaprillia@program.belajar.id, ² syehma_fbs@uwks.ac.id, ³ edisantosoo1975@gmail.com

Abstrak: This study consists of four stages, namely 1) action planning such as preparing all the instruments needed in the study, 2) implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model, 3) observation and evaluation, and 4) reflection carried out in each cycle. The application is the Team Game Tournament model by utilizing the *Educaplay* platform. Activating students and helping them specifically discuss the Application of the Teams Game Tournament type cooperative learning model to solve questions individually. The research method used is classroom action research (CAR). Classroom action research is a form of structured scientific study, with implementations that can be observed, felt, and experienced by using various actions to improve the learning process and outcomes (Ramadhan, 2022). This research was conducted in semester I. The determination of the research time refers to the academic calendar VI of SDN Dukuh Kupang 1. The subjects of this study were grade IV students consisting of 12 female students and 15 male students. The object of this study is the learning motivation and speaking skills of students in the Indonesian language subject through the application of the Teams Games Tournament learning model. The research data shows that the percentage of learning outcome completion continues to increase from pre-cycle, cycle I, to cycle II. This can be seen from the results of data analysis, where the student completion value at the pre-cycle stage is 57%, in cycle I is 71%, and in cycle II reaches 94%. In cycle II, students are already actively involved in learning.

Kata Kunci: Turnamen Permainan Tim (TGT), *Educaplay*, Hasil Belajar

Sitasi:

Aprillia, D., Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2025). Penerapan TGT Menggunakan *Educaplay* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 9–13. <https://doi.org/10.62759/jsr.v4i1.146>

Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran inti yang diajarkan di Sekolah Dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tertulis. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan dapat terampil dalam berbahasa, memahami konsep-konsep kebahasaan, serta mampu menggunakannya dalam berbagai konteks komunikasi. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali dianggap kurang menarik dan membosankan bagi siswa Sekolah Dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan, sehingga kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, motivasi dan minat belajar siswa menjadi rendah, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Belajar merupakan proses dimana terjadinya perubahan perilaku pada individu sebagai hasil peningkatan pengetahuan, keterampilan atau sikap mereka (Reza Syehma Bahtiar, 2020). Peningkatan kualitas pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam upaya pembaruan sistem pendidikan. Pemerintah, melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, telah dan sedang berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya tersebut tercermin dari adanya perubahan-perubahan kurikulum serta pemberian pelatihan dan penataran bagi guru-guru di berbagai bidang studi. Salah satu unsur utama dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif dan berkualitas adalah keberadaan guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas adalah mereka yang memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional, sebagaimana tersirat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Dalam beberapa tahun terakhir, paradigma pembelajaran telah bergeser ke arah konstruktivisme. Dalam pendekatan konstruktivisme, siswa mengembangkan informasi mereka sendiri, bukannya hanya menerima informasi dari guru. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berpusat pada siswa. Guru atau

Article Info

Received: 01 September 2024

Accepted: 01 November 2024



Journal of Science and Education Research is licensed under a Creative Commons Attribution - Share Alike 4.0 International License.

instruktur berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Selama ini, pembelajaran di sekolah lebih menekankan pada aspek kognitif, kurang mendorong kemampuan berpikir kritis siswa, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Meskipun guru masih memegang peran utama dalam pembelajaran praktis, metode tradisional seperti ceramah dan pemecahan masalah masih digunakan. Akibatnya, banyak siswa merasa bosan dengan pembelajaran di kelas.

Empat komponen pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah kemampuan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis merupakan langkah terakhir yang harus dikuasai siswa. Menulis merupakan sarana komunikasi karena fungsi utama bahasa adalah untuk memfasilitasi komunikasi. Siswa terlibat dalam kegiatan menulis setiap hari karena mereka membutuhkannya di semua mata pelajaran dan karena keterampilan menulis sangat penting untuk kesuksesan mereka di masa depan. Keterampilan menulis bukanlah kompetensi yang mudah dicapai oleh siswa sekolah dasar karena mereka harus terlebih dahulu mahir dalam menyimak, berbicara, dan membaca. Terdapat berbagai jenis keterampilan menulis yang harus dikuasai siswa, seperti menulis pengantar, puisi, paragraf, karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman, dan lagu anak.

Kapasitas profesional guru harus ditingkatkan dan diperkuat, terutama di sekolah dasar, untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Gaya mengajar guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat motivasi siswa dan hasil belajar mereka. Di SD Negeri Dukuh Kupang 1, pembelajaran bahasa Indonesia masih didominasi oleh guru, yang mengakibatkan rendahnya motivasi siswa, penurunan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi, peningkatan penggunaan bahasa daerah, dan preferensi bermain dibandingkan belajar. Hal ini menunjukkan perlunya pemutakhiran metode mengajar guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya upaya inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model Team Game Tournament (TGT) dengan memanfaatkan platform Educaplay. Dengan menerapkan berbagai model pembelajaran kooperatif, seperti model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT dinilai sesuai untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia karena dapat mengaktifkan dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini penting karena siswa di SDN Dukuh Kupang 1 masih kurang aktif dalam menggunakan bahasa Indonesia, yang menunjukkan bahwa keterampilan berbicara mereka belum dikuasai dengan baik. Keterampilan berbicara yang baik sangat penting agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran TGT dapat membantu siswa untuk lebih aktif karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpikir lebih banyak dalam menjawab pertanyaan, serta melatih keterampilan berbicara melalui permainan turnamen.

Model pembelajaran TGT dapat membantu siswa saling membantu dalam kelompok belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik bagi siswa. Dalam penerapannya, tipe TGT memiliki kelompok belajar yang terdiri dari siswa-siswa yang heterogen, yang dapat membangun hubungan sosial yang baik antar siswa. Penggunaan model pembelajaran TGT ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu mereka dalam menyelesaikan soal-soal secara individual. TGT awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards. Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktivitas dan inisiatif karena dalam permainan, siswa akan berusaha untuk memperoleh tambahan poin bagi tim mereka. TGT juga dapat digunakan sebagai review materi pelajaran sebelum siswa menghadapi tes individual. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil dan terlibat dalam permainan akademik serta turnamen, sehingga dapat meningkatkan motivasi, kerjasama, dan hasil belajar siswa. Sementara itu, Educaplay adalah platform online yang menawarkan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournament) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan pengelompokan heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan (Amin et al., 2018). Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi, dan manfaat penuh terhadap belajar (Karini et al., 2020). Dalam TGT (Teams Games Tournament) siswa mempermainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing (Hamdani & Wardani, 2019). Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran (Febriana, 2018). Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok. Permainan dalam TGT (Teams Games Tournament) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka dan gambar (Harahap, 2018).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) secara signifikan mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa SMA (Hikmah et al., 2018). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan

hal serupa, yakni dimana penerapan model pembelajaran Team Game Tournamet (TGT) telah meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian (Sugiata, 2018). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SD (Aulia & Handayani, 2018). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran Team Game Tournamet (TGT) sangat layak untuk dibelajarkan kepada siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD. Penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD.

Penerapan model TGT dengan memanfaatkan Educaplay diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui kegiatan permainan dan kompetisi yang menarik, siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan keefektifan penerapan model TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2017) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VI Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani (2019) juga menunjukkan bahwa penggunaan platform Educaplay dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Metode

Metode penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk studi ilmiah yang terstruktur, dengan implementasi yang dapat diamati, dirasakan, dan dihayati dengan menggunakan berbagai tindakan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran (Ramadhan, 2022). Penelitian ini dilaksanakan pada semester I. Penentuan waktu penelitian mengacu kepada kalender akademik VI SDN Dukuh Kupang 1. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Objek dari penelitian ini adalah motivasi belajar dan keterampilan berbicara siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament.

Penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran. Permasalahan yang diteliti merupakan permasalahan riil berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar. Permasalahan ini akan dipecahkan melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament. Langkah-Langkah pembelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tahapan atau langkah-langkah (sintak) dalam model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament.

Penelitian ini mengikuti tahap-tahap yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu 1) perencanaan tindakan seperti mempersiapkan semua instrumen yang diperlukan dalam penelitian, 2) pelaksanaan tindakan berupa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), 3) observasi dan evaluasi, serta 4) refleksi yang dilakukan tiap akhir siklus. Penelitian ini dilaksanakan secara berkelanjutan. Berikut ini adalah model penelitian yang menggambarkan beberapa siklus secara berkelanjutan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan tindakan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil belajar siswa yang diketahui dari tes butir soal. Berikut ini adalah hasil tes butir soal yang disajikan dalam bentuk tabel:

Table 1. Hasil Belajar Siswa Tahap Pra-Siklus

No	Interval Nilai	Frekuensi	%	Kategori
1	90-100	2	10%	Sangat Bagus
2	80-89	5	19%	Bagus
3	70-79	4	15%	Rata-Rata
4	<69	16	57%	Kurang
Jumlah Siswa	27			
KKM	70			
Nilai Tertinggi	92			
Nilai Terendah	32			
Rata-Rata	69%			

Pada tahap pra-siklus, hasil belajar siswa dalam ranah kognitif menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah 70, yaitu sebanyak 16 siswa. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai sempurna 100. Hanya 2 siswa yang memperoleh nilai 92, 5 siswa memperoleh nilai 82, dan 4 siswa memperoleh nilai 72. Data ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, pencapaian nilai siswa cenderung rendah dengan mayoritas siswa berada pada kategori nilai di bawah 70.

Table 2. Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Interval Nilai	Kategori	Siklus 1		Siklus 2	
		F	%	F	%
90-100	Sangat Baik	4	15%	12	44%
80-89	Baik	7	25%	9	34%
70-79	Cukup	8	30%	5	18%
60-69	Kurang	4	15%	-	-
<59	Sangat Kurang	4	15%	1	4%
Jumlah		27		27	
Skor Tertinggi		98		100	
Skor Terendah		57		69	
Rata-Rata		78		90	
Ketuntasan Klasikal		71%		94%	

Berdasarkan hasil tindakan siklus 1, dari 27 siswa, sebanyak 19 siswa telah mencapai hasil belajar di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rinciannya adalah 4 siswa dalam kategori "Sangat Baik", 7 siswa dalam kategori "Baik", dan 8 siswa dalam kategori "Cukup". Dengan perolehan tersebut, ketuntasan klasikal mencapai 71%. Sebanyak 8 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan 4 siswa dalam kategori "Kurang" dan 4 siswa dalam kategori "Sangat Kurang". Rata-rata nilai yang diperoleh dari tindakan siklus 1 adalah 78. Data dari siklus 1 belum menunjukkan peningkatan yang signifikan dan belum memenuhi indikator keberhasilan, yaitu ketuntasan klasikal mencapai 71%. Berdasarkan hasil tindakan siklus 2, dari 27 siswa, sebanyak 26 siswa telah mencapai hasil belajar di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rinciannya adalah 12 siswa dalam kategori "Sangat Baik", 9 siswa dalam kategori "Baik", dan 5 siswa dalam kategori "Cukup". Dengan perolehan tersebut, ketuntasan klasikal mencapai 94%. Sebanyak 1 siswa belum mencapai KKTP dan berada dalam kategori "Sangat Kurang". Rata-rata nilai yang diperoleh dari siklus 2 adalah 89. Data dari siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan dan memenuhi indikator keberhasilan, yaitu ketuntasan klasikal mencapai 94%.

Pembahasan

Data hasil penelitian menunjukkan Persentase ketuntasan hasil belajar terus meningkat dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data, di mana nilai ketuntasan siswa pada tahap pra-siklus adalah 57%, pada siklus I adalah 71%, dan pada siklus II mencapai 94%. Pada siklus II, peserta didik sudah terlibat aktif dalam pembelajaran, meskipun masih ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman sekelas dan tidak membantu anggota kelompoknya menyelesaikan masalah. Namun, masalah ini dapat diatasi jika guru meminta mereka untuk kembali berdiskusi dan menyelesaikan masalah.

Menurut Slavin (2019), pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya unsur kompetisi dan penghargaan dalam bentuk poin bagi kelompok. Hal ini sesuai dengan teori motivasi berprestasi (achievement motivation theory) yang menyatakan bahwa individu akan termotivasi untuk belajar dan berprestasi jika ada tantangan serta peluang untuk menunjukkan kemampuannya. Penelitian yang dilakukan oleh Saputra dkk. (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena adanya interaksi dan kerjasama dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pada pentingnya kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Pembelajaran TGT juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan akademik dan turnamen. Menurut Kurniawan dkk. (2020), pembelajaran aktif seperti ini dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pelajaran. Berdasarkan beberapa penelitian dan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena Meningkatkan motivasi belajar melalui unsur kompetisi dan penghargaan, Mendorong interaksi dan kerjasama antar siswa dalam kelompok, Melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, khususnya di SDN Dukuh Kupang 1, mengalami sejumlah permasalahan yang mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Meskipun tujuan pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan berbahasa lisan dan tertulis, metode yang dominan seperti ceramah membuat siswa kurang terlibat aktif. Hal ini menyebabkan penurunan penggunaan bahasa Indonesia

dalam komunikasi sehari-hari dan meningkatkan dominasi bahasa daerah. Upaya pemerintah untuk memperbaiki kualitas pendidikan melalui perubahan kurikulum dan pelatihan guru menjadi sangat penting. Keberadaan guru yang berkualitas, dengan kompetensi pedagogik dan profesional, berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa. Dalam konteks ini, penerapan model pembelajaran kooperatif, khususnya Teams Games Tournament (TGT), dapat menjadi solusi efektif. Model ini menekankan pada kerja sama dalam kelompok dan melibatkan siswa dalam permainan edukatif, yang dapat memperbaiki situasi pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 57% pada pra-siklus menjadi 94% pada siklus II. Meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang berpartisipasi, intervensi guru dapat membantu memfasilitasi diskusi dan penyelesaian masalah dalam kelompok. Teori motivasi berprestasi dan pembelajaran kooperatif mendukung temuan ini, di mana unsur kompetisi dan penghargaan dalam TGT memperkuat motivasi siswa. Hal ini dapat memberitahukan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan mendorong interaksi antar mereka dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran, sehingga mengarah pada hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, pemutakhiran metode pengajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar.

Referensi

- Amin, T. A., Yahya, M., & Caronge, M. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membiakkan Tanaman Secara Vegetatif Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 3 Takalar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 4(2), 73–81.
- Aulia, N. I., & Handayani, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3), 116–120.
- Febriana, S. G. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 143–151.
- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu kelas 5 untuk peningkatan keterampilan kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 431–437.
- Harahap, S. E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 Sd Negeri 164525 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal PGSD Fip Unimed*, 8(2), 101–109.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2018). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 5(1), 46–55.
- Karini, N. W., Agung, A. A. G., & Wibawa, I. M. C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Seting Lesson Study Terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 86–96.
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87.