

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN KALIRUNGKUT 1/264  
SURABAYA**

**Tiara Dyah Ayu Prameswari<sup>1</sup>, Roni Rodiyana<sup>2</sup>, Yuni Purwanti<sup>3</sup>, Slamet Mulyadi<sup>4</sup>, Fitriani  
Uswatun Chasanah<sup>5</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

<sup>3,4,5</sup>SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya

<sup>1</sup>[ppg.tiaraprameswari01530@program.belajar.id](mailto:ppg.tiaraprameswari01530@program.belajar.id), <sup>2</sup>[ronirodiyana@unesa.ac.id](mailto:ronirodiyana@unesa.ac.id),

<sup>3</sup>[yunipurwanti2906@gmail.com](mailto:yunipurwanti2906@gmail.com), <sup>4</sup>[slametmulyadi73@guru.sd.belajar.id](mailto:slametmulyadi73@guru.sd.belajar.id),

<sup>5</sup>[fitrianiuch88@gmail.com](mailto:fitrianiuch88@gmail.com)

**Abstrak:** Model pembelajaran merupakan bingkai dari pendekatan, metode, dan teknik dalam sebuah pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Makna pancasila kelas III B SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada Pra-Siklus hasil belajar siswa menunjukkan hasil 57,15% dengan rata-rata hasil belajar 50, Pada siklus I hasil belajar siswa menunjukkan hasil 67,59% dengan rata-rata hasil belajar 70, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan 85,71% dengan rata-rata hasil belajar 90. Simpulan menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) sangat efektif untuk dijadikan sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran materi makna pancasila.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar Siswa.*

***APPLICATION OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT LEARNING MODEL TO IMPROVE  
LEARNNG OUTCOMES OF THIRD-GRADE STUDENTS AT SDN KALIRUNGKUT 1/264 SURABAYA***

**Abstract:** Learning models are frameworks that include approaches, methods, and techniques in education. The aim of this research is to improve student learning outcomes on the topic of the Meaning of Pancasila for third-grade students at SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya by applying the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model. The research method used is Classroom Action Research (CAR). The results of the study show an improvement in student learning outcomes. In the Pre-Cycle, student learning outcomes were at 57.15% with an average score of 50. In Cycle I, student learning outcomes increased to 67.59% with an average score of 70, while in Cycle II, the results further improved to 85.71% with an average score of 90. The conclusion indicates that the *Teams Games Tournament (TGT)* model is highly effective as a learning model to enhance student learning outcomes in the teaching of the Meaning of Pancasila.

**Keywords:** *Teams Games Tournament (TGT), Student Learning Outcomes*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk memahami sesuatu dan menjadi pemikir yang kritis (Prawiro, 2018). Pendidikan di Indonesia dimulai dengan jenjang yang utama yaitu sekolah dasar (SD). Sekolah Dasar merupakan jenjang setelah pendidikan kanak-kanak (Aini, 2018). Proses dalam pendidikan sekolah dasar tidak hanya tentang pengetahuan, tetapi tentang keterampilan dan sikap yang mandiri serta berinteraksi dengan baik. Sekolah merupakan tempat untuk mengembangkan potensi dan kemampuan, untuk mengembangkan potensi seseorang harus melakukan sebuah kegiatan yang disebut belajar. Belajar merupakan asumsi antara kesan pancaindera dengan kecenderungan untuk bertindak. Belajar dapat terjadi tanpa ada guru dan kegiatan mengajar yang formal (Helmi Azhar & Ghufron, 2022). Proses belajar dalam pendidikan merupakan tahap dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru. Pembelajaran merupakan bantuan dari pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Suardi, 2018). Keberhasilan dari proses belajar supaya optimal harus ada strategi yang digunakan oleh guru

misalnya dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik siswa, jika guru tidak merancang pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran maka proses pembelajaran akan membosankan, hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas III B SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya memperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa kelas III B pada mata pelajaran pendidikan pancasila kurang karena proses pembelajaran kurang menyenangkan. Guru hanya menggunakan bahan ajar buku siswa, dan tidak adanya media yang digunakan sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran. Oleh sebab itu banyak peserta didik merasa bosan dan jenuh karena pembelajaran kurang menarik yang dimana berujung pada hasil belajarnya. Guru sebaiknya mengubah model pembelajaran yang berbasis kompetisi, karena siswa dapat termotivasi untuk terus belajar secara berkelompok dan menciptakan sikap interaksi yang baik. Penerapan model pembelajaran yang berbantu media pembelajaran akan memberikan semangat peserta didik untuk belajar. Penerapan model pembelajaran akan memacu sikap dan keaktifan siswa sehingga memberikan dampak bagi hasil belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan pendekatan, metode, dan teknik dalam pembelajaran (Harefa et al., 2022). Model pembelajaran ada berbagai macam salah satunya pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan sistem pengelompokkan kecil. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Salah satu contoh tipe pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dalam sebuah kelompok kecil (Nurhayati et al., 2022). Model *Teams Games Tournament* (TGT) dikembangkan untuk menggabungkan pembelajaran dan kelompok belajar dengan kompetisi tim dan bisa digunakan untuk meningkatkan pengetahuan, ketrampilan, serta sikap peserta didik. Model *Teams Games Tournament* (TGT) bukan permainan yang mengandalkan fisik tetapi merupakan permainan akademik. Setelah melakukan permainan dalam penerapan model *Teams Games Tournament*, peserta didik akan diberikan sebuah penghargaan (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Langkah-langkah atau Sintak model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa dalam kelompok kecil, turnamen, dan memberikan penghargaan (Amalia, 2022).

1. Penyajian Informasi, guru memberikan informasi berupa materi yang akan dipelajari. Guru menyusun rencana pembelajaran sebelum melakukan proses pembelajaran. Metode yang dilakukan guru pada penerapan model *Teams Games Tournament* yaitu ceramah karena pada sintak pertama guru harus menyampaikan penjelasan tentang materi, tujuan pembelajaran, serta mata pelajaran dan tugas siswa. Siswa harus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru karena materi yang disampaikan akan berhubungan dengan *games* yang akan dilaksanakan.
2. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok kecil. Guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok kecil sebelum melaksanakan turnamen atau *games*. Jumlah siswa dalam kelompok kecil ini terdiri dari 5-6 anggota dalam satu kelompok. Anggota kelompok ditentukan oleh guru supaya lebih adil dan tidak memilih teman. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok kecil bertujuan untuk menyelesaikan *games* yang akan dilaksanakan. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok kecil dapat menenangkan rasa saling menghargai pendapat antar anggota.
3. Turnamen. Turnamen dilakukan dalam permainan akademik. Permainan dimainkan dalam kompetisi yang dimana siswa berlomba untuk menyelesaikan permainan yang dilaksanakan. Guru memberikan permainan akademik yang sesuai dengan materi yang telah disampaikan guru sebelumnya. *Games* bertujuan untuk mengulas materi yang disampaikan apakah siswa memahami atau tidak.
4. Memberikan penghargaan. Guru melaksanakan *games* yang telah dilaksanakan sehingga mendapatkan kelompok yang memenangkan *games* tersebut. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memenangkan permainan. Guru memotivasi siswa yang menang supaya tidak sombong dan memberikan semangat kepada siswa yang tidak menang supaya tetap rendah hati dan

tetap belajar.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa mendapatkan materi sebelum melakukan pembelajaran dan pada proses inti, siswa diajak untuk bermain mengenai materi yang telah diberikan guru, selain itu juga siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru melalui permainan yang diikuti, dan juga model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menanamkan sikap siswa dalam bermusyawarah dengan kelompoknya dan juga dapat menanamkan sikap siswa untuk berani berpendapat. Pemberian penghargaan itu bertujuan untuk memberikan rangsangan dan motivasi bagi peserta didik dalam belajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki keunggulan menurut (Sandra et al., 2022) antara lain yaitu:

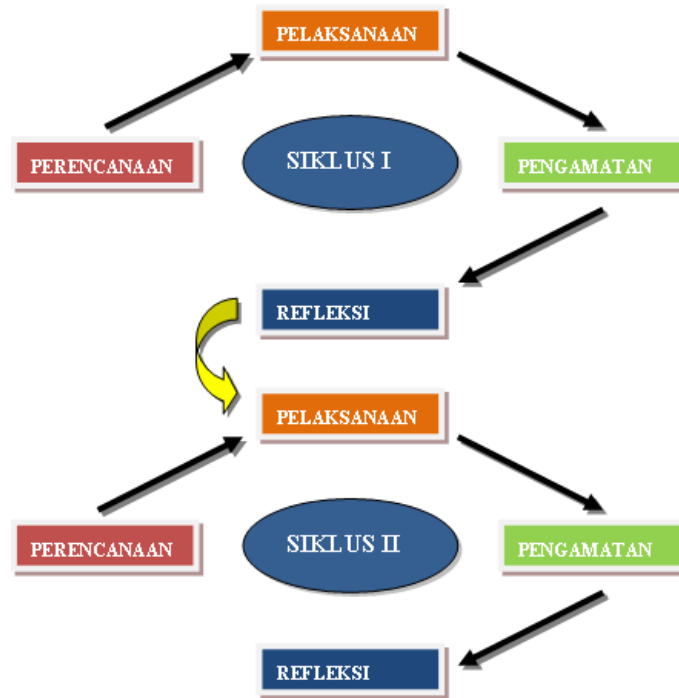
1. Lebih mempersingkat waktu dalam menjelaskan materi, karena siswa berdiskusi dengan kelompok dan menyelesaikan tugas atau *games* secara bersama-sama kelompok dan materi yang disampaikan guru.
2. Mengedepankan menerima perbedaan individu yang dimana siswa dihadapkan oleh perbedaan individu dalam kelompok, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpendapat, sehingga melalui perbedaan individu setiap siswa harus bisa menerima pendapat yang berbeda
3. Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa dapat lebih senang dan aktif dalam mengikuti *games* yang telah dirancang oleh guru, melalui keaktifan siswa juga dapat berpengaruh di hasil belajar siswa.
4. Membantu siswa dalam menerima dan mengingat materi yang diberikan oleh guru, karena penerimaan materi didapatkan siswa dengan melalui *games*, jadi lebih menyenangkan proses pembelajarannya. Materi yang disampaikan guru berlangsung “tanpa disadari” lebih mudah karena siswa tidak bosan karena tidak berfokus hanya pada guru.

Materi makna pancasila berisikan makna simbol sila-sila dalam Pancasila, siswa dituntut untuk mengerti makna sila dalam Pancasila, selain makna sila dalam Pancasila, siswa juga mempelajari tentang penerapan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah, rumah, dan masyarakat. Hasil belajar merupakan hal untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa merupakan hasil nyata kerja siswa dalam menguasai beberapa aspek, proses belajar yang baik hendaknya terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa, yang dimana guru harus menciptakan kegiatan proses pembelajaran dengan melibatkan siswa. Pembelajaran pendidikan pancasila dengan materi makna pancasila realitanya siswa merasa sudah mengerti karna setiap hari menjadi pembiasaan, namun siswa belum mengetahui dalam menerapkan makna pancasila, tidak hanya itu siswa juga kurang aktif saat mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila, yang dimana itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh (Marwati et al., 2023) bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, maka penulis akan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran dengan berbantu media papan soal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi makna pancasila kelas III SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Model PTK yang digunakan pada penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas Kemmis dan MC Taggart.



**Gambar 1** Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Keemis dan MC Taggart

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli – Agustus. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III B SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Tindakan kelas yang akan dilakukan berdasarkan hasil dari mempelajari permasalahan dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data diperoleh dari hasil pengumpulan data yaitu hasil belajar siswa. Data tes hasil belajar siswa yang dikerjakan siswa dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Analisis data hasil tes dilihat dari kriteria ketuntasan hasil belajar siswa secara individu dan klasikal. Data tes hasil belajar siswa dihitung dengan rumus berikut.

$$\sum N = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \times \text{ bobot nilai soal}$$

Keterangan:

$\sum N$ =Nilai yang diperoleh

Setelah menghitung hasil belajar siswa secara individu, maka dihitung data secara klasikal dengan menggunakan rumus berikut.

$$\sum N = \frac{\sum \text{Siswa yang mendapat nilai} > 75}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

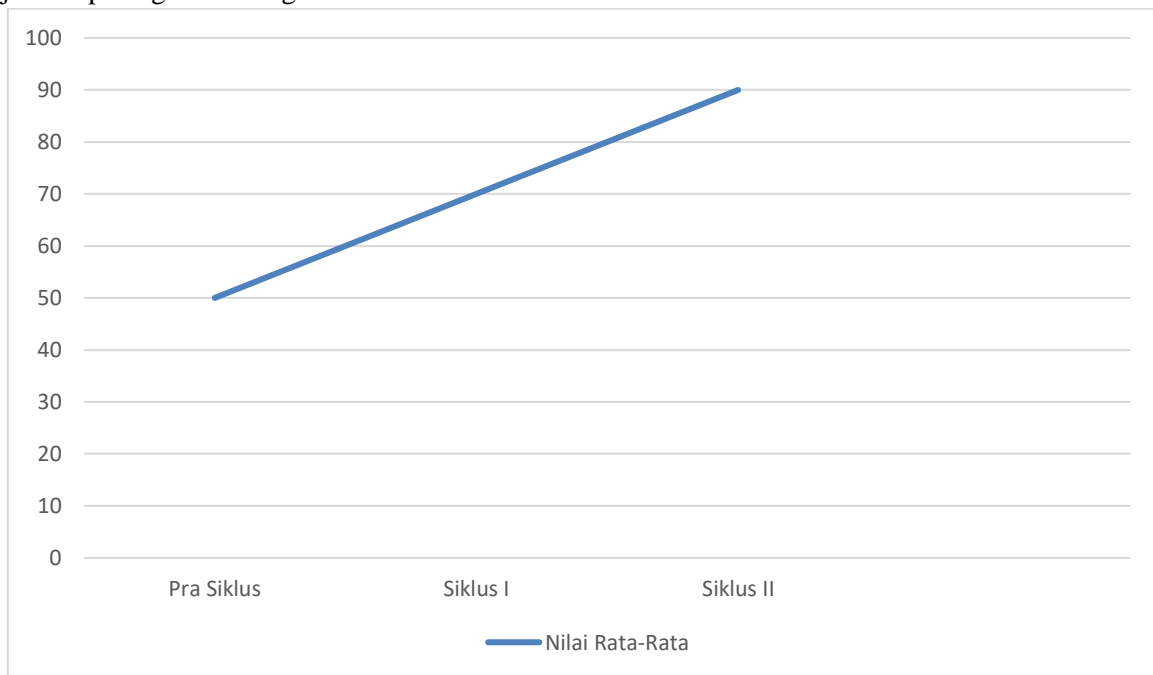
Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian dilaksanakan di SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran pendidikan pancasila dalam materi makna pancasila. Hasil belajar siswa diperoleh melalui teknik pengumpulan data tes menggunakan instrument tes hasil belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi makna pancasila dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Siswa diberikan tes dalam bentuk soal pilihan ganda pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II sebanyak 15 soal. Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 75. Berikut merupakan hasil belajar siswa secara klasikal setelah dihitung menggunakan rumus yang telah ditentukan sebelumnya.

**Tabel 1** Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Siklus	Siswa Tuntas >75	Siswa Tidak Tuntas <75	Nilai Rata-Rata
<b>Pra Siklus</b>	16	12	50
<b>Siklus I</b>	19	9	70
<b>Siklus II</b>	24	4	90

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa secara klasikal dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II mengalami peningkatan. Pada Pra Siklus terdapat 16 siswa yang tuntas dan 12 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 50. Pada siklus I mengalami peningkatan yaitu siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa dengan nilai rata-rata 70 dan masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Pada siklus II siswa yang tuntas meningkat daripada siklus I yaitu sebanyak 24 siswa yang tuntas dan 4 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 90 dan nilai tersebut di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75. Siswa yang meningkat di setiap siklus yaitu siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75, jika dibawah 75 dinyatakan tidak tuntas.

Peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal pada pembelajaran Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II ditunjukkan pada gambar diagram dibawah ini

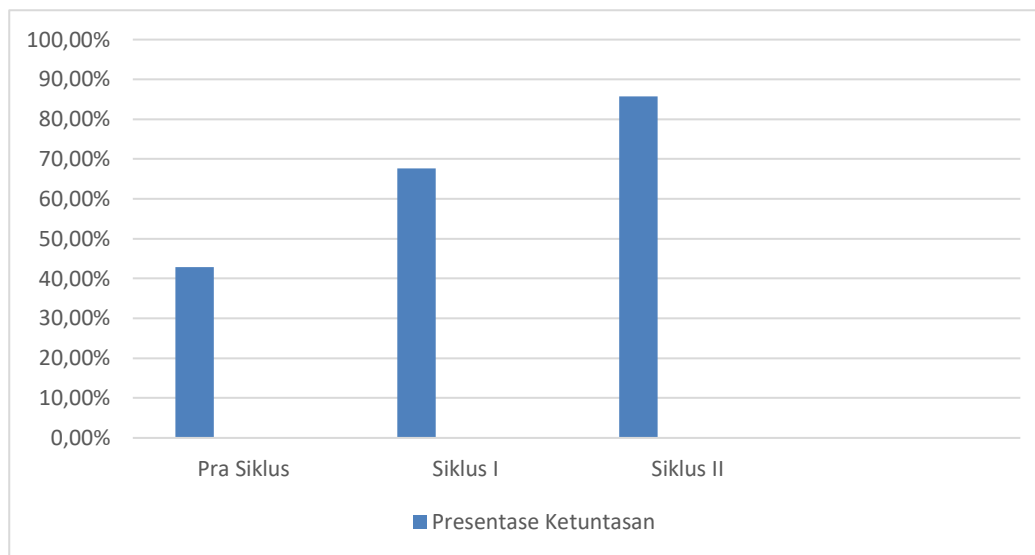


**Gambar 2** Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa

**Tabel 2** Presentase Ketuntasan Hasil Belajar

Siklus	Siswa Tuntas >75	Siswa Tidak Tuntas <75	Presentase ketuntasan (%)
<b>Pra Siklus</b>	16	12	57,15%
<b>Siklus I</b>	19	9	67,59%
<b>Siklus II</b>	24	4	85,72%

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II mengalami peningkatan. Pada Pra Siklus presentase ketuntasan mencapai 57,15% tergolong rendah. Pada siklus I presentase ketuntasan mencapai 67,59% mengalami peningkatan. Pada siklus II presentase ketuntasan mencapai 85,72% dinyatakan mengalami peningkatan dari Pra Siklus hingga Siklus I.



**Gambar 3** Diagram Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

### *Pembahasan*

Berdasarkan perhitungan data dari hasil penelitian, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi makna Pancasila dapat diterapkan sangat baik di SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya pada siswa kelas III B. Hasil perhitungan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II secara presentase yaitu Pra Siklus 42,85%, Siklus I 67,59%, dan Siklus II 85,72%. Hasil observasi penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) suasana kelas lebih menyenangkan. Sejalan dengan pendapat (Sandra et al., 2022) bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbentuk permainan membuat siswa suka belajar karena siswa dapat aktif dan juga berbantu media papan soal yang harus diselesaikan oleh siswa dan didalamnya terdapat soal mengenai materi yang sudah diberikan oleh guru sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih cepat.

Hasil belajar siswa diukur melalui evaluasi yang diberikan setiap akhir pembelajaran Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada Pra siklus siswa yang tidak tuntas berjumlah 12 siswa dengan presentase 42,85% dan siswa yang tuntas berjumlah 16 siswa dengan presentase 57,15%. Pada siklus I siswa yang tidak tuntas berjumlah 9 siswa dengan presentase 32,41% dan siswa yang tuntas berjumlah 19 siswa dengan presentase 67,59%. Pada siklus II siswa yang tidak tuntas berjumlah 4 siswa dengan presentase 14,28% dan siswa yang tuntas berjumlah 24 siswa dengan presentasi 85,72%. Maka kriteria ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan. Siswa yang memiliki kriteria belum tuntas pada siklus II berjumlah 4 siswa karena nilai yang didapatkan siswa belum mencapai nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga mengajarkan siswa untuk bersosialisasi dan meningkatkan toleransi sesama siswa tanpa adanya perbedaan karena kelompok secara langsung di pilih oleh guru. Media papan soal digunakan untuk menunjang proses pembelajaran supaya lebih menyenangkan dan merangsang siswa untuk dapat menerima materi yang disampaikan guru dengan mudah.

Berdasarkan perhitungan data hasil penelitian, model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III B SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) menarik dan mudah dipahami, hasil observasi bahwa siswa senang mengikuti pembelajaran terbukti dari hasil belajar siswa yang meningkat. Hasil siswa memiliki presentase meningkat yaitu pada siklus pertama presentase hasil belajar yaitu pra siklus 42,85% lalu meningkat pada siklus I dengan presentase 67,59% dan meningkat pada siklus II yaitu 85,72% menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media papan soal dapat membantu serta memahami materi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi makna pancasila kelas III B SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya yang berjumlah berjumlah 28 siswa berbantu papan soal dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pada Pra Siklus mencapai ketuntasan 42,85%, lalu pada siklus I mencapai ketuntasan 67,59% dan meningkat pada siklus II mencapai ketuntasan sebesar 85,72%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, D. F. N. (2018). Self Esteem Pada Anak Usia Sekolah Dasar Untuk Pencegahan Kasus Bullying. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 6(1), 36–46.
- Amalia, S. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIA1 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Jaringan Tumbuhan di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Biology Education*, 10(2), 1–12.
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telambanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K., Lase, I. P. S., Ndruru, M., & Ndraha, L. D. M. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(1), 325–332. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022> Abstrak
- Helmi Azhar, M., & Ghufuron, A. (2022). Analysis of Learning Media Needs in the Implementation of Online Lectures during the Covid-19 Pandemic. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 301–310. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.827>
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran* (Nurdyansyah (ed.)). Nizamia Learning Center.
- Nurhayati, Ekok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Prawiro. (2018). *Pengertian Pendidikan: Definisi, Tujuan, Fungsi, dan Jenis Pendidikan*. Maxmanroe.Com.
- Sandra, E., Theresia, M., & Nurbaiti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 2(2), 28.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. CV BUDI UTAMA.