



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 8238-8248

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SD

Erist Galih Fatchan^{1✉}, Triman Juniarso², Amelia Widya Hanindita³

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email: eristgalih@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Berdasarkan hasil pengamatan di dalam pembelajaran IPA, teridentifikasi beberapa permasalahan sepanjang perjalanan belajar, di antaranya adanya kecenderungan proses pembelajaran yang masih fokus pada guru, yang memberikan konsekuensi kepada siswa memiliki sedikit kesempatan untuk menyampaikan pengetahuan awal siswa yang mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan dan kebosanan, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka. sehingga dapat menurunkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menerapkan desain kuasi-eksperimental dengan rancangan posttest-only control design. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik parametrik, khususnya uji t untuk sampel independen. Hasil Uji-t menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* 0,000 atau kurang dari nilai signifikansi yang telah ditentukan yaitu 0,05. Dari hasil uji *t-test* yang dipaparkan, disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil pencapaian pembelajaran siswa materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD.

Kata Kunci: *Team Game Tournament, Hasil Belajar, Pembelajaran IPA*

Abstract

Based on the results of observations in science learning, several problems were identified throughout the learning process, including the tendency of the learning process to still focus on the teacher, which results in students having little opportunity to convey their initial knowledge, resulting in students experiencing saturation and boredom, which in the end can have a negative impact on their learning outcomes. so that it can reduce student learning outcomes. This study aims to find the effect of the TGT type cooperative learning model on student learning outcomes in plant body parts material for grade IV elementary school. This study is a quantitative study that applies a quasi-experimental design with a posttest-only control design. The data analysis technique used is parametric statistics, especially the t-test for independent samples. The results of the t-test show that the Sig. (2-tailed) value is 0.000 or less than the predetermined significance value of 0.05. From the results of the t-test presented, it is concluded that there is an effect of the Team Game Tournament (TGT) type cooperative learning model on student learning achievement in plant body parts material for grade IV elementary school.

Keywords: Team Game Tournament, Learning Outcomes, IPA Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas yang dijalankan oleh guru dengan tujuan mengarahkan dan menginspirasi siswa sehingga terjadi proses belajar yang menghasilkan pengalaman belajar. Interaksi antara siswa, guru, dan materi pendidikan di dalam ruang kelas merupakan proses pembelajaran. Tugas seorang pendidik adalah mendukung siswa saat mereka mempelajari materi baru, mengembangkan kebiasaan dan kemampuan baru, serta menciptakan sikap dan keyakinan. Sederhananya, menemukan cara terbaik untuk belajar adalah inti dari pembelajaran (Djamaluddin & Wardana, 2019). Dengan demikian, perencanaan dan pengembangan diperlukan untuk pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memberikan siswa cara belajar yang berguna, cepat, kreatif, bermanfaat, produktif, dan menyenangkan. Tujuan pembelajaran diidentifikasi, karakteristik siswa dan konteks pembelajaran dianalisis, tujuan pembelajaran dirumuskan, instrumen pembelajaran, strategi pembelajaran, bahan ajar, desain evaluasi formatif, dan program pembelajaran direvisi (Ananda, 2019).

Banyak masalah dengan proses pembelajaran yang ditemukan berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama kelas IPA. Saat ini, proses belajar mengajar masih terfokus pada guru (teacher center). Ini berarti siswa tidak memiliki banyak kesempatan untuk berbagi apa yang telah mereka pelajari. Informasi lebih banyak diterima oleh siswa melalui penyampaian langsung oleh guru, tanpa adanya peluang untuk siswa eksplorasi sendiri. Selama pembelajaran, pola kerja siswa lebih individu dan kerja sama antar siswa belum optimal. Menempatkan siswa sebagai inti dari proses pembelajaran belum

digunakan, yang merupakan masalah lain, dan satu-satunya hal yang dapat dilakukan siswa adalah mendengarkan guru menjelaskan sesuatu. Karena itu, siswa merasa bosan dan jenuh. Itu semua memengaruhi kemampuan belajar siswa di kelas IPA, di mana sebagian besar siswa gagal mencapai nilai KKM dan hanya sedikit yang berhasil melampauinya.

Aspek terpenting dalam pembelajaran adalah pencapaian hasil belajar. Salah satu cara untuk mengetahui apakah sebuah metode pembelajaran berhasil atau tidak adalah dengan melihat hasil pembelajaran. Dengan demikian, proses belajar dianggap efektif jika siswa mencapai hasil belajar yang tinggi; sebaliknya, hasil belajar siswa yang rendah menimbulkan kekhawatiran bahwa proses belajar tersebut kurang efektif atau bahkan gagal (Dewi et al., 2015). Untuk memengaruhi hasil belajar siswa secara positif, efisiensi dan Keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada seberapa baik guru dapat menerapkan konsep dan metode yang lebih baik untuk mengajar, serta memastikan tersedianya sarana dan prasarana yang diperlukan

Masalah-masalah ini dapat diperbaiki dengan menggunakan metode pengajaran yang mendorong dan mendorong siswa untuk mengambil bagian dalam memperbaiki masalah, berdasarkan kemampuan dan nilai-nilai individual mereka. Siswa diinstruksikan untuk berpartisipasi aktif dalam proyek kelompok dengan menggunakan metodologi pembelajaran kooperatif. Dengan menggunakan metode ini, Guru mengharapkan siswa lebih tertarik untuk belajar dan membantu mereka menguasai materi dengan lebih baik, dan mengatasi potensi kebosanan selama proses pendidikan. Hal ini diharapkan dapat mengurangi kemalasan belajar anak-anak dan meningkatkan kapasitas mereka untuk mengidentifikasi isu-isu sosial dan mengatasi berbagai hambatan sehari-hari, yang mereka miliki dan yang berasal dari luar. (Tatag, 2014).

Berkolaborasi untuk memecahkan masalah diutamakan dalam model pembelajaran kooperatif sebagai sarana menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Salah satu metode ini merupakan paradigma pembelajaran kelompok TGT. Seorang siswa berkompetisi dalam TGT sebagai bagian dari tim mereka melawan anggota tim lain yang memiliki keberhasilan akademis yang sama dengan siswa lainnya. Permainan ini memiliki kuis dan metode untuk melacak kemajuan setiap orang. Paradigma pembelajaran kooperatif disebut Team Game Tournament (TGT). Siswa dipecah menjadi kelompok-kelompok untuk membantu satu sama lain dalam memahami materi dan menyelesaikan proyek kelompok. Permainan digunakan untuk menumbuhkan kompetensi anggota. Ada beberapa manfaat dari pendekatan pembelajaran kooperatif TGT. Akan ada perbedaan yang jelas antara siswa yang lebih pandai di sekolah dibandingkan teman-temannya dan yang tidak. Siswa yang tidak pandai di sekolah akan

tetap dilibatkan dalam pembelajaran dan bertanggung jawab atas kelompoknya. Paradigma pembelajaran TGT bertujuan untuk menumbuhkan rasa persatuan dan saling menghargai antar anggota kelompok (Suandika et al., 2020). Robert Slavin menciptakan konsep pembelajaran TGT. Pendekatan ini merupakan cara belajar yang membuat tim bekerja sama dan berkompetisi satu sama lain. Model ini dapat diterapkan untuk membantu siswa mempelajari berbagai macam fakta, ide, dan keterampilan (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014).

Sebuah studi baru-baru ini menemukan bahwa bekerja bersama untuk belajar dengan cara yang mirip dengan Team Game Tournament (TGT) lebih efektif. Ismah & Ernawati (2018) menemukan bahwa siswa belajar dalam kelompok menggunakan metode TGT mendapatkan nilai rata-rata 20,192 pada tes hasil belajar sains. Skor rata-rata untuk siswa yang belajar dengan pendekatan eksplanatori adalah 15,308. Siswa yang menggunakan pembelajaran kelompok tipe TGT akan lebih memahami soal-soal IPA dan memahami konten secara lebih efektif, yang mengarah pada kesenjangan dalam nilai khas hasil pembelajaran IPA.

Berdasarkan apa yang telah disampaikan sejauh ini, peneliti akan melaksanakan studi yang berjudul. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan di Kelas IV Sekolah Dasar." Adapun sasaran dari kajian ini yaitu untuk menemukan seberapa besar hasil pencapaian pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar mengenai bagian-bagian tumbuhan ketika mereka menggunakan model pembelajaran kelompok TGT. Pertanyaan utama dari penelitian ini adalah seberapa baik siswa kelas empat belajar tentang bagian-bagian tumbuhan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini penting dilakukan karena guru masih kecenderungan proses belajar mengajar menggunakan *teacher center* (berpusat pada guru) pada pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Studi yang dilakukan di sini merupakan eksperimen, yaitu studi tentang apa yang terjadi ketika beragam perlakuan diberikan kepada orang yang berbeda dalam lingkup yang terkontrol. Sebagai bagian dari metode kuantitatif, penelitian ilmiah ini memiliki kelompok kontrol yang tidak mengubah apapun (Sugiyono dalam Prasetyo, 2019).

Penelitian ini menggunakan metode yang disebut "Quasi Experimental Design". Pihak-pihak yang terlibat dalam studi ini diberi perlakuan dan kemudian diberi tes dengan menggunakan metode ini. Hanya mengontrol rencana desain setelah tes. Terdapat

kelompok kontrol dalam metode ini, tetapi tidak dapat sepenuhnya memperhitungkan faktor luar yang mungkin mengubah cara eksperimen dilakukan (Sugiyono dalam Kristin & Rahayu, 2016). Rencana tersebut dilakukan pada kelompok pertama, yang disebut kelompok eksperimen. Sedangkan kelompok kedua tidak mendapatkan perlakuan. Kelompok ini dikenal sebagai kelas kontrol.

Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam studi, populasi dan sampel membantu memutuskan berapa banyak hal yang akan diteliti. Diputuskan bahwa purposive sampling akan digunakan untuk penelitian ini. Purposive sampling adalah cara bagi peneliti untuk memilih dan mengambil sampel berdasarkan faktor-faktor tertentu (Sugiyono dalam Maharani & Bernard, 2018). Siswa-siswi dari SDN Gayungan II/423 Surabaya yang duduk di kelas empat ikut serta dalam kajian ini. Dua puluh siswa dari Kelas IV A digunakan untuk membandingkan dengan 20 siswa dari Kelas IV B saat penelitian berlangsung.

Teknik Pengumpulan Data

Salah satu cara untuk melihat bagaimana anak-anak berubah setelah melakukan suatu tindakan atau mempelajari sesuatu adalah dengan memberikan tes. Dalam proyek ini, tes digunakan untuk melihat seberapa besar pemahaman siswa dan seberapa baik mereka dapat bekerja sama dengan orang lain untuk belajar. Dalam penelitian ini, tes dengan 20 pertanyaan tipe esai digunakan, yang memungkinkan siswa untuk menjawab berdasarkan pemahaman dan kemampuan siswa sendiri. Hasil tes ini digunakan sebagai data untuk memahami pemahaman dan kemampuan individual siswa. Selain itu, hasil tes juga digunakan sebagai kontrol untuk melihat apakah pemahaman dan kemampuan yang tampak selama diskusi dan pembelajaran akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Instrumen Penelitian

Secara umum, tes adalah cara untuk mengumpulkan informasi dan menilai seberapa baik kinerja siswa di sekolah. Hal ini sering dilakukan sebagai tugas yang harus dilakukan siswa untuk belajar bagaimana bertindak dengan benar. Tes adalah sesuatu yang digunakan untuk mempelajari lebih lanjut tentang seseorang atau sesuatu. Tes merupakan cara terbaik bagi guru untuk mengetahui apakah siswa mereka berada pada tingkat kemampuan yang rendah, sedang, atau tinggi (Gumantan et al., 2020). Sarana penelitian untuk riset ini adalah tes dengan 20 set kuesioner dengan bentuk uraian, yang memungkinkan siswa untuk menjawab berdasarkan pemahaman dan kemampuan siswa sendiri.

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Untuk menjalankan uji normalitas, kali ini dapat memanfaatkan SPSS 25.0. Uji normalitas dapat dilakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Untuk menentukan apakah data terdistribusi secara seragam pada semua nilai yang mungkin, seseorang dapat menerapkan uji normalitas data. Setiap kumpulan data dengan tingkat signifikansi (Sig.) yang lebih tinggi dari 0,05 dianggap memiliki data yang terdistribusi secara normal. Data dianggap tidak mengikuti distribusi normal jika angka Sig. kurang dari 0,05.

2. Uji Homogenitas

Ada kemungkinan untuk beberapa kelompok menjadi sama atau berbeda dengan uji homogenitas (Usmadi, 2020). Uji kesamaan varians dapat digunakan jika perubahan pada data kelompok sama. Peneliti menggunakan SPSS 25.0 untuk mengetahui seberapa mirip kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang homogen dipilih berdasarkan angka signifikansi (Sig.). Nilai Sig. lebih dari 0,05 berarti homogen. Jika angka Sig. kurang dari 0,05, berarti tidak homogen.

3. Uji *T-test*

Uji-t adalah cara untuk membandingkan dua situasi (masalah) dengan menggunakan satu set data skala internal atau rasio. Ketika dua sampel diletakkan bersebelahan, seperti ketika membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok studi atau sampel sebelum dan sesudah perlakuan. Untuk membandingkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, peneliti dalam studi ini menggunakan SPSS 25.0 untuk menjalankan T-test. H_0 berarti "tidak ada pengaruh" atau "tidak ada pengaruh yang signifikan", dan H_1 berarti "ada pengaruh" atau "ada pengaruh yang signifikan". Data dapat digunakan untuk menguji H_0 selama nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. H_0 tidak terbukti kebenarannya jika angka signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang akan dianalisis adalah hasil penelitian yang merupakan data pokok yang mendukung pengajuan hipotesis, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengkajian hipotesis tersebut dan juga menjawab masalah yang telah dikemukakan. Tes pencapaian pembelajaran siswa dan alat analisis data seperti uji normalitas, uji kesamaan, dan uji-t digunakan untuk menunjukkan apa yang dihasilkan dari investigasi ini. Berikut adalah hasil yang telah dilaksanakan perhitungan:

Hasil Uji Normalitas

Orang dapat menggunakan uji normalitas data supaya memeriksa apakah data yang sudah mereka kumpulkan tersebar secara adil. Perangkat lunak SPSS 25.0 digunakan oleh peneliti untuk uji normalitas. Berikut ini dapat membantu peneliti memilih apa yang harus dilakukan dengan pengujian data. Artinya, data terdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05. Jika angka Sig. kurang dari 0,05, maka data tidak tersebar dengan baik. Tabel 1 menunjukkan hasil pengujian untuk melihat apakah data tersebut normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	0,162	20	0,181	0,936	20	0,198
	Kelas Kontrol	0,122	20	.200*	0,985	20	0,983

Hasil uji *Shapiro-Wilk* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol ditampilkan pada Tabel 1 setelah pengujian. Hasil uji normalitas ditampilkan pada tabel tersebut. Nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,198 diperoleh oleh kelas eksperimen pada posttest, sedangkan kelas kontrol mencapai 0,983. Pada kedua kasus tersebut, nilai p-value lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, hasil uji normalitas terhadap hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas sekarang dapat dilakukan, yang merupakan langkah selanjutnya dari uji normalitas. Tabel 2 menunjukkan uji homogenitas data dihitung dengan perangkat lunak SPSS 25.0 oleh peneliti.

Tabel 2. Hasil Uji Homegenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3,769	1	38	0,060
	Based on Median	3,514	1	38	0,069
	Based on Median and with adjusted df	3,514	1	34,405	0,069
	Based on trimmed mean	3,881	1	38	0,056

Untuk uji homogenitas data post-test dari kelas eksperimen dan data dari kelas kontrol, ditetapkan nilai Sig. sebesar 0,060. Siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen mempelajari hal yang sama, seperti yang ditunjukkan oleh uji homogenitas. Ini berarti bahwa jenis data dari kedua kelompok tersebut serupa. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi (Sig.) untuk kedua kelompok lebih besar dari 0,05. Maka hal ini telah memenuhi syarat, sehingga penelitian ini dapat dilakukan pada tahapan selanjutnya.

Statistik Grup Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 3. Statistik Grup Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	20	82,80	6,833	1,528
	Kelas Kontrol	20	64,40	10,956	2,450

20 anak berada di kelas kontrol dan 20 anak berada di kelas eksperimen, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3. Satu kelompok mendapat nilai rata-rata 82,80, sedangkan kelompok lainnya mendapat nilai rata-rata 64,40. Model pembelajaran kooperatif TGT membantu satu kelas menjadi lebih baik daripada kelas lain yang tidak menggunakannya.

Hasil Uji *T-test*

Berdasarkan tabel 2 uji homogenitas data sudah bersifat homogen, sehingga penelitian ini dapat dilakukan pada tahap selanjutnya yaitu salah satu cara untuk membandingkan dua situasi (masalah) dengan catatan data skala internal atau rasio adalah dengan menggunakan tahap uji-t. Ketika dua sampel diletakkan bersebelahan, seperti ketika membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok studi atau sampel sebelum dan sesudah perlakuan. Tabel 4 menunjukkan bagaimana alat bantu SPSS 25.0 digunakan untuk melihat data uji-t dari kajian ini.

Tabel 4. Hasil Uji *T-test*

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	3,769	0,060	6,373	38	0,000	18,400	2,887	12,555	24,245
	<i>Equal variances not assumed</i>			6,373	31,839	0,000	18,400	2,887	12,517	24,283

Inilah yang ditunjukkan oleh uji-t pada Tabel 4. Nilai Sig. dua sisi (two-tailed) adalah 0,00, dimana nilai tersebut $< 0,05$ yang ditetapkan. Kelas tersebut belajar bersama melalui Team Game Tournament (TGT), tetapi satu kelas tidak. Ini berarti bahwa H_0 tidak benar. Artinya, model pembelajaran kooperatif tipe TGT memang berpengaruh terhadap hasil pencapaian pembelajaran siswa kelas empat sekolah dasar belajar materi bagian tubuh tumbuhan.

Untuk bukti lebih lanjut, dapat dilihat dari penelitian terdahulu "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa" (Seran et al., 2019). Menggunakan model pembelajaran TGT membantu siswa belajar lebih banyak daripada menggunakan model pembelajaran yang lebih umum, demikian temuan penelitian ini. Temuan serupa yaitu penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Hasil Belajar Matematika" oleh (Damayanti & Apriyanto, 2017). Penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas lima di SDI Al-Falah 1 Petang belajar matematika dengan cara yang berbeda berdasarkan apakah mereka diajar dengan menggunakan model TGT (Teams Games Tournament) atau model NHT (Numbered Heads Together). Gaya pembelajaran kooperatif tipe TGT mengubah cara belajar siswa kelas IV SD dalam mempelajari bagian-bagian tumbuhan.

SIMPULAN

Terdapat pengaruh karena nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 yang berarti uji-t untuk "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan di Kelas IV SD" dapat digunakan. Hal tersebut menjadi bukti bahwa siswa belajar dengan cara yang berbeda ketika mereka berada di kelas yang melakukan pembelajaran kooperatif TGT dan ketika tidak. Pembelajaran kooperatif TGT dalam pembelajaran kelompok membantu

anak-anak meningkatkan hasil belajarnya. Penelitian lebih lanjut harus dilakukan untuk membangun dan meningkatkan faktor-faktor lain yang berhubungan dengan model pembelajaran kelompok tipe TGT.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran* (Amiruddin (ed.). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Damayanti Sri, & Apriyanto M. Tohimin. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika) Vol. 02, No. 02, Vol. 02, N.* <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>
- Dewi, L., Tripalupi, L. E., & Artana, M. (2015). Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Lab Singaraja. *Tesis*, 1. <https://media.neliti.com/media/publications/5192-ID-pengaruh-pelaksanaan-pembelajaran-dan-kebiasaan-belajar-terhadap-hasil-belajar-e.pdf>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes Kebugaran Jasmani Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 19 (2), 196–205. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JIK/article/view/21828>
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13 (1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p84-92>
- Maharani, S., & Bernard, M. (2018). Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1 (5), 819. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i5.p819-826>
- Prasetyo, H. B. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 1 Gondosuli. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2). <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1109>

- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 115–120. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1749.115-120
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8 (2), 69–78. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>
- Tatag, G. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Script untuk IPS di Sekolah Dasar. *JPGSD.Volu*, 1–15. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/10658>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, IX (1), 48–56. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/3355>.