

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN 1 BELUK

Zalza Luthfiatun Nisa¹, Lutfi Ardiansyah², Isna Rahmawati³

¹Universitas Widya Dharma, Indonesia

²Universitas Widya Dharma, Indonesia

Corresponding authors email: zalzaluthfiatunnisa10@gmail.com

Abstract

This study aims to develop and evaluate the effectiveness of implementing the Team Games Tournament (TGT) Learning Model in enhancing student learning effectiveness at SDN 1 Beluk. The TGT model was chosen as an approach that emphasizes group cooperation, social interaction, and active student engagement in the learning process. This research involves identifying learning needs, developing a TGT model tailored to the school's context, implementing it in the classroom, and evaluating learning outcomes. Data were collected through classroom observations, knowledge tests, and questionnaires on students' perceptions of learning using the TGT model. Data analysis was conducted to evaluate the improvement in learning effectiveness after the implementation of the TGT model. The results show that the implementation of the TGT model significantly improves learning effectiveness, marked by increased conceptual understanding, active participation, and learning motivation. This study implies that the TGT model can be an effective strategy for enhancing the quality of learning at SDN 1 Beluk and other schools.

Keywords: learning model, TGT, student understanding, elementary school

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran siswa di SDN 1 Beluk. Model TGT dipilih sebagai pendekatan yang menekankan pada kerja sama kelompok, interaksi sosial, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran, pengembangan model TGT yang sesuai dengan konteks sekolah, implementasi dalam pembelajaran, dan evaluasi hasil pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, tes pengetahuan, dan kuesioner persepsi siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model TGT. Analisis data dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan keefektifan pembelajaran siswa setelah penerapan model TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan keefektifan pembelajaran siswa, ditandai dengan peningkatan pemahaman konsep, partisipasi aktif, dan motivasi belajar. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa model TGT dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 1 Beluk dan sekolah-sekolah lainnya.

Kata kunci: model pembelajaran, TGT, Pemahaman siswa, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan generasi yang kompeten dan berbudaya. Efektivitas pembelajaran di sekolah dasar (SD) menjadi kunci utama dalam mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas (Cholilah et al., 2023). Salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran adalah model pembelajaran yang digunakan (Maizah et al., 2024). Berbagai model pembelajaran telah dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Model TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama kelompok, interaksi sosial, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2019). Dalam konteks pembelajaran di SD, model ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi siswa, dan motivasi belajar. Namun, implementasi model TGT dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 1 Beluk belum pernah dilakukan secara menyeluruh.

Pembelajaran yang efektif di tingkat SD menjadi krusial dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa yang akan membawa dampak jangka panjang dalam perkembangan akademik dan sosial mereka (Andriana et al., 2023). Model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang merangsang, memotivasi siswa, dan mengoptimalkan pencapaian hasil belajar (Yuniarti, 2021). Namun, tantangan utama dalam pembelajaran di SD seringkali terletak pada cara menyajikan materi yang menarik dan mengaktifkan partisipasi siswa secara optimal.

Latar belakang penelitian ini timbul dari pemahaman akan tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya di SDN 1 Beluk. Sekolah dasar menjadi tahap awal dalam pembentukan dasar pengetahuan dan keterampilan siswa (Kartika et al., 2023), oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang dan efektif. Namun, implementasi model pembelajaran yang tepat seringkali menjadi tantangan bagi guru dan pemangku kepentingan pendidikan (Riwayanto et al., 2024).

Dalam konteks ini, Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menonjol sebagai salah satu pendekatan yang menjanjikan. Model ini menggabungkan unsur permainan kelompok dan kompetisi untuk mendorong partisipasi siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Nopiyanti et al., 2024). Namun, meskipun memiliki potensi besar, penerapan model TGT dalam pembelajaran di SDN 1 Beluk masih memerlukan penelitian yang mendalam untuk memahami dampaknya secara lebih baik.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan berbagai manfaat dari penerapan Model TGT dalam pembelajaran. Al Firdaus dan Listiani (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui kompetisi yang sehat dan kolaborasi tim. Siswa yang belajar dengan model ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Selain itu, model ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana yang dilaporkan oleh Meliza et al. (2023) yang menemukan bahwa penggunaan TGT meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa di kelas.

Model TGT menawarkan pendekatan yang menarik untuk mengatasi tantangan tersebut. Dengan memanfaatkan kompetisi ringan antar kelompok dan kerja sama dalam memecahkan masalah, model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membangun keterampilan sosial siswa seperti kerja sama tim, komunikasi, dan kepemimpinan (Musyawir, 2022). Selain itu, model TGT mendorong partisipasi aktif siswa, yang merupakan

elemen kunci dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Wati et al., 2024).

Dalam konteks implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di SDN 1 Beluk, rumusan masalah berkisar pada dua aspek kunci yang menjadi fokus penelitian. Pertama, bagaimana tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran IPAS setelah diterapkannya Model TGT? Kedua, apakah Model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV SDN 1 Beluk? Dengan mempertimbangkan pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang efektivitas Model TGT dalam meningkatkan interaksi siswa dan motivasi belajar mereka di lingkungan pembelajaran SDN 1 Beluk. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor ini akan memberikan wawasan yang berharga dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan berkelanjutan di tingkat SD.

Dengan mempertimbangkan tantangan dan peluang yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas Model TGT dalam meningkatkan interaksi siswa dan motivasi belajar mereka di SDN 1 Beluk. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana model TGT dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, serta memberikan kontribusi berharga dalam pengembangan praktik pembelajaran yang lebih baik dan lebih relevan dengan kebutuhan siswa di era pendidikan modern.

METODE

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Partisipan penelitian terdiri dari 13 siswa kelas IV SDN 1 Beluk. Penelitian dilakukan dalam beberapa tahap, termasuk pengembangan model pembelajaran TGT, implementasi model dalam pembelajaran IPAS, dan evaluasi hasil pembelajaran. Tahap pengembangan model melibatkan analisis literatur tentang konsep TGT dan kebutuhan pembelajaran siswa kelas IV. Kemudian, model TGT yang disesuaikan dengan konteks SDN 1 Beluk dirancang berdasarkan temuan tersebut. Tahap implementasi melibatkan penerapan model TGT dalam pembelajaran IPAS di kelas IV. Setiap sesi pembelajaran direncanakan dengan menggunakan model TGT, termasuk pembentukan tim, pemberian peraturan permainan, dan evaluasi hasil belajar. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas model TGT dalam meningkatkan pemahaman siswa dan motivasi belajar mereka. Ini melibatkan observasi terhadap partisipasi siswa, analisis hasil tes, dan kuesioner untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model TGT. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif untuk menemukan pola, tren, dan temuan utama yang berkaitan dengan efektivitas model TGT dalam konteks pembelajaran di SDN 1 Beluk. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh model TGT terhadap pembelajaran siswa di tingkat SD.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa di kelas IV SDN 1 Beluk. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen kompetisi dan permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar (Hartati, 2023). Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang heterogen, kemudian mereka bermain dan bersaing dalam turnamen yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Teori yang mendasari model pembelajaran TGT berakar pada prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif, yang menekankan pentingnya kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan belajar yang lebih tinggi. Menurut (Arini, 2024), pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi akademik siswa karena mendorong mereka untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah dan memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dalam konteks TGT, permainan dan kompetisi yang sehat menstimulasi minat dan motivasi siswa, sehingga mereka lebih terlibat aktif dalam proses belajar (Sappile et al., 2024). Selain itu, interaksi sosial dalam kelompok juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, kerjasama, dan empati, yang sangat penting dalam perkembangan mereka secara keseluruhan.

Secara praktis, implementasi TGT di kelas IV SDN 1 Beluk melibatkan beberapa tahapan, mulai dari pembentukan kelompok, penyampaian materi, pelaksanaan permainan atau turnamen, hingga pemberian penghargaan bagi kelompok yang meraih skor tertinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui model TGT menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan bekerja sama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dalam mengembangkan aspek-aspek non-akademik yang esensial bagi perkembangan siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa di kelas IV SDN 1 Beluk. Berdasarkan data yang diperoleh dari berbagai metode evaluasi, beberapa temuan utama dapat diringkas sebagai berikut:

Tabel 1.
Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Aspek Penelitian	Sebelum Penerapan TGT	Setelah Penerapan TGT	Peningkatan
Pemahaman Konsep	Rata-rata skor tes: 60%	Rata-rata skor tes: 80%	Peningkatan 20%
Tingkat Partisipasi	40% siswa aktif berpartisipasi	85% siswa aktif berpartisipasi	Peningkatan 45%
Motivasi Belajar	30% siswa merasa sangat termotivasi	75% siswa merasa sangat termotivasi	Peningkatan 45%
Keterampilan Sosial	Kerja sama dan komunikasi terbatas	Kerja sama dan komunikasi meningkat	Peningkatan keterampilan sosial secara umum
Refleksi Guru	Kelas cenderung kurang dinamis	Kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan	Guru merasa lebih mudah mengelola kelas

Tabel ini memberikan gambaran yang jelas tentang dampak positif dari penerapan Model Pembelajaran TGT terhadap keefektifan belajar siswa di kelas IV SDN 1 Beluk. Melalui analisis komprehensif dari berbagai aspek, dapat dilihat bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan partisipasi dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Peningkatan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama dan komunikasi, juga menunjukkan bahwa model ini efektif dalam membangun keterampilan yang esensial untuk perkembangan holistik siswa. Refleksi guru lebih lanjut menegaskan bahwa penggunaan TGT membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan, menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menarik bagi siswa. Secara keseluruhan, temuan ini menekankan pentingnya mengadopsi metode pembelajaran inovatif seperti TGT untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik dan lebih berkelanjutan di sekolah dasar (Riyadi & Zulfiati, 2024).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) membawa dampak positif yang signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran siswa di kelas IV SDN 1 Beluk. Melalui kerja sama dalam tim dan kegiatan kompetitif, Model TGT membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi yang lebih baik, kerja sama, dan penghargaan terhadap pendapat teman-temannya. Observasi

menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terbuka dan mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, yang sangat penting untuk pengembangan pribadi mereka. Guru yang terlibat dalam penelitian ini melaporkan bahwa Model TGT membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan, serta memudahkan pengelolaan kelas.

Peningkatan keterlibatan siswa dan suasana kelas yang lebih positif juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat beberapa poin utama yang dapat dibahas lebih lanjut.

1. Pemahaman Konsep

Peningkatan rata-rata skor tes siswa dari 60% menjadi 80% setelah penerapan TGT menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS. Hal ini dapat disebabkan oleh pendekatan pembelajaran TGT yang menggabungkan unsur kompetisi dan kerja sama kelompok, yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan saling mendukung dalam memahami materi. Proses belajar yang interaktif ini memfasilitasi siswa untuk menggali pengetahuan lebih dalam dan menerapkannya dalam konteks yang relevan.

2. Tingkat Partisipasi

Peningkatan partisipasi siswa dari 40% menjadi 85% menunjukkan bahwa TGT mampu membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam kegiatan kelas, yang merupakan indikator penting dari pembelajaran yang efektif. Model TGT yang mengedepankan kerja sama tim dan kompetisi ringan memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Partisipasi yang tinggi ini tidak hanya meningkatkan dinamika kelas tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa.

3. Motivasi Belajar

Peningkatan motivasi belajar siswa dari 30% menjadi 75% adalah bukti bahwa TGT berhasil memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Motivasi belajar yang tinggi sangat penting untuk keberhasilan akademik jangka panjang. Model TGT, dengan elemen permainan dan penghargaan, memberikan insentif tambahan bagi siswa untuk berusaha lebih keras dan menikmati proses belajar. Ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

4. Keterampilan Sosial

Peningkatan keterampilan sosial siswa merupakan salah satu dampak positif yang penting dari penerapan TGT. Melalui kerja sama dalam tim, siswa belajar untuk berkomunikasi dengan efektif, bekerja sama, dan saling menghargai. Observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terbuka dan mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Keterampilan sosial yang kuat sangat penting untuk pengembangan pribadi siswa dan untuk keberhasilan mereka di masa depan.

5. Refleksi Guru

Refleksi dari guru menunjukkan bahwa penerapan TGT membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Guru melaporkan bahwa model ini membantu dalam mengelola kelas dan memperhatikan perkembangan setiap siswa secara lebih efektif. Peningkatan keterlibatan siswa dan suasana kelas yang lebih positif juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru dalam menjalankan tugas mengajar mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran di SDN 1 Beluk. Dengan memperhatikan pemahaman konsep, partisipasi, motivasi belajar, keterampilan sosial, dan refleksi guru, model TGT menunjukkan potensi besar untuk diterapkan lebih luas dalam konteks pendidikan dasar. Temuan ini memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan lebih lanjut dan penerapan strategi pembelajaran inovatif yang dapat mendukung keberhasilan akademik dan pengembangan holistik siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 1 Beluk efektif dalam meningkatkan keefektifan belajar siswa. Penerapan Model TGT secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa, yang terlihat dari peningkatan rata-rata skor tes. Selain itu, tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran meningkat drastis, dengan siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan kelas. Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, yang sangat penting untuk mendukung keberhasilan akademik jangka panjang dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Melalui kerja sama dalam tim dan kegiatan kompetitif,

Model TGT membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi yang lebih baik, kerja sama, dan penghargaan terhadap pendapat teman-temannya. Guru yang terlibat dalam penelitian ini melaporkan bahwa Model TGT membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan, serta memudahkan pengelolaan kelas. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Model TGT adalah strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan agar model ini diterapkan lebih luas di sekolah dasar lainnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan perkembangan holistik siswa.

REFERENSI

Al Firdaus, A. A., & Listiani, I. Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Global Education Trends* Vol. 2, No. 1 [Juni] [2024]
This work is licensed under a [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

- Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Papan Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Jual Beli SDN 1 Tranjang. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 223–230.
- Andriana, E., Rokmanah, S., & Nurhazizah. (2023). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas 1 SDN Cinanggung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2456–2472.
- Arini, N. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 9(1), 94–102.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Hartati, S. (2023). Pembelajaran Partisipatif Dengan Metode Game Pada Rumpun Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) 1 Lampung Tengah. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 7(1), 110–122.
- Kartika, D. S. Y., Rahmawati, F., Rahmawati, V. E., Yudha, A. T. S., Faizah, A. N., & Suhendri, R. R. (2023). Training On The Making Of Ecoprint Crafts As The Development Of Children's Creativity At Wonomerto State Elementary School. *JIPM: Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 71–82.
- Maizah, S., Ratnawati, R., Agama, I., & Madura, I. N. (2024). Implementasi Manajemen Sarana dan Prasarana Sebagai Penunjang Efektivitas Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pamekasan. *Journal of Administration and Educational Management*, 7(1), 49–59.
- Meliza, D., Monia, F. A., & Rahmat, M. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Fikih di MTS Asy-Syarif. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(4), 121–126.
- Musyawir. (2022). Pembelajaran Inovatif untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar (SD) di Namlea Kabupaten Buru (Studi Meta-Sintesis). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 1(2), 15–29.
- Nopiyanti, H. R., Witjoro, A., & Primilestari, L. (2024). Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Sikap Kompetitif Siswa di SMK Negeri 2 Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 3(7). <https://doi.org/10.17977/um068.v3.i7.2023.3>
- Rahmawati, R. (2019). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Kbusus)*, 14(2), 70–76. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>

- Riwayanto, I. S., Hayadi, B. H., & Yusuf, F. A. (2024). Implementasi Konsep Perubahan Organisasi Menurut Kurt Lewin Dalam Konteks Sekolah Menengah Pertama Dalam Tinjauan Terhadap Tantangan Dan Strategi Penyelarasan. *Technical and Vocational Education International Journal (TAVEIJ)*, 4(1), 348–357.
- Riyadi, T., & Zulfiati, H. M. (2024). Eksplorasi Potensi Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Prestasi Pembelajaran Ips Kelas 5 Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 27(2), 58–66.
- Sappile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Shofi, A., Mubarok, & Mardikawati, B. (2024). Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 714–727.
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105–112. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>
- Yuniarti, Y. (2021). Project Based Learning sebagai Model Pembelajaran Teks Anekdote Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2), 73. <https://doi.org/10.30659/jpbi.9.2.73-81>