

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar PKN Peserta Didik Kelas II-B SDN 1 Bengkel

Intan Dzulkhairani^{1*}, Izur Mizwar², Ilham³

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i4.402>

Article Info

Received: 06 August 2024

Revised: 16 August 2024

Accepted: 18 August 2024

Correspondence:

Phone: -

Abstract: Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas II-B SDN 1 Bengkel pada mata pelajaran PKN. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus pengamatan, data keaktifan peserta didik dikumpulkan dan dianalisis secara kualitatif. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan belajar peserta didik dari kegiatan pra siklus sampai dengan siklus II. Persentase rata-rata keaktifan belajar meningkat dari 36% pada pra siklus, menjadi 45% pada siklus I dan mencapai 89% pada siklus II. Hal ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar PKN peserta didik kelas II_B SD Negeri 1 Bengkel.

Keywords: TGT, Model Pembelajaran Kooperatif, Keaktifan Belajar, PKN

Citation: Dzulkhairani, I., Mizwar, I., Ilham. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar PKN Peserta Didik Kelas II-B SDN 1 Bengkel. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(4), 691-697, <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i4.402>

Pendahuluan

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun fondasi sosial dan akademik peserta didik. Pada fase ini peserta didik tidak hanya belajar mengenai mendapatkan pengetahuan umum seperti IPA, Matematika, Bahasa, namun juga belajar tentang mengembangkan keterampilan belajar dan interaksi sosial yang berguna sepanjang hidup (Sundari & Setyabudi, 2024). Karena pengetahuan yang diperoleh peserta didik di sekolah dasar akan digunakan pada jenjang pendidikan berikutnya (Lailiyah, 2024). Dalam pemerolehan pengetahuan, proses pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang memiliki peran esensial dalam membantu peserta didik agar mampu belajar dengan baik sehingga dapat mengembangkan potensi yang ada pada masing-masing peserta didik. Menurut

Permendiknas RI no. 41 Tahun 2007, perancangan proses pembelajaran di sekolah dasar dan menengah harus berpusat pada peserta didik untuk dapat mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar. Sehingga dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dan memberikan ruang bagi peserta didik untuk merdeka dalam berekspresi.

Keaktifan peserta didik menjadi unsur paling penting dalam proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik atau sebagian besar peserta didik terlibat aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran yang berlangsung (Mulyasa, 2014). Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran ditunjukkan dalam berbagai aktivitas fisik ataupun non fisik (Putri & Taufina, 2020). Aktivitas fisik dapat

Email: dzulkhairany@gmail.com

berupa melaksanakan tugas belajar baik kelompok ataupun individu, sedangkan aktivitas non fisik dapat berupa terlibat dalam pemecahan suatu masalah (Fitria & Nurlaela, 2023). Berdasarkan hal tersebut, Sudjana (2010) secara jelas menyebutkan indikator dari keaktifan belajar, yaitu: 1) peserta didik ikut aktif dalam penyelesaian tugas belajarnya, 2) peserta didik menunjukkan minat untuk terlibat dalam pemecahan masalah, 3) peserta didik dengan sukarela mencari informasi yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi, 4) peserta didik berpartisipasi dalam diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru, 5) peserta didik mampu mengevaluasi kemampuannya sendiri dan hasil yang dicapainya, 6) peserta didik berlatih menyelesaikan soal atau masalah yang ditemui, 7) peserta didik mempunyai kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam menyelesaikan masalah atau tugas. Menurut Parhusip et al (2023), keaktifan peserta didik memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan memotivasi. Proses pembelajaran yang bermakna mempermudah peserta didik dalam memahami materi (Sholihah et al., 2023). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran yaitu antusiasme atau keaktifan peserta didik.

Namun, urgensi keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran ternyata menjadi suatu masalah di SDN 1 Bengkel. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran PKN di kelas II-B, ditemukan adanya suatu fakta bahwa peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa peserta didik terlihat melakukan aktivitas lain seperti menggambar, bermain, dan berbicara dengan teman sebangku pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, sebagian besar peserta didik tidak menyelesaikan tugas yang guru berikan. 7 orang peserta didik terlihat tidak mengungkapkan pendapat, dan 3 orang peserta didik merasa tidak percaya diri jika diminta untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan. Menurut Hariandi & Cahyani (2018), kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh aktivitas guru saat mengajar, yaitu: 1) kurang aktifnya guru dalam proses pembelajaran, 2) komunikasi hanya dilakukan satu arah atau *teachers center learning*, 3) dalam penyampaian materi kurang menarik atau monoton, 4) guru hanya memberikan tugas secara terus-menerus sehingga peserta didik merasa bosan. Aktivitas tersebut juga dilakukan oleh guru mata pelajaran PKN di kelas II-B, SDN 1 Bengkel.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Model

pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran berpusat pada peserta didik yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Colomer et al., 2021). Pembelajaran kooperatif melatih peserta didik untuk saling berbagi pengetahuan terkait materi yang dipelajari, melatih tanggung jawab, saling membantu, dan melatih kerjasama antar individu (Nazari & Suharyanto, 2024). Sesuai dengan yang dijelaskan oleh (Slavin, 1996), bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar peserta didik dalam kelompok untuk dapat bekerjasama memahami materi.

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe, salah satunya TGT (*Team Games Tournament*) yang akan digunakan pada penelitian ini. TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang sederhana untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Hilmi & Lena, 2022). TGT merupakan model pembelajaran berupa permainan pertandingan yang dilakukan antar kelompok peserta didik (Nurhayati et al., 2022). Permainan pertandingan dalam pembelajaran dapat memberikan dorongan semangat, membentuk kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Aini et al., 2023). Selain hal tersebut dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, model pembelajaran ini juga dapat mengembangkan keterampilan sosial karena peserta didik akan berkolaborasi dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencapai keberhasilan bersama (Aguvia & Sayekti, 2024).

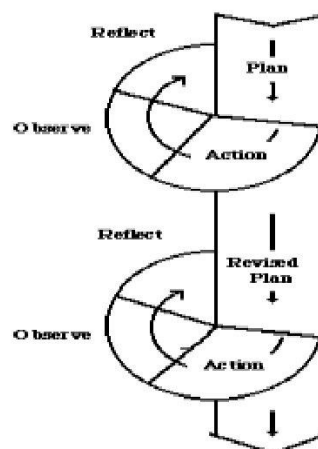
TGT memiliki lima tahapan yang harus dilakukan dalam pembelajaran (Slavin, 1987). Pertama, tahap penyajian kelas atau presentasi. Pada tahap ini, guru menyampaikan materi ajar yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Kedua adalah tahap kelompok. Ketika masuk pada tahap ini, peserta didik belajar bersama teman kelompoknya untuk memahami materi ajar. Tahap ketiga adalah games atau permainan. Pada tahap ini, peserta didik melakukan permainan bersama anggota-anggota kelompok lain untuk menjawab pertanyaan yang berisi materi yang sudah dijelaskan guru ataupun yang sudah dipelajari bersama kelompok. Selanjutnya adalah tahap turnamen. Pada tahap ini aktivitasnya serupa dengan tahap permainan, hanya saja pada tahap ini peserta didik harus berkompetisi dengan anggota-anggota kelompok yang lain. Terakhir adalah tahap penghargaan kelompok. Pada tahap ini, guru akan memberikan penghargaan pada kelompok.

TGT efektif diterapkan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal tersebut didukung oleh banyak penelitian yang menggunakan TGT sebagai model pembelajaran. Beberapa diantaranya seperti penelitian yang dilakukan oleh Urva et al (2024),

dengan judul "Pendampingan Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) di SMPN 11 Sinjai", penelitian oleh Sundari & Setyabudi (2024), dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PKN SD", penelitian selanjutnya dilakukan oleh Fitrianingrum & Tamam (2023), dengan judul "Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Model Kooperatif TGT (Team Game Tournament) di Kelas IV UPT SDN 147 Gresik", terakhir ada penilaian yang dilakukan oleh Lestari & Setiyawati, n.d. dengan judul "Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar". Oleh karena melihat hasil beberapa penelitian terdahulu mengenai penerapan TGT dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, maka peneliti memutuskan untuk menerapkan TGT pada pembelajaran PKN di kelas II-B SDN 1 Bengkel. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Bengkel dengan subjek penelitian berjumlah 24 peserta didik kelas II-B yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 15 orang Perempuan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wallace (1998), penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian kelas yang dilakukan oleh guru dalam rangka memecahkan masalah atau menemukan jawaban atas permasalahan yang konteksnya spesifik. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart dalam Burns (2005), Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan menyelenggarakan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat langkah; perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.



Gambar 1. Siklus PTK oleh Kemmis dan Mc Taggart

Pada tahap perencanaan, kegiatan peneliti adalah menyusun RPP yang menggunakan model pembelajaran TGT, membuat media pembelajaran "Kentang Pancasila" serta menyiapkan lembar observasi dan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tipe TGT. penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di setiap siklus dilakukan observasi oleh guru mata pelajaran PKN dan teman sejawat peneliti untuk mengetahui berhasil atau tidaknya penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Adapun kegiatan pembelajaran meliputi presentasi materi, belajar dalam kelompok (*team*), pertandingan (*tournament*) dalam bentuk permainan (*games*) "Kentang Pancasila" dan pemberian penghargaan oleh guru pada kelompok. Langkah-langkah ini merupakan bentuk adaptasi dari struktur TGT yang diusulkan oleh Slavin (1987). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di setiap siklus dilakukan observasi oleh guru dan teman sejawat peneliti untuk mengetahui berhasil atau tidaknya penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Tahap terakhir dalam PTK yaitu refleksi yang mana dilakukan peneliti untuk mengulas data dan informasi yang telah dikumpulkan selama pemberian tindakan dan hasil refleksi digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya dalam upaya mencapai tujuan penelitian.

Data diperoleh melalui observasi dan survei, dengan menggunakan formulir observasi dan angket. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas, dengan bantuan rekan sejawat. Data aktivitas peserta didik meliputi aktivitas lisan, motorik, mental, dan emosional. Untuk mengukur keaktifan belajar peserta didik, digunakan instrumen berupa angket yang mencakup skala penilaian dari "sangat jarang"

hingga "sangat sering". Indikator keaktifan peserta didik merujuk pada yang diusulkan oleh (Sardiman, 2012).

Tabel 1. Indikator Keaktifan Belajar Peserta Didik

No	Jenis Aktivitas	Indikator
1	Visual Activities	Memperhatikan guru Membaca materi pembelajaran
2	Oral Activities	Bertanya kepada teman sekelompok atau guru jika ada materi yang belum dipahami. Menyampaikan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok
3	Listening Activities	Mendengarkan/Menyimak penjelasan guru atau pendapat dari anggota kelompok
4	Writing Activities	Mencatat materi penting yang dipaparkan di kelas maupun dalam kelompok
5	Motor Activities	Hadir di kelas sebelum atau tepat saat pembelajaran dimulai Mengajak teman untuk berdiskusi Menjalankan instruksi yang diberikan guru dengan baik
6	Mental Activities	Menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam kelompok
7	Emotional Activities	Mengikuti games dengan antusias Semangat untuk memenangkan games Semangat melakukan kegiatan kelompok

Data mengenai keaktifan belajar yang diperoleh dari lembar observasi diuraikan secara kualitatif. Informasi disajikan dalam bentuk persentase dan dibandingkan antara siklus pertama dan siklus kedua. Survei tersebut mengevaluasi tujuh jenis kegiatan, termasuk aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, motorik, mental, dan emosional. Penilaian jawaban angket menggunakan skor dari sangat sering (4), sering (3), jarang (2), hingga sangat jarang (1). Setelah diberi skor, data diubah menjadi persentase dan dianalisis untuk membandingkan hasil antara siklus pertama dan kedua.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data mengenai tingkat keaktifan belajar peserta didik kelas II-B di SDN 1 Bengkel melalui penerapan TGT mulai dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II dapat disajikan dan diamati melalui data observasi keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Terjadi peningkatan keaktifan peserta didik setiap kali pertemuan pada setiap siklusnya. Data mengenai tingkat keaktifan belajar peserta didik sebelum pelaksanaan pembelajaran tergambar dalam tabel 2 hasil dari analisis data yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

Dari hasil pengamatan pra siklus, persentase indikator keaktifan peserta didik tidak memenuhi kriteria target karena masih di bawah 75% dengan rata-rata keseluruhan aspek hanya mencapai 36% menandakan tingkat keaktifan yang rendah. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode konvensional seperti ceramah (satu arah), tanya jawab, dan penugasan oleh guru selama pembelajaran pra siklus, yang kurang menarik minat belajar peserta didik dan mengakibatkan ketidakaktifan mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, refleksi perlu dilakukan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada siklus I.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil observasi keaktifan peserta didik pra siklus

Indikator	(%) indikator	Kriteria
Memperhatikan guru	36%	Rendah
Membaca materi pembelajaran	40%	Rendah
Bertanya kepada teman sekelompok atau guru jika ada materi yang belum dipahami	34%	Rendah
Menyampaikan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok	36%	Rendah
Mendengarkan/Menyimak penjelasan guru atau pendapat dari anggota kelompok	39%	Rendah
Mencatat materi penting yang dipaparkan di kelas maupun dalam kelompok	39%	Rendah
Hadir di kelas sebelum atau tepat saat pembelajaran dimulai	36%	Rendah
Mengajak teman untuk berdiskusi	38%	Rendah
Menjalankan instruksi yang diberikan guru dengan baik	35%	Rendah
Menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam kelompok	33%	Rendah
Mengikuti games dengan antusias	39%	Rendah
Semangat untuk memenangkan games	36%	Rendah
Semangat melakukan kegiatan kelompok	31%	Rendah
Rata-rata observasi pra siklus	36%	Rendah

Tabel 3. Rekapitulasi hasil observasi keaktifan peserta didik siklus I

Indikator	(%) indikator	Kriteria
Memperhatikan guru	51%	Sedang
Membaca materi pembelajaran	46%	Rendah
Bertanya kepada teman sekelompok atau guru jika ada materi yang belum dipahami	46%	Rendah
Menyampaikan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok	44%	Rendah

Mendengarkan/Menyimak penjelasan guru atau pendapat dari anggota kelompok	54%	Sedang
Mencatat materi penting yang dipaparkan di kelas maupun dalam kelompok	45%	Rendah
Hadir di kelas sebelum atau tepat saat pembelajaran dimulai	45%	Rendah
Mengajak teman untuk berdiskusi	46%	Rendah
Menjalankan instruksi yang diberikan guru dengan baik	43%	Rendah
Menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam kelompok	36%	Rendah
Mengikuti games dengan antusias	47%	Rendah
Semangat untuk memenangkan games	47%	Rendah
Semangat melakukan kegiatan kelompok	40%	Rendah
Rata-rata observasi siklus I	45%	Rendah

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa hanya dua indikator keaktifan peserta didik yang mencapai target kriteria, yakni memperhatikan guru dan mendengarkan/menyimak penjelasan guru atau pendapat dari anggota kelompok 51% dan 54%. Sementara itu, sebelas indikator lainnya masih berada di bawah target 75% dengan rata-rata keseluruhan indikator mencapai 45%. Pada pembelajaran siklus I, guru menerapkan model TGT, serta mengadopsi pembelajaran diferensiasi tingkat kemahiran. Pembagian ini didasarkan pada asesmen diagnostik untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu. Meskipun terjadi peningkatan persentase, namun karena hanya dua indikator yang mencapai target, penelitian akan dilanjutkan pada siklus II guna memperbaiki hasil yang belum optimal.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil observasi keaktifan peserta didik siklus II

Indikator	(%) indikator	Kriteria
Memperhatikan guru	91%	Tinggi
Membaca materi pembelajaran	93%	Tinggi
Bertanya kepada teman sekelompok atau guru jika ada materi yang belum dipahami	88%	Tinggi
Menyampaikan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok	90%	Tinggi
Mendengarkan/Menyimak penjelasan guru atau pendapat dari anggota kelompok	90%	Tinggi
Mencatat materi penting yang dipaparkan di kelas maupun dalam kelompok	83%	Tinggi
Hadir di kelas sebelum atau tepat saat pembelajaran dimulai	93%	Tinggi
Mengajak teman untuk	90%	Tinggi

berdiskusi		
Menjalankan instruksi yang diberikan guru dengan baik	89%	Tinggi
Menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam kelompok	88%	Tinggi
Mengikuti games dengan antusias	85%	Tinggi
Semangat untuk memenangkan games	84%	Tinggi
Semangat melakukan kegiatan kelompok	89%	Tinggi
Rata-rata observasi siklus II	89%	Tinggi

Secara keseluruhan, pembelajaran pada siklus II berjalan lancar, didasarkan pada refleksi dari siklus I dengan tujuan untuk mengatasi kelemahan yang terjadi sebelumnya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini terbukti dari proses pembelajaran yang berjalan dengan teratur dan peserta didik mengikuti instruksi dengan baik sesuai arahan guru. Pada siklus II, kelompok belajar telah lebih terorganisir dalam diskusi dan mengerjakan tugas, yang mengakibatkan peningkatan keaktifan peserta didik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Perubahan ini menunjukkan bahwa langkah-langkah yang diambil berhasil meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik hingga melebihi standar yang ditetapkan. Setiap indikator yang sebelumnya masih kurang mengalami peningkatan pada siklus II dan mencapai persentase yang diharapkan, yaitu lebih dari 75% dengan kriteria tingkat keaktifan yang tinggi atau sangat aktif, dengan rata-rata keseluruhan indikator mencapai 89%. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Urva et al., 2024); (Sundari & Setyabudi, 2024); (Fitrianingrum dan Tamam, 2023); (Lestari dan Setiyawati, n.d.); yang menemukan bahwa penerapan metode permainan wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menegaskan bahwa model pembelajarn TGT efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Ini disebabkan karena model pembelajaran TGT sesuai dengan sifat-sifat peserta didik yang gemar bermain, menyukai tantangan dan menikmati pembelajaran dalam kelompok. Model pembelajaran ini juga dapat menginspirasi peserta didik untuk terlibat dalam berbagai aktivitas baik yang bersifat fisik seperti observasi, menulis dan membaca, maupun yang bersifat mental seperti pemecahan masalah, analisis dan pengambilan keputusan (Ula & Jamilah, 2023). Data tersebut juga menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan oleh guru terus mengalami peningkatan dan sudah mencapai target yang diinginkan.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan keaktifan belajar PKN hasil (IPS) peserta didik kelas II-B SDN 1 Bengkel. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data keaktifan belajar peserta didik pada pra siklus dengan rata-rata nilai 36%. Pada pelaksanaan tindakan kelas siklus 1 diperoleh data dengan rata-rata nilai 45%. Pada pelaksanaan tindakan kelas siklus 2 diperoleh data dengan rata-rata nilai 89%.

Daftar Pustaka

- Aguvia, R. D., & Sayekti, I. C. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 8(2), 339-353.
- Aini, D. N., Wafa, A. S., & Kurniawati, W. (2023). Pengaplikasian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Besaran dan Satuan di Sekolah Dasar. *Faidatuna*, 4(4), 135-141.
- Burns, A. (2005). Action research. In *Handbook of research in second language teaching and learning* (pp. 241-256). Routledge.
- Colomer, J., Cañabate, D., Stanikūnienė, B., & Bubnys, R. (2021). Formulating modes of cooperative learning for education for sustainable development. In *Sustainability* (Vol. 13, Issue 6, p. 3465). MDPI.
- Fitria, A., & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1004-1018.
- Fitrianingrum, I., & Tamam, A. (2023). Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Model Kooperatif Tgt (Team Game Tournament) di Kelas IV Upt SDN 147 Gresik. *Prosiding National Conference For Ummah*, 2(2), 351-356.
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan keaktifan belajar siswa menggunakan pendekatan inkuiri di sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 353-371.
- Hilmi, I. F., & Lena, M. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tenatik Terpadu dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (GT) di Kelas V SDN 05 Pasar Baru. *JKPD: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(3), 105-115.
- Lailiyah, N. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Menggunakan Kombinasi Model PBL, Talking Stick, dan TGT Kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(3), 436-442.
- Lestari, D. A., & Setiyawati, E. (n.d.). *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*.
- Nazari, A. K., & Suharyanto, S. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Ngadirejo 03. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(02), 169-176.
- Nurhayati, N., Ego, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293-306.
- Putri, E. N. D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 617-623.
- Sardiman, A. M. (2012). Pembelajaran sejarah dan nilai-nilai kepahlawanan. *Paper Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta*, 1-8.
- Sholihah, A., Warsiman, W., & Arista, H. D. (2023). Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning pada Materi Teks Artikel. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 95-105.
- Slavin, R. E. (1987). Cooperative learning and the cooperative school. *Educational Leadership*, 45(3), 7-13.
- Slavin, R. E. (1996). Research on cooperative learning and achievement: What we know, what we need to know. *Contemporary Educational Psychology*, 21(1), 43-69.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sundari, E., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PKN SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1842-1855.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan*

Guru, 4(3), 194-204.

Urva, M., Nurhayati, R., & Nur, M. J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMPN 11 Sinjai. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 17-24.

Wallace, M. J. (1998). Action research for language teachers. *Cambridge Teacher Training and Development*, 273.