



Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Poy Saefullah Zevender^{1),a)}, Lutfi Rohmawati^{2),b)}, Via Nur Afifah^{3)c)}, Karmilah^{4)d)}

^{1),2),3),4)}Pendidikan Ekonomi, Institut Pangeran Dharma Kusuma, Indramayu, Indonesia

*poysaefullahzevender@gmail.com^{a)}, lutfirahmawati40@gmail.com^{b)},
vianurafifah7@gmail.com^{c)}, karmilahmila69@gmail.com^{d)}*

ABSTRACT

The aim of this research is to show how accounting learning becomes better by using the team-game tournament-type cooperative learning model. The researchers used class XI students from SMK PGRI Jatibarang from the 2021–2022 academic year as the sample for this study. This research was conducted using a quasi-experimental method. The data in this research is based on questionnaires and quantitative tests. This research involved 57 students of SMK PGRI Jatibarang in Indramayu. The data used in the research were analyzed using statistical techniques. The results of the analysis show that students in the experimental and control classes learned better, with a t value of 7.765 and a t table of 2.026, or t count $\geq t$ table. Therefore, compared to conventional learning models, students who apply the team-game tournament-type cooperative learning model show significant improvements in their learning.

Keywords: *Cooperative Learning Model, Team Game Tournament, Student Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan bagaimana pembelajaran akuntansi menjadi lebih baik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament. Dalam studi ini, sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI dari SMK PGRI Jatibarang dari tahun akademik 2021–2022. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen semu. Data dalam penelitian ini didasarkan pada angket dan tes secara kuantitatif. Penelitian ini melibatkan 57 siswa SMK PGRI Jatibarang di Indramayu. Data yang digunakan dalam penelitian dianalisis menggunakan teknik statistik. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen dan kontrol belajar lebih baik, dengan nilai t hitung 7,765 dan t_{tabel} 2,026 atau $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Oleh karena itu, dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam belajar mereka.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Team Game Tournament, Hasil Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah keseluruhan pengetahuan yang diperoleh sepanjang hidup, di setiap tempat, dalam setiap situasi, yang mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan memiliki signifikansi yang besar bagi individu maupun kelompok karena dapat mencerminkan kualitas sumber daya manusia (Zevender et al., 2023). Pembelajaran adalah komponen utama yang memastikan kualitas hidup manusia (Yudiono & Firdaus, 2023). Dalam proses pembelajaran, siswa berperan sebagai penerima pengetahuan dari guru, sementara guru bertugas untuk mentransfer ilmu kepada siswa. Keduanya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pendidikan. Belajar adalah salah satu kegiatan paling mendasar dalam proses pendidikan, tercapainya tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami siswa. Dalam proses pembelajaran, unsur proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Unsur-unsur yang mempengaruhi proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penyusunnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran dapat dikategorikan menjadi dua kelompok: faktor individu, yang mengacu pada faktor-faktor yang melekat pada organisme itu sendiri, dan faktor sosial, yang mengacu pada faktor-faktor di luar individu. Faktor individu termasuk motivasi, kecerdasan, pelatihan, dan kesempatan. Faktor sosial termasuk keluarga dan rumah tangga, guru, metode pengajarannya, lingkungan, dan dorongan sosial. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap efektivitas seorang guru dan metode mengajar, termasuk model pembelajarannya (Fian Totiana et al., 2012).

Sayangnya, sektor pendidikan di Indonesia mengalami keterpurukan sejak merebaknya virus Covid-19. Pembatasan Kegiatan Belajar mengajar (KBM) menjadi permasalahan mendesak yang perlu diatasi oleh masyarakat Indonesia. Kegiatan belajar mengajar yang dulu dominan disebut Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), kini perlu dialihkan ke Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sistem pembelajaran jarak jauh ini tidak mengharuskan siswa bersekolah untuk KBM. Banyak guru yang menggunakan teknologi komputer dan internet seperti *Zoom Meet*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Edmodo*, *YouTube*, dan *WhatsApp* sebagai alternatif metode pembelajaran bagi siswa di masa pandemi. Harapannya adalah agar pemerintah dan instansi pendidikan ikut aktif dalam menerapkan sistem pembelajaran yang memenuhi kebutuhan dan kemampuan siswa.

Selain itu, pilihan model pembelajaran yang dipilih guru juga mempunyai dampak yang signifikan terhadap keberhasilan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran.

Learning loss terjadi di sektor pendidikan Indonesia pasca pandemi COVID-19. Masyarakat Indonesia harus segera melaksanakan program yang dikenal dengan Kegiatan Belajar Mengajar jarak jauh. Konsep pembelajaran ini membuat peserta didik tidak perlu bersekolah untuk melaksanakan KBM. Banyak guru yang menggunakan alat online seperti Zoom Meet, Google Classroom, Edmodo, YouTube, dan WhatsApp sebagai pengganti pengajaran siswa selama pandemi. Pada sisi yang berbeda keberhasilan peserta didik dan pemahamannya terhadap materi pelajaran sangat dipengaruhi oleh model pengajaran yang dianut oleh guru. Penggunaan sistem dan model pembelajaran yang tepat dapat menjamin kelancaran kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Pemerintah memilih untuk memulai kembali pembelajaran di kelas secara bertahap pada tahun 2021, karena hal ini merupakan aspek penting dari proses pendidikan. Berbeda dengan pembelajaran jarak jauh, penerapan pengajaran tatap muka menghasilkan hasil yang lebih baik, sebab guru mempunyai penanganan langsung dalam mengatur kondisi didalam kelas, dan peserta didik akan merasakan suasana tersendiri. Kemampuan guru dalam membuat rencana pembelajaran yang berkualitas harus diawali dengan persiapan pengajaran yang matang, yang hanya dapat dicapai melalui pembelajaran di kelas. Dalam proses belajar mengajar, untuk mencegah kebosanan pada siswa, guru perlu berkreasi dengan menerapkan berbagai strategi dan model agar dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Pendekatan ceramah masih banyak yang digunakan sebagai satu-satunya variasi dalam pembelajaran. Tentu saja hal ini menjadi sesuatu hal yang monoton, peserta didik hanya duduk diam dan mendengarkan guru menyampaikan materi.

Ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya adalah metode, model, strategi, pendekatan, media, fasilitas ataupun lingkungan belajar. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games and Tournament* ini diharapkan akan membuat suasana kelas yang menyenangkan, sehingga mata pelajaran yang dianggap membosankan seperti mata pelajaran akuntansi akan diterima baik oleh siswa jika dikemas dengan pembelajaran yang menarik. TGT ini dapat meningkatkan aktifitas siswa sehingga pola pikir yang aktif dan kreatif akan tumbuh (Amri et al., 2022). Hasil belajar dapat

dipengaruhi oleh faktor intrinsik misalnya pengetahuan, attitude, kebiasaan, motivasi, dan minat pada diri peserta didik (Dewi Astiti et al., 2021).

Dilihat dari proses pembelajarannya, model pembelajaran kolaboratif lebih menitik beratkan pada proses kerja kelompok. Pembelajaran kooperatif mendorong interaksi siswa dan siswa yang berprestasi lebih rendah terkena dampak positif dari hal ini. Tujuannya bukan hanya memiliki kemampuan akademis untuk menguasai mata pelajaran; itu juga mencakup elemen kerja sama untuk menguasai mata pelajaran. Pembelajaran kolaboratif memiliki tiga perspektif: motivasi, sosial, dan perkembangan kognitif (Diah & Siregar, 2023).

Tabel 1 *Research Gap* Penelitian

Judul	Hasil	Peneliti/Tahun
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Terhadap Hasil Belajar.	Model pembelajaran TGT tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.	Endah Nurjanah, et. al. (2017)
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika	Dapat disimpulkan bahwa Siswa kelas VIII SMP N 2 Terbanggi Besar tahun ajaran 2012/2013 tidak terpengaruh dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran matematika.	Siti Nurzalbiah, Arnelis Djalil, Rini Asnawati (2013)
Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Siswa.	Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa TGT tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.	Tia Nirmalasari (2017)
Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.	Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.	Dewi Setianingsih, et. al. (2021)
Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar.	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar disebabkan oleh model pembelajaran TGT. Hal tersebut dapat dilihat 90% siswa telah mencapai ketuntasan KKM 78 pada materi laju reaksi.	I Wayan Sugiata (2019)

Tabel 1, berisi tentang penelitian-penelitian sebelumnya yaitu penelitian dari (Setianingsih et al., 2021) dan (Sugiata, 2019) menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Hal ini bertentangan

dengan hasil temuan dari (Nurjanah et al., 2017), (Nirmalasari, 2017), dan (Nurzalbiah et al., 2013) yang mengemukakan bahwa hasil belajar peserta didik tidak dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran tipe TGT. Berdasarkan perbedaan temuan hasil penelitian tersebut, maka pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) perlu di teliti lebih lanjut.

Berdasarkan hasil kegiatan tes belajar siswa di SMK PGRI Jatibarang terlihat bahwa tingkat keberhasilan belajar siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan prestasi siswa pada tahun ajaran 2021/2022 hanya 14% peserta didik yang melampaui nilai KKM. Peserta didik dengan prestasi belajar yang rendah disebabkan oleh kurangnya pemahaman. Hasil belajar siswa Kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang tentang akuntansi perusahaan jasa masih rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan awal siswa, yang terlihat dari kurangnya respon siswa saat ulasan pembelajaran akuntansi diberikan. Selain itu, mata pelajaran akuntansi bersifat teoritis berdasarkan perhitungan dan membutuhkan banyak hafalan. Siswa kurang menyukai gaya mengajar, dan sumber belajar untuk sub akuntansi terbatas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *quasi-eksperimen*. Apabila seorang peneliti ingin menerapkan model, strategi, pendekatan, atau metode tertentu maka desain yang digunakan adalah eksperimen (Isnawan et al., 2020). Meskipun desain eksperimen semu memiliki kelompok kontrol, mereka tidak dapat mengendalikan variabel luar secara menyeluruh, yang berdampak pada proses eksperimen (Sari et al., 2017). Eksperimen semu adalah jenis penelitian yang menggunakan perlakuan, dan satuan percobaan, tetapi tidak menggunakan pengacakan untuk membandingkan dan membuat kesimpulan tentang perubahan yang disebabkan oleh perlakuan (Abraham & Supriyati, 2022).

Sedangkan menurut Nazir, mengemukakan bahwa eksperimen semua merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sebenarnya di mana hal itu tidak mungkin mengontrol/memanipulasi semua variabel yang relevan (Anisah & Azizah, 2016). Jadi, metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semua yaitu kita secara sadar menumbuhkan variabel-variabel dan selanjutnya pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dikontrol menggunakan pre-test dan post-test. Lebih tepatnya akan menggunakan desain *quasi experiment*, oleh karena itu maka akan ada

kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penulis melakukan penelitian untuk membandingkan dua kelas. Satu kelas menggunakan model pembelajaran turnamen tim (TGT), sedangkan yang lain menggunakan model pembelajaran konvensional. Metode penelitian kuasi-eksperimen ini merupakan bagian dari desain penelitian kuantitatif.

Data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner. Pengambilan sampel tergolong non probability sampling dengan sampel purposive, atau lebih tepatnya, pengambilan sampel berdasarkan atribut kognitif yang sama. Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan metode statistik. Setelah itu, statistik yang akan diuji adalah Uji t. Subyek penelitiannya yaitu kelas XI Akuntansi 1 digunakan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen ditempatkan pada kelas XI Akuntansi 2 SMK PGRI Jatibarang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji pengaruh apakah hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran praktikum Akuntansi.

Tabel 2. Model Summary

Variabel	R	R Square
Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	0.791	0.626

Dependent variable : Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 2, diperoleh nilai R-Square sebesar 0,626 dari koefisien korelasi (0,791), dan koefisien determinasi R-Square adalah ($D = 0.626 \times 100\% = 62.6\%$). Ini menunjukkan bahwa variabel penerapan model pembelajaran *team games tournament* bertanggung jawab atas 62.6% hasil belajar ekonomi, dan variabel tambahan yang tidak digunakan dalam penelitian ini adalah 33%.

Tabel 3. ANOVA

Variabel	F _{hitung}	Sig.
Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	60.297	0.000

Dependent variable : Hasil Belajar

Tabel 3 menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar 60,297 lebih besar dari 4,11 dengan nilai probabilitas atau sig. = 0.000 kurang dari 0.05, menunjukkan bahwa model regresi

linear dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar praktikum akuntansi. Pengujian koefisien regresi dilakukan setelah regresi dianggap dapat diterima.

Tabel 4. Coefficients

Model	B	T	Sig.
(Constant)	-43.856	-2.762	0.009
Model Pembelajaran Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	2.864	7.765	0.000

Dependent variable : Hasil Belajar

Tabel 4 menunjukkan regresi yang diinginkan. Variabel penerapan model kooperatif tipe TGT memiliki nilai sig $0.000 < 0.05$, dan nilai 0.05 menunjukkan bahwa kolom B memiliki signifikansi. Akibatnya, persamaan yang paling cocok untuk kedua variabel tersebut yaitu:

$$\hat{Y} = -43,856 + 2,864 X$$

Hasil belajar Praktikum Akuntansi = $-43,856 + 2,864$ penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Nilai konstanta $-43,856$, hal tersebut menyatakan bahwa jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (X), maka nilai hasil belajar $-43,856$ atau $-43,856$ poin. Koefisien regresi X sebesar $2,864$. Hal ini menyatakan bahwa setiap terjadi penambahan satu skor atau nilai penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) akan menaikkan hasil belajar praktikum akuntansi perusahaan jasa sebesar $2,864$ atau $28,64$ poin. Lalu, Uji t dilakukan dengan maksud untuk menguji signifikan konstanta dan variabel dependen $43,856$. Kriteria uji koefisien regresi dari variabel penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar akuntansi perusahaan jasa adalah sebagai berikut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data menggunakan SPSS 26, ringkasan temuan diberikan yaitu koefisien regresi diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $7,765$. Dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk (n-2) = 37 - 2 = 35$ dilakukan uji satu pihak, dan didapat nilai t_{tabel} sebesar $2,026$. Karena nilai $t_{hitung} 7,765$ dan $t_{tabel} 2,026$ atau $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

TGT menjadikan peserta didik belajar lebih aktif dan memperoleh hasil belajar yang lebih karena mereka saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk membuat kelompoknya menjadi kelompok terbaik sehingga hasil belajar pun akan meningkat (Slavin, 2005). Meningkatkan kerjasama yang baik di antara peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang ada dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik tersebut mengemukakan pendapat dan ide-idenya (Yunita et al, 2020; Rohmawati et al, 2022). Dengan demikian peserta didik siap menerima setiap pendapat lain dari peserta didik lain dan menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik (Kurniati et al, 2021).

KESIMPULAN

Temuan penelitian dan analisis data penerapan model pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas XI Praktik Akuntansi disajikan melalui analisis eksperimen yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik mempersepsikan manfaat pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kontrol meningkat, dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) meningkat dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran tradisional. Berdasarkan analisis yang diperoleh, model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi.

Peneliti mengemukakan beberapa saran, antara lain: Guru diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa hendaknya menyadari kebutuhan akan suatu ilmu dengan percaya diri, semangat dan bersungguh-sungguh agar mendapatkan hasil yang memuaskan. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian, penulis menyarankan bahwa perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pembelajaran yang aktif lainnya dengan subjek penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Anisah, A., & Azizah, E. N. (2016). Pengaruh penggunaan buku teks pelajaran dan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS (Eksperimen Kuasi pada kelas VII di SMP Negeri 1 Palimanan kabupaten Cirebon). *Jurnal Logika*, 18(3), 1–18. <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/logika/article/viewFile/215/138>
- Dewi Astiti, N., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnaledukasia.Org*, 4, 1–10. <http://jurnaledukasia.org>
- Fian Totiana, Elfi Susanti VH, & Tri Redjeki. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Yang Dilengkapi Media Pembelajaran Laboratorium Virtual Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Kelas Xi Ipa Semester Genap Sma Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 1(1), 74–79.
- Isnawan, M. G., Nahdlatul, U., & Mataram, W. (2020). *KUASI-EKSPERIMEN* (Issue January).
- Kurniati, A., Jannag, N., & Fitriani, D. 2021. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments terhadap Pemahaman Konsep Matematis. *Journal for Research in Mathematics Learning*. 4(1). 51–62.
- Nirmalasari, T. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Peluang Kelas X SMA Negeri 5 Banda Aceh*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Rohmawati, L., & Zevender, P. S. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dengan Variabel Moderator Motivasi Belajar. *Indonesian Multidiscipline of Social Journal) Amal Insani Journal*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i1.104>
- Nurjanah, E., Fauziah, H. R. S. P., & Mawardini, A. (2017). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V DI SDN CITEREUP 01*.
- Nurzalbiah, S., Djalil, A., & Asnawati, R. (2013). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA*.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Sari, K. A., Lusa, H., & Yusuf, S. (2017). Perbedaan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Strategi Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Siswa Sdn Kota Bengkulu. *Jurnal PGSD*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.99-106>

- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Yudiono, U., & Firdaus, R. M. (2023). Analisis Penerapan Concept Attainment Model Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Pembelajaran Blended Learning Mata Kuliah Perekonomian Indonesia dan Bank Sentral di Era Covid-19. *Pekobis: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Dan Bisnis*, 8(1), 60. <https://doi.org/10.32493/pekobis.v8i1.p60-66.29907>
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, E. 2020. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9 (1), 23–34.
- Zevender, P. S., Fitriyah, Mardetini, E., Adriani, D., & Hakami, L. I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Variabel Moderator Motivasi Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Amal Insani*, 3(2), 62–70. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i2.127>