



Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar

Fadia Nurluthfiana¹, Wawan Shokib Rondli²

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia

Abstract

Received: 3 Oktober 2024
Revised: 12 Oktober 2024
Accepted: 29 Oktober 2024

Rendahnya kemampuan kerjasama siswa pada pembelajaran PPKn melatarbelakangi penelitian ini. Penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) salah satu alternative dalam mengatasi hal tersebut. Metode quasi eksperimen One group pre-test and post-test design yang digunakan didalam penelitian ini. Tes, dan pengamatan adalah teknik pengumpulan data yang digunakan. Hasil memperoleh sebelum pembelajaran rata-rata kelas 57,9 Sedangkan setelah penerapan perlakuan kelas eksperimen rata-rata yang diperoleh 75,95 penelitian memperoleh hasil model Teams Games Tournament mempengaruhi siswa kelas IV SDN 1 Mijen pada pembelajaran PPKn kemampuan kerjasamanya meningkat. Terlihat dalam nilai Sig. Uji Sample Paired t-test $0,001 < 0,05$. Memperikan perlakuan dengan menggunakan Model Teams Games Tournament dalam satu kali perlakuan dapat meningkatkan nilai dengan rata-rata pretest 57,9 menjadi dengan rata-rata posttest 75,95.

Keywords: Kemampuan kerjasama siswa, Model pembelajaran kooperatif tipe teams-games tournament, pembelajaran PPKn

(*) Corresponding Author: nffadianurluthfiana@gmail.com

How to Cite: Nurluthfiana, F., & Rondli, W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Kerjasama pada Pembelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(2.B), 83-90. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9820>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai keterampilan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, dan budi pekerti, kecerdasan, etika yang tinggi, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Mata pelajaran PPKn bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki kesadaran nasional dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan etika Pancasila, kesadaran konstitusional Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika. dan komitmen terhadap negara kesatuan Republik Indonesia (Prasetya & Rokhman, 2017)

Dalam mempelajari pendidikan kewarganegaraan, peserta didik tidak hanya harus menguasai mata pelajaran IPA dalam bentuk ilmiah tetapi juga mewujudkannya dengan sikap dan perilaku untuk menjadi warga negara yang kompeten, berkepribadian sesuai dengan nilai-nilai moral. Pancasila agar dapat berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, bermasyarakat, dan bernegara. Untuk itu, guru mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan harus menguasai dan menerapkan banyak metode/model pembelajaran yang kreatif untuk merangsang siswa dalam proses pembelajaran, khususnya model pembelajaran peer-to-peer agar mampu mengembangkan siswa (Santosa, 2019). Potensi dalam tiga aspek yaitu

pengetahuan, sikap dan keterampilan. Namun pada kenyataannya, guru pendidikan kewarganegaraan sering kali menggunakan metode pengajaran yang berpusat pada guru dalam proses pengajarannya, sehingga tidak menarik perhatian siswa dan bersifat pasif sehingga membuat siswa tidak dapat menguasai materi dan hasil belajarnya tidak tinggi. Demikian pula pembelajaran melalui ceramah tidak dapat mengembangkan sikap dan perilaku kooperatif, bertanggung jawab, dan demokratis pada diri peserta didik. Kualitas pembelajaran PPKn yang masih jauh dari harapan menyebabkan buruknya sikap dan perilaku siswa (Rondli & Mutofifin, 2022).

Pendidikan kewarganegaraan mengajarkan siswa tentang nilai, norma, dan etika. Dengan mengamalkan nilai, norma, dan etika tersebut maka akan tercipta karakter kerjasama dikalangan siswa. Dengan bekerja sama, siswa dapat membentuk interaksi antar individu dengan individu lainnya. Dengan demikian permasalahan yang menjadi perhatian bersama dapat kita selesaikan, namun kenyataannya banyak siswa yang menunjukkan kemampuan kerjasamanya semakin memudar. Mereka tidak lagi bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahan bersama, dan kurangnya komunikasi menyebabkan semangat kerjasama antar siswa di sekolah menurun (Magdalena et al., 2020)

Fenomena ini sejalan dengan hasil pengamatan di SDN 1 Mijen masih kurang sekali keinginan siswa untuk ikut serta atau berperan dalam mengadakan kerjasama baik itu dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah maupun dalam hal tugas kelompok yang diberikan guru dan lain-lain. Banyak sekali peserta didik apabila berkelompok yang mengerjakan tugas hanya beberapa siswa saja dan nilai yang diperoleh pun sama, padahal tugas itu untuk dilakukan bersama dan memiliki tujuan yang sama. Namun kurangnya kemampuan kerjasama membuat peserta didik menyepelkan, padahal berawal dari sikap kerjasama dapat menumbuhkan sikap gotong royong terhadap individu satu dengan yang lain apabila sudah terjun didalam masyarakat. Maka dalam pembelajaran PPKn guru perlu meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan karakter yang ada dalam diri siswa dan hasil belajar siswa.

Di era perubahan teknologi yang begitu pesat, para pakar pendidikan mulai mencari solusi permasalahan pendidikan di Indonesia. Hingga akhirnya media pembelajaran mulai dibuat, tujuan dibuatnya media pembelajaran tersebut adalah untuk membangkitkan minat siswa dan membantu mereka lebih mudah memahami konsep-konsep dalam materi pembelajaran (Risqullah et al., 2022). Media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila memberikan umpan balik atau feedback kepada penggunanya. Umumnya media yang digunakan berupa komputer multimedia, laptop atau teknologi lainnya yang disesuaikan dengan perkembangan saat ini. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran (Dikta, 2020). Guru dan sekolah perlu mengidentifikasi berbagai potensi dan lingkungan terkait yang dapat dijadikan pendukung pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diketahui bahwa pada tingkat perkembangan siswa sekolah dasar lebih cenderung tertarik pada media dengan permainan yang menarik perhatian. Siswa Sekolah Dasar akan merasa senang jika ada kegiatan yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Permainan tidak hanya mempunyai bentuk penggunaan media tertentu tetapi juga dapat berupa permainan interaktif (Rizal & Maulia, 2023).

Berdasarkan permasalahan diatas menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di sekolah dasar masih rendah. Oleh karena itu peneliti mengusulkan solusi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn antara lain dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran tim yang dimana setiap kelompok harus bekerja sama, yang mana permainan ini memerlukan kekompakan anggota kelompok. Model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) bertujuan untuk membantu siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas dan dapat memahami materi pembelajaran sambil bermain game agar tidak bosan dan melihat apakah kerjasama antar siswa dapat meningkat atau menurun (Nugraha & Subroto, 2020)

Terkait dengan hasil penelitian sebelumnya Rachma Thalita et al., (2019) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV” Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa kelas IV sekolah dasar dapat menjadi meningkat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan pada setiap indikator penelitian keaktifan siswa baik di siklus I dan II. Keberhasilan penelitian ini juga dapat dilihat dari pencapaian akhir kriteria keaktifan siswa yaitu pada siklus II. Pada siklus ini mayoritas siswa mendapat predikat kriteria sangat aktif. Hanya sebagian kecil siswa yang mendapat predikat kriteria aktif ataupun predikat cukup aktif pada siklus ini. Maka dari itu, hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa di kelas IV sekolah dasar ini dapat ditingkatkan dengan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Dalam penelitian lain Mugiyatmi, (2023) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar” Model pembelajaran TGT mampu meningkatkan penguasaan keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Pacar Imogiri Bantul, dengan kenaikan rerata nilai sebesar 8 poin. Peningkatan proporsi siswa yang menuntaskan target belajar juga mengalami peningkatan, yang semula 84.3% menjadi 93.75% (kenaikan sebesar 9.45%). Model TGT juga mampu meningkatkan kualitas kerja sama dan kepercayaan diri siswa secara signifikan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen kuantitatif, single group pre-test and post-test design. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel-variabel yang datanya tidak tersedia. Oleh karena itu, perlu adanya proses manipulasi data dengan cara pemberian perlakuan dan pengamatan atau pengukuran untuk kemudian mempengaruhi data tersebut di kemudian hari (Sari, 2018). Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan pengaruh suatu perlakuan dengan membandingkan dua mean dari sampel yang sama. Model pembelajaran yang digunakan adalah model kooperatif tipe Teams games tournament

Deskripsi Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah One-group pre-test – post-test design untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil perlakuan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Teams games tournament pre-test dan post-test. Penelitian kuantitatif eksperimen dilakukan secara kolaboratif (partisipatif), khususnya antara peneliti, guru, dan pengamat

yang membentuk satu tim. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Mijen yang terletak di kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Mijen pada saat proses pembelajaran PPKn. Saat penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2023/2024.

Subjek/subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Mijen yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Alat penelitian yang digunakan adalah uji Paired Sample t-Test dengan cara membandingkan dua mean dari sampel yang sama. Uji t berpasangan merupakan metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak independen (berpasangan). Ciri paling umum dalam kasus berpasangan adalah satu individu (subjek penelitian) menerima dua perlakuan berbeda. Walaupun menggunakan individu yang sama, namun peneliti tetap memperoleh dua jenis data sampel, yaitu data perlakuan pertama dan data perlakuan kedua.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah analisis data yang artinya kita melakukan tindakan/mengolah data untuk mencapai tujuan tertentu, baik sebagai gambaran data tersebut maupun sebagai kesimpulan tentang kondisi atau peristiwa yang ada. Data diekstraksi. Statistik deskriptif juga merupakan metode statistik yang melibatkan pengumpulan dan penyajian sehingga dapat memberikan informasi yang berguna (Maysani & Pujiastuti, 2020). Periksa prasyarat analitis menggunakan pemeriksaan normalitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kolaborasi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model Teams Games Tournament. Bagian metode penelitian harus mencakup populasi, sampel, topik, instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data. teknik. Alat, bahan, sarana atau perlengkapan penelitian.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Untuk memperoleh data sebelum dan sesudah tes, setiap siswa melakukan tes berupa soal-soal sesuai dengan instrumen penelitian yang diverifikasi dan diuji oleh ahli. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data pre-test dan post-test. Rata-rata nilai pre-test kemampuan kerjasama siswa Kelas IV SDN 1 Mijen adalah 57,9, dan rata-rata nilai post-test kemampuan kerjasama siswa Kelas IV SDN 1 Mijen adalah 75,95. Hasil pre-test dan post-test SDN kelas IV SDN 1 Mijen disajikan pada Tabel 1.1 dibawah ini.

Jumlah siswa	Test	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Rata - rata
20	<i>Pre-Test</i>	44	70	57,9
20	<i>Post-Test</i>	59	100	75,95

Tabel 1. 1 Data Nilai Pre-test dan Post-test

Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas. Dimana uji normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah sebaran data variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dengan menggunakan program IBM SPSS versi 29.00 for Windows, dengan kriteria signifikansi $> 0,05$ yang mana menyiratkan distribusi

normal, dan $< 0,05$ menyiratkan tidak terdistribusi normal. Terlihat pada Tabel 1.2 di bawah ini:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.121	20	.200*	.974	20	.835
Post-Test	.141	20	.200*	.953	20	.419
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Tabel 1. 2 Hasil Uji Normalitas Pre-test dan Post-test

Berdasarkan Tabel 1.2 diatas menunjukkan hasil pengujian normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, data hasil pre-test pada kelas eksperimen mencapai $0,835 > 0,05$ dan data hasil post-test kelas eksperimen mencapai $0,419 > 0,05$ sehingga data hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen ini berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini hipotesis akan diuji untuk mengambil keputusan menerima atau menolak hipotesis penelitian yang dapat dituliskan H_a diartikan mempunyai Pengaruh Positif dari Model Teams Game Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas IV di SD N 1 Mijen. Dan H_o diartikan Tidak Mempunyai Pengaruh Positif dari Model Teams Game Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas IV di SD N 1 Mijen.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	57.90	20	7.152	1.599
	Post-Test	75.95	20	10.034	2.244

Tabel 1. 3 Hasil Uji Paired Samples T-test

Berdasarkan pada Tabel 1.3 dapat diketahui bahwa hasil uji paired sample statistic atau statistik sampel berpasangan menunjukkan nilai mean pre-test dan post-test dengan banyaknya siswa N adalah 20 dengan standar deviation pre-test adalah 7,15 dan standar deviation post-test adalah 10,03

Paired Samples Correlations					
		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pre-Test & Post-Test	20	.641	.001	.002

Tabel 1. 4 Hasil Paired Samples Correlations

Paired Samples Test										
		Paired Differences				t	df	Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			One-Sided p	Two-Sided p	
					Lower	Upper				
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	- 18.050	7.736	1.730	- 21.670	- 14.430	- 10.435	19	0,001	0,001

Tabel 1. 5 Hasil Uji Paired Samples T-test

Berdasarkan Tabel 1.5 diketahui bahwa hasil pengujian hipotesis uji t sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berarti kurang dari 0,05 (Sig. = 0,001 < 0,05). Oleh karena itu H_0 ditolak dan dapat dikatakan model teams games tournament (TGT) mempunyai pengaruh positif terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas IV SDN 1 Mijen.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran kerjasama dilakukan dengan memberikan tes pra-perlakuan untuk mengetahui nilai awal siswa. Setelah uji coba, diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk kemampuan kerjasama. Setelah menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada kemampuan kerjasama, siswa diberikan tes pasca perlakuan untuk mengetahui hasil pasca perlakuan (Alamsyah, 2019).

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dilakukan dengan melakukan pengujian praperlakuan. Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dilaksanakan dengan mengajukan 20 pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan bekerja sama siswa. Setelah dilakukan perlakuan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), siswa diberikan soal post-test sebanyak 20 soal. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan berkolaborasi selama proses pembelajaran menunjukkan siswa sangat antusias, bersemangat dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Rahmawati, 2019).

Penerapan model pembelajaran TGT dapat digambarkan sebagai berikut: Pelatihan kelompok. Pertama, siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan lima orang. Kelompok-kelompok ini harus heterogen, artinya setiap kelompok harus mencakup siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda. Setiap anggota tim mendapat pelatihan individu mengenai materi yang akan dipelajari dalam TGT. Dalam kursus pelatihan ini, siswa dapat belajar secara mandiri atau di bawah bimbingan seorang guru. Tes Awal Setelah menyelesaikan latihan individu, siswa akan mengikuti tes awal untuk mengetahui seberapa baik kemampuan kerjasamanya dalam sebuah tim, mengikuti turnamen secara akademik, setiap kelompok akan mengikuti turnamen akademik. Pada saat ini, setiap kelompok akan memilih perwakilan untuk mengikuti turnamen. Perwakilan tiap kelompok akan bersaing dengan perwakilan kelompok lain untuk menguasai topik dan kuis kelompok. Setelah turnamen akademik selesai, kelompok akan berkumpul kembali untuk mengikuti tes kelompok. Kuis kelompok ini dirancang untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok memahami topik sepenuhnya. Tim pemenang turnamen akan diberi penghargaan dalam bentuk apa pun yang disepakati oleh para pihak. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dalam kelompok untuk meningkatkan hasil belajar. Guru akan mengevaluasi hasil belajar siswa melalui tes pra dan pasca keterampilan kolaborasi siswa. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan kolaborasi kelompok siswa (Fitri, 2019).

Berdasarkan hasil yang dicapai pada kelas eksperimen, rata-rata skor kelas eksperimen mengalami peningkatan. Hal ini terlihat jelas dari perbedaan hasil pre-test dan post-test. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen adalah 75,95 sedangkan rata-rata nilai pre-test adalah 57,9. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tes pasca

perlakuan siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament memberikan dampak positif terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas IV, ditunjukkan dengan adanya perbedaan kemampuan kerjasama sebelum dan sesudah menggunakan model Teams Games Tournament.

Berdasarkan hasil uji sampel berpasangan pada kelas IV diperoleh hasil signifikan sebesar 0,001 lebih rendah dari nilai 0,05 ($0,001 < 0,05$). Oleh karena itu dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak dengan demikian dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap keterampilan Kolaborasi pada mata pelajaran PPKn siswa kelas IV SDN 1 Mijen.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada: (1) Wawan Shokib M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah. (2) Bapak dan Ibu dosen staf Tata Usaha Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. (3) Sutiyono S.Pd. SD. selaku Kepala Sekolah SDN 1 Mijen dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 20(2), 135. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i2.938.2019>
- Dikta. (2020). Pembelajaran Berorientasi Tri Hita Karana Sebagai Upaya Penguatan Kualitas Pendidikan Dasar pada Abad ke 21. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 126–136.
- Fitri, R. A. (2019). Peningkatan Kerjasama Siswa Melalui Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 212–221.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maysani, R., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kesulitan Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Statistika Deskriptif. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.22373/jppm.v4i1.6949>
- Mugiyatmi, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 334–340. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24631>
- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70–75. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>

- Prasetya, H. R., & Rokhman, M. N. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *PT Remaja Rosdakarya*, 76.
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. file:///C:/Users/hpdk1/Downloads/20543-43650-1-SM.pdf
- Rahmawati, R. (2019). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>
- Risqullah, F., Pratiwi, Y., Hasanah, U., Manasikana, A., & Karimah, S. (2022). Penggunaan Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV)*, 4(Sandika IV), 435–446.
- Rizal, M., & Maulia, S. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn. *Manajemen, Ekonomi, Hukum, Kewirausahaan, Kesehatan, Pendidikan Dan Informatika (MANEKIN)*, 1(04), 119–123.
- Rondli, W. S., & Mutofifin, M. (2022). The Effect of Think Pair Share (TPS) Learning Model on Understanding Pancasila Values in Grade VI Elementary School. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 45–52. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>
- Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
- Sari, D. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Numbered Heads Together Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 2(2), 196. <https://doi.org/10.36294/jmp.v2i2.220>