

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TERUTAMA UNTUK SISWA KELAS V-B DI UPTD SDN MLAJAH 2 BANGKALAN

Dwi Rosita Fitrih¹, Qurrotu Inayatil Maula²

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura, Jl. Raya Telang, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia
Email: dwirositaa02@gmail.com

Article History

Received: 07-07-2025

Revision: 15-07-2025

Accepted: 17-07-2025

Published: 19-07-2025

Abstract. This study aims to determine the significant effect on student learning outcomes in Pancasila Education subjects for grade V using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model. This study is a quantitative study with the type of Quasi Experimental Design and uses a Nonequivalent Control Group research design which means that the control sample is not selected randomly. The sample used in this study was 41 students in grade V-B as the experimental class and 40 students in grade V-A as the control class. Data collection techniques used were tests and observations. The trial of the test instrument used validity, reliability, difficulty level, and discriminatory power tests. Hypothesis testing used the Independent Sample T-Test. Based on the result of the Independent Sample T-Test data analysis on the posttest, a significance value of 0,000 was obtained, in accordance with the criteria that if the 2-tailed significance value $< 0,05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. The result of the hypothesis test indicates that there is a significant difference in the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes in Pancasila Education subjects for grade V.

Keywords: TGT Learning Model, Learning Outcomes, Pancasila Education

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design* dan menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group* yang berarti sampel kontrol tidak dipilih secara random. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 41 siswa kelas V-B sebagai kelas eksperimen dan 40 siswa kelas V-A sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni tes dan observasi. Uji coba instrumen tes menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji hipotesis menggunakan uji-t *Independent Sample T-Test*. Berdasarkan hasil analisis data uji-t *Independent Sample T-Test* pada posttest memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, sesuai dengan kriteria bahwa jika nilai signifikansi 2-tailed $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh perbedaan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

How to Cite: Fitrih, D. R & Maula, Q. I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Terutama untuk Siswa Kelas V-B di UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 6028-6036. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3716>

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam suatu sistem yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan (Panggabean et al., 2022 dalam Hakim & Jannah, 2024). Interaksi ini terjadi di lingkungan belajar yang mendukung keberhasilan siswa. Pembelajaran akan efektif apabila guru mampu menjalankan perannya secara optimal. Melalui proses pembelajaran, siswa dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, nilai, serta sikap yang mendukung perkembangan diri dan pembentukan karakter bangsa.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter bangsa adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, dengan tujuan utama membekali siswa agar memiliki pengetahuan dasar tentang bela negara, hubungan antarnegara, serta membentuk mereka menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V-B di UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan, diketahui bahwa model pembelajaran yang biasa digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah model pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan diskusi kelompok. Guru memilih pendekatan ini karena dinilai dapat meningkatkan kerja sama dan tanggung jawab siswa. Siswa juga dianggap lebih memahami materi saat belajar secara berkelompok. Dalam pelaksanaannya, guru menjelaskan materi secara langsung, lalu membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil untuk berdiskusi. Menurut guru, kerja kelompok mendorong siswa untuk aktif, bekerja sama, dan melibatkan semua siswa tanpa membedakan latar belakang. Namun, guru juga mengungkapkan bahwa masih ada tantangan dalam penerapan model ini. Salah satu masalah yang sering muncul adalah kurangnya fokus siswa saat diskusi berlangsung. Akibatnya, banyak siswa yang tidak memahami materi ketika ditanyakan kembali. Untuk mengatasi hal ini, guru biasanya memberikan perhatian khusus dan mengulang penjelasan materi, tetapi strategi ini belum sepenuhnya efektif.

Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa dari 41 siswa kelas V-B, sebanyak 35 siswa (85%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam ulangan harian Pendidikan Pancasila tahun ajaran 2023/2024. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Observasi yang dilakukan peneliti juga menunjukkan bahwa sebagian siswa menunjukkan antusiasme saat guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Siswa menjadi lebih aktif dan mau berbagi pengalaman pribadi. Namun, masih ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran karena merasa bosan dan lebih memilih berbicara dengan teman sebangku. Ketika diminta menjelaskan kembali materi,

mereka tidak mampu menguraikan makna dari konsep yang telah dipelajari, misalnya mengenai makna musyawarah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Model pembelajaran kooperatif TGT menekankan kerja sama antaranggota kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Model ini melibatkan semua siswa tanpa membedakan kemampuan, latar belakang, atau status, dan memungkinkan siswa menjadi tutor sebaya melalui unsur permainan (Sardi et al., 2022). Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menjembatani siswa untuk mencapai pemahaman yang lebih baik. Siswa didorong untuk aktif dan bertanggung jawab atas hasil belajarnya (Salehoddin, 2021). Pemilihan model TGT dianggap menarik karena dapat meningkatkan motivasi belajar, kerja sama, dan partisipasi aktif siswa. Unsur permainan dalam model ini juga membuat suasana belajar lebih rileks dan menyenangkan (Sandyagraha, 2018). Selain itu, TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas model ini. Penelitian oleh Abda'u et al. (2020) menunjukkan bahwa model TGT berbantuan permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Klojen Kota Malang. Fikasari et al. (2016) menemukan adanya perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang diajar dengan model TGT dan siswa yang tidak menggunakan model tersebut. Suarlin et al. (2022) juga menunjukkan bahwa penerapan model TGT berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 50 Erebulu Kabupaten Sinjai.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V-B UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain quasi experimental. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun pemilihan kelompok tidak dilakukan secara acak.

Bentuk desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal, dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur perubahan hasil belajar setelah intervensi. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelompok kontrol diberi pembelajaran menggunakan model konvensional, yaitu ceramah dan diskusi kelompok.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tes ini diberikan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan memastikan kesetaraan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data melalui nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum. Selanjutnya, analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu dengan uji-t (*independent sample t-test*) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Sebelum uji-t dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat distribusi normal dan varians yang homogen.

HASIL DAN DISKUSI

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat hasil belajar siswa lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat Suarjana (dalam Nasrudin, 2019:60) kelebihan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah meningkatkan rasa kerja sama dan toleransi terhadap manusia lain dalam proses pembelajaran sehingga mencapai hasil yang baik, model TGT juga merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan dan melibatkan semua siswa secara aktif tanpa membedakan status.

Pada saat pra-penelitian, peneliti melakukan uji coba instrument penelitian terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrument yang digunakan. Uji coba tersebut dilakukan pada kelas VI UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan. Uji coba diberikan kepada siswa

kelas VI karena mereka telah menerima pembelajaran terkait gotong royong di lingkungan sekitar materi kelas V.

Uji coba instrument berupa soal *pretest* dan *posttest* dengan jenis soal pilihan ganda. Data hasil uji coba instrument soal *pretest* dan *posttest* pilihan ganda tersebut kemudian di analisis sehingga memperoleh item-item soal *pretest* dan *posttest* pilihan ganda yang valid. Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan setiap pertanyaan yang akan digunakan dalam penelitian. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus kolerasi *product moment* yang memperoleh hasil yaitu 20 soal *pretest* dan *posttest* dinyatakan valid dan 5 soal dinyatakan tidak valid dari 25 soal yang diuji cobakan. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk memastikan instrument yang digunakan dapat memperoleh hasil yang konsisten. Instrumen yang reliabel bisa digunakan sebagai alat ukur sebanyak 2 kali atau lebih untuk mengukur gejala yang sama dan memakai alat ukur yang sama (Siregar, 2017:55). Uji reliabilitas menggunakan uji *Cronbach's Alpha* yang memperoleh nilai 0,715 dengan kategori reliabilitas tinggi pada soal *pretest* dan 0,728 dengan kategori reliabilitas tinggi pada soal *posttest*.

Uji tingkat kesukaran soal terdapat soal *pretest* dan *posttest* yang dihitung tingkat kesukarannya adalah sebanyak 4 soal tergolong mudah, 12 soal tergolong sedang, dan 4 soal lainnya tergolong sukar. Sehingga proporsi soal mudah, sedang, dan sukar pada instrument penelitian secara berturut-turut adalah 20%, 60%, dan 20%. Kemudian uji daya pembeda dari 20 soal yang ada pada instrument diperoleh sebanyak 3 soal memiliki tingkat daya pembeda yang sangat baik, 14 soal dengan tingkat daya beda baik, dan 3 soal dengan tingkat daya beda cukup pada soal *pretest*. Sedangkan pada soal *posttest* sebanyak 3 soal dengan tingkat daya beda sangat baik, 11 soal dengan tingkat daya beda baik, dan 6 soal dengan tingkat daya beda cukup.

Setelah instrumen penelitian yang diuji cobakan sebelumnya kemudian dipergunakan untuk pengambilan data serta untuk mengukur hasil belajar siswa. Setelah pra-penelitian, kemudian dilakukan penelitian pada kelas V-B sebagai kelas eksperimen dan kelas V-A sebagai kelas kontrol. Sebelum pembelajaran, seluruh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu mengerjakan soal *pretest* berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan pembelajaran. Setelah *pretest* dilaksanakan, kemudian siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan pembelajaran langsung pada kelas kontrol.

Selanjutnya seluruh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah seluruh rangkaian proses pembelajaran selesai. Hasil dari analisis data *pretest* dan *posttest* selanjutnya dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas pada penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorv-Smirnov	
		Statistic	Sig.
Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,114	0,200
	<i>Post-test</i>	0,113	0,200
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0,100	0,200
	<i>Post-test</i>	0,108	0,200

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,200. Adapun kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi lebih dari $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas *pre-test* dan *posttest* siswa pada kelas kontrol, serta *pre-test* dan *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai uji signifikansi *Komogorv-Smirnov* adalah 0,200, sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varian yang sama.

Tabel 2. Hasil uji homogenitas

Kelompok	Sig.	Kriteria	Keputusan
Homogenitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	0,392	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa dari hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol diperoleh hasil $F_{hitung} = 0,742$, sedangkan $F_{tabel} = 1,700$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($0,742 < 1,700$), maka kedua kelompok data tersebut dapat dinyatakan homogen.

Setelah perhitungan uji normalitas dan homogenitas dilakukan, dan dapat dikatakan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat normal dan homogen. Sehingga tahap selanjutnya yaitu menentukan uji t yang akan digunakan. Pada penelitian ini, uji t yang digunakan adalah uji independent sample t test karena data berdistribusi normal dan homogen. Uji t ini digunakan untuk mengetahui hipotesis penelitian yang sudah ditentukan sebelumnya dan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams*

Games Tournament (TGT) berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan.

Tabel 3. Hasil uji independent sample t-test

Data	Nilai
Sig. (2-tailed)	0.000
Keputusan	Ho ditolak dan Ha diterima

Berdasarkan hasil analisis uji-t dua sampel independen, diperoleh nilai t hitung sebesar 6,974, sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ (uji dua sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-2 = 79$ adalah sebesar 1,990. Mengacu pada kriteria pengujian, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok. Karena t hitung (6,974) lebih besar dari t tabel (1,990), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai Sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, baik berdasarkan nilai thitung maupun nilai signifikansi, keduanya mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kedua kelas. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Menurut Sugiyono (2019), apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol, maka perlakuan (*treatment*) yang diberikan dapat dikatakan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel yang diamati. Hal ini juga didukung oleh Arikunto (2013) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti pembelajaran kooperatif, dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

Hasil ini selaras dengan beberapa temuan dari penelitian internasional. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Ghaith (2003) menemukan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi akademik siswa secara signifikan karena mendorong interaksi positif, tanggung jawab individu, dan kerja sama dalam kelompok. Penelitian lainnya oleh Slavin (2014) juga menunjukkan bahwa pendekatan kooperatif seperti TGT meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar, terutama pada mata pelajaran sosial dan kewarganegaraan. Selain itu, Tran (2014) menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar karena adanya kompetisi yang sehat melalui permainan yang terstruktur dan berbasis kelompok.

Dengan demikian, berdasarkan analisis statistik dan didukung oleh temuan empiris baik dari penelitian nasional maupun internasional, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan yaitu mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan” dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan independen sample t-test diperoleh data bahwa hasil belajar siswa dalam bentuk *posttest* mendapat hasil thitung = 6,974 dan ttabel = 1,990 yang artinya thitung > ttabel. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

REFERENSI

- Abda'u, N. F., Hanurawan, F., & Sutarno, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Tradisional terhadap Hasil Belajar Anak SD. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1-6.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fikasari, L., & Utami, S. (2016). Pengaruh Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar PKn SDN 34 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(12).
- Ghaith, G. (2003). Effects of the Learning Together Model of Cooperative Learning on English as a Foreign Language Reading Achievement, Academic Self-Esteem, and Feelings of School Alienation. *System*, 31(3), 439–451. [https://doi.org/10.1016/S0346-251X\(03\)00047-2](https://doi.org/10.1016/S0346-251X(03)00047-2)
- Hakim, S. B., & Jannah, A. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JOURNAL OF EDUCATION FOR ALL*, 2(1), 68-74.
- Mustamiroh, M., Jannah, A. M., Buhari, M. R., Muhlis, M., & Djangka, L. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 277-288
- Sardi, A., Ahmad, A. K., & Rauf, F. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Tentang Keragaman Suku Dan Agama di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 1(1).

- Salehoddin, S. (2021). Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn Tema 7 Tentang Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat melalui Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 28–36.
- Sandyagraha, I. D. N. G. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Tingkat Keaktifan dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMK Sastra Mandala Tahun Pelajaran 2017/2018. *Wahana Chitta Jurnal Pendidikan*, 1(1), 63–73.
- Suarlin., Wahyudin, A., & Makkasau, A (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *Nubin Smart Journal*, 2(3), 1-12.
- Slavin, R. E. (2014). Cooperative Learning and Academic Achievement: Why Does Groupwork Work?. *Educational Psychologist*, 47(2), 161–174. <https://doi.org/10.1080/00461520.2012.729844>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tran, V. D. (2014). The Effects of Cooperative Learning on the Academic Achievement and Knowledge Retention. *International Journal of Higher Education*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v3n2p131>