



## Prosiding SIMBIOSIS VI

Seminar Nasional Biologi dan Sistem Pembelajaran  
p-ISBN: 9772599121008, e-ISBN: 9772613950003  
23 Oktober 2024 (Hal. 77-84)

### Penerapan Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

<sup>1</sup>Maylida Yanasin, <sup>2</sup>Pinkan Amita Tri Prasasti, <sup>3</sup>Sumiari

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PPG, FKIP, Universitas PGRI Madiun

<sup>3</sup>SDN 02 Pagotan, Madiun

<sup>1</sup>ymaylida@gmail.com, <sup>2</sup>pinkan.amita@universitaspgrimadiun.ac.id, <sup>3</sup>sumiari52@guru.sd.belajar.id

#### ABSTRACT

*This study aims to examine the application of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Method with Interactive LKPD in improving the learning outcomes of grade IV mathematics of SDN 02 Pagotan on the sub-material of addition and subtraction of whole numbers up to 1000. This study uses classroom action research, which is a type of educational research conducted in the classroom. The use of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Method with Interactive LKPD is considered capable of improving the learning outcomes of grade IV mathematics of SDN 02 Pagotan on the sub-material of addition and subtraction of whole numbers up to 1000. The completeness of students who experienced an increase in each cycle, namely in the pre-cycle from individual completeness totaling 5 students and classical completeness 36% in cycle I individual completeness still totaling 5 students and classical completeness becoming 36% then in cycle II individual completeness becoming 14 students and classical completeness becoming 100%. So this learning is considered capable of improving the learning outcomes of grade IV students.*

*Keywords: Learning Outcomes; Interactive LKPD; Teams Games Tournament*

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan LKPD Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDN 02 Pagotan pada sub materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 1000. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, yaitu jenis penelitian pendidikan yang dilakukan di kelas. Penggunaan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan LKPD Interaktif dinilai mampu meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDN 02 Pagotan pada sub materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 1000. Ketuntasan peserta didik yang mengalami peningkatan setiap siklusnya, yaitu pada pra siklus dari ketuntasan individu berjumlah 5 siswa dan ketuntasan klasikal 36% pada siklus I ketuntasan individu masih berjumlah menjadi 5 siswa dan ketuntasan klasikal menjadi 36% kemudian pada siklus II ketuntasan individu menjadi 14 siswa dan ketuntasan klasikal menjadi 100%. Maka pembelajaran ini dinilai mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Kata Kunci: Hasil Belajar; LKPD Interaktif; Teams Games Tournament

#### PENDAHULUAN

Peranan pendidikan sangat penting bagi setiap bangsa, karena kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa, khususnya bagi Negara yang sedang berkembang ditentukan oleh kemajuan sebuah pendidikan. Lembaga pendidikan merupakan upaya paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Memasuki pendidikan di era abad 21 saat ini, terdapat perubahan metodologi pembelajaran yang awalnya berpusat pada bimbingan guru (*teacher-centered*) beralih menjadi berpusat pada pengembangan kemampuan siswa (*student-centered*). Sesuai perubahan metodologi pembelajaran abad 21 menunjukkan bahwa peran guru sangat penting untuk mendidik siswa agar terlibat aktif dalam memahami konsep, menganalisis

suatu masalah serta memecahkan suatu masalah, dan mentransfer apa yang mereka pelajari untuk menjadikan pengalaman atau suatu pelajaran yang bermakna agar siswa dapat menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Mulyasa mengungkapkan pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila setidaknya-tidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar tinggi, semangat belajar besar, dan rasa percaya pada diri sendiri (Mulyasa, 2014). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hasanah & Himami dalam pembelajaran Kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa tetapi siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya yaitu pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) yang lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru (Hasanah & Himami, 2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi tipe TGT cenderung jarang diaplikasikan oleh guru karena memang memerlukan persiapan yang matang.

*Team Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins (Setiawan, Lastya, & Sadrina, 2021). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuiskuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka (Sulistio & Haryanti, 2022). *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis (Hakim & Syofyan, 2017). Langkah-langkah dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain pembentukan kelompok, pemberian informasi TGT, membuat kesepakatan peraturan, melakukan turnamen dengan kelompok baru, dan penentuan kelompok pemenang (Wijayanti, 2016).

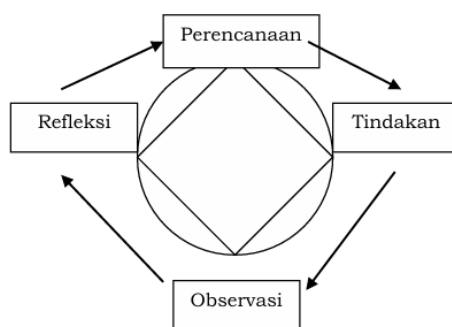
Penerapan pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu mengaktifkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lain. Menurut Sudimahayasa ternyata model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik namun dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sudimahayasa, 2015). Peneliti lain juga mengatakan apabila dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan hasil belajar (Prameswari, 2018). Sedangkan terdapat peneliti lain hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus 1 dan siklus 2, hal tersebut menurut peneliti karena metode TGT memberikan kesempatan yang luas terhadap peserta didik untuk beraktivitas dan mengembangkan pola berfikir dalam pembelajaran di kelas (Ali, Tirmayasari, & Zaini, 2021).

Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar. Untuk menghasilkan prestasi (hasil) belajar siswa yang tinggi, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas (Nasution, 2017). Menurut Wasliman dalam Sanita (2018) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Selain dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tentunya penggunaan LKPD harus disesuaikan dengan model pembelajaran yang dilakukan agar menunjang keberhasilan pembelajaran. LKPD dalam penelitian ini menggunakan LKPD interaktif. LKPD interaktif adalah lembar kerja peserta didik yang dikemas secara digital dengan beragam fitur untuk membantu kegiatan pembelajaran secara mandiri yang berisi abstraksi materi dan kumpulan soal untuk memandu peserta didik dalam proses pemahaman materi (Ningtyas & Rahayu, 2022). Dengan LKPD Interaktif ini peserta didik akan menjadi semangat, antusias, melatih kerjasama tim, mengerti akan adanya perbedaan setiap individu, saling menghargai, lebih aktif, berpikir kritis, penguasaan materi secara langsung lebih mendalam, meningkatkan hasil belajar dan melatih memperhatikan/memanage waktu ketika mengerjakan. Dengan berbagai kelebihan LKPD interaktif tentunya, LKPD interaktif juga memiliki kekurangan seperti pembuatannya memerlukan ketelitian dan proses yang tidak secepat LKPD konvensional (Husein, Herayanti, & Gunawan, 2015). Hal tersebut diperlukan agar LKPD interaktif dapat berjalan lancar tanpa adanya kesalahan ketika sudah dijalankan.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan contoh penelitian tindakan kelas, yaitu jenis penelitian pendidikan yang dilakukan di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan dan menaikkan standar pengajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian reflektif yang melibatkan tindakan khusus untuk meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran di kelas secara lebih profesional. PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama dengan tujuan peningkatan kualitas pendidikan (Solihin, 2022).



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

Pada rencana tindakan penelitian, peneliti memilih dan menggunakan model Kurt Lewin menurut Syaifudin (2021) yakni, 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Metode tersebut terdiri dari beberapa siklus yakni, siklus pertama dan siklus kedua, apabila pada siklus kedua tujuan belum tercapai maka dapat dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Dalam penelitian ini, data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil tes siswa dideskripsikan dalam bentuk data konkret berdasarkan skor minimal dan skor maksimal sehingga diperoleh skor rata-rata (*mean*). Selanjutnya diambil kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran matematika di SDN 02 Pagotan adalah 75.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra Siklus

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mencari data awal sebagai acuan atau biasa disebut Pra Siklus. Hasil data Pra Siklus ditemukan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil nilai matematika Pra Siklus

| Jumlah Siswa | Kategori    | Rentang Nilai | Presentase |
|--------------|-------------|---------------|------------|
| 0            | Sangat Baik | 90 – 100      | 0 %        |
| 5            | Baik        | 75 – 89       | 36 %       |
| 9            | Cukup       | 60 – 74       | 64 %       |
| 0            | Kurang      | < 59          | 0 %        |

Berdasarkan data diatas masih terdapat sekitar setengah dari jumlah peserta didik yang nilainya berada dibawah KKM dan sesuai KKM yakni sejumlah 9 anak, sedangkan yang memiliki nilai diatas KKM jumlahnya 5 anak. Hal tersebut tentunya perlu untuk ditingkatkan agar pengetahuan peserta didik juga lebih meningkat. Maka dari itu peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan metode penelitian. Sebelum dimulai siklus 1 peneliti membagi kelas menjadi kedalam 3 kelompok, karena metode pembelajaran mengharuskan pembelajaran dengan kelompok. Pada siklus 1 peneliti mendapatkan hasil yang masih kurang signifikan.

## Siklus 1

Tabel 2. Hasil nilai matematika pada Siklus 1

| Jumlah Siswa | Kategori    | Rentang Nilai | Presentase |
|--------------|-------------|---------------|------------|
| 0            | Sangat Baik | 90 – 100      | 0 %        |
| 5            | Baik        | 75 – 89       | 36 %       |
| 9            | Cukup       | 60 – 74       | 64 %       |
| 0            | Kurang      | < 59          | 0 %        |

Berdasarkan data diatas ternyata hasil masih belum banyak perubahan yakni sejumlah 9 anak memiliki nilai dibawah KKM, sedangkan yang memiliki nilai diatas KKM jumlahnya 5 anak. Hal tersebut dikarenakan peserta didik yang masih belum memahami metode yang diajarkan. Maka dari hasil refleksi tersebut peneliti memperbaikinya pada siklus 2. Berikut data pada siklus 2.

## Siklus 2

Tabel 3. Hasil nilai matematika pada Siklus 2

| Jumlah Siswa | Kategori    | Rentang Nilai | Presentase |
|--------------|-------------|---------------|------------|
| 0            | Sangat Baik | 90 – 100      | 0 %        |
| 14           | Baik        | 75 – 89       | 100 %      |
| 0            | Cukup       | 60 – 74       | 0 %        |
| 0            | Kurang      | < 59          | 0 %        |

Berdasarkan data yang disajikan menjelaskan bahwa pada siklus 2 diketahui presentase keberhasilan belajar peserta didik yaitu 100%, nilai tersebut sudah menyentuh tarah keberhasilan yakni 75%.. Ketuntasan individu sebanyak 14 siswa dengan peserta didik jadi semua peserta didik berada diatas nilai minimum. Tentunya hasil ini sudah sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan peneliti.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, guru dan siswa telah melakukan sebagian kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan baik. Namun masih terdapat kekurangan-kekurangan sebagaimana tertulis dalam hasil penelitian yang perlu diperbaiki antara lain, kekurangan dari hasil observasi terhadap siswa dan hasil observasi terhadap guru. pada siklus II, menunjukkan bahwa, kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan yang diharapkan. Kekurangan-kekurangan pada siklus I sudah dapat teratasi, seperti sebagian siswa yang belum menjawab pertanyaan, dengan adanya bimbingan dari guru dan bantuan teman sekelompoknya, mereka akhirnya dapat memahami dan menjawab pertanyaan sehingga dapat mempresentasikan hasil jawabannya didepan kelas.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memberikan manfaat yang sangat besar terhadap siswa, pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* bermanfaat untuk meningkatkan hasil atau prestasi belajar, kemampuan koneksi, keaktifan siswa, dan motivasi belajar siswa (Santosa, 2018). Sehingga dengan manfaat tersebut tentunya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti penelitian yang mengatakan apabila dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan hasil belajar (Prameswari, 2018). Hal tersebut tentunya dikarenakan model pembelajaran TGT

merupakan model pembelajaran yang berbasis game, dimana peserta didik tentunya akan memiliki semangat tinggi dalam belajar dan menyelesaikan persoalan yang ada. Menurut Sudimahayasa model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik namun dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sudimahayasa, 2015). Penerapan pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu mengaktifkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lain. Siswa terbiasa bekerja sama dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk belajar, sehingga hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Terdapat penelitian lain dimana penelitian tersebut membandingkan dua metode pembelajaran yakni TGT dan STAD terhadap hasil belajar matematika, dimana dalam penelitian tersebut bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran STAD (Solihah, 2016). Hal tersebut dapat disebabkan karena model pembelajaran TGT lebih menarik dan jarang dilakukan oleh guru, sehingga meningkatkan semangat peserta didik dan meningkatkan juga hasil belajar peserta didik. Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini dinilai berhasil karena hasil belajar siswa juga meningkat dan siswa sudah bisa lebih aktif menyampaikan pendapatnya dalam kelompok, saling kerjasama, bertanggung jawab dan berani bertanya kepada guru dan teman-teman kelompoknya. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dapat membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan hingga hasil belajar yang dimilikinya (Surya, 2018). Selain itu perubahan hasil belajar yang signifikan dalam model TGT biasanya terjadi karena pembelajaran yang dilakukan lebih memberikan peserta didik peluang untuk lebih aktif bersama kelompoknya maupun berpendapat dengan kelompok lain sehingga menyebabkan suasana kelas menjadi aktif dan memotivasi peserta didik. Maka sesuai dengan pembahasan yang telah diuraikan pada penelitian kali ini metode pembelajaran TGT dinilai mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika terkhususnya kelas IV SDN 02 Pagotan.

## SIMPULAN

Implementasi Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan LKPD Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDN 02 Pagotan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya keaktifan belajar siswa pada siklus I hasil belajar peserta didik berada pada presentase keberhasilan 36 % atau 5 siswa dari 14 siswa yang berada diatas KKM, setelah pelaksanaan siklus II meningkat menjadi 100% jumlah siswa yang memiliki nilai diatas KKM yakni 14 siswa. Dengan demikian hipotesis yang peneliti ajukan dapat diterima yaitu Implementasi Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan LKPD Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDN 02 Pagotan pada sub materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 1000.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, L. U., Tirmayasari, & Zaini, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika*, VI (1), 43-51. doi:<https://doi.org/10.20414/konstan.v6i1.76>
- Fauziyah, N. E., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, IV (4), 850-860. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, I (4), 249-263. doi:<https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, I (1), 1-13. doi:<https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1 (3), 221-225. doi:<https://dx.doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Impelementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11 (1), 9-16.
- Ningtyas, L., & Rahayu, Y. S. (2022). Pengembangan e-LKPD Interaktif Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Tumbuhan Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11 (3), 527-536. doi:<https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p527-536>
- Prameswari, N. K. (2018). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, III (1), 298-305.
- Sanita. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share (Tps) Dengan Alat Bantu Media Peta Konsep Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X-MIA MA Negeri 1 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2018/2019). (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Santosa, D. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Jurnal Ecodunamika*, 1(3), 1-5. Retrieved from <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/1939>
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *JEE: Jurnal Edukasi Elektro*, V (2), 131-137.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP: Susunan Artikel Pendidikan*, I (1), 45-53. doi:<https://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Solihin, A. J. (2022). Efektivitas Penerapan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Profesionalitas Guru Dan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus di SMP Maulana Hasanuddin Cilegon). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 07 (1), 92-121.

- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48 (1-3), 45-53. doi:<https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga: CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 (1), 154-163. doi:<https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41>
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1-17.
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, XI (1), 15-21. doi:<http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v11i1.3>.