



Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV

Tri Muthi'ah Utami^{1*}, Rahmiati²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, DKI Jakarta, Indonesia^{1,2}

muthi.utami@gmail.com^{1*}, rahmiatizen@gmail.com²

Abstrak: Guru memainkan peran penting dalam memfasilitasi pengalaman belajar berkualitas tinggi bagi siswanya dengan mempraktikkan pembelajaran. Dalam hal ini, pendidik mempunyai kewajiban yang sangat besar dalam memberikan ruang diskusi kepada siswa agar lebih memperhatikan perkembangan informasi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Tujuan pada penelitian ini yakni guna melihat apakah model pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap pembelajaran IPAS. Eksplorasi ini menggunakan semi trial dengan rencana penggunaan tes setelah perlakuan. Ada dua kelompok sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini: kelompok kontrol yang terdiri dari 22 siswa kelas IV A dan kelompok eksperimen yang berjumlah 21 orang siswa dari kelas IV B. Kuesioner dipergunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan informasi. Metode *pearson product moment* digunakan untuk uji validitas. Keandalan informasi dinilai menggunakan persamaan *Alpha Cronbach*. Pada uji normalitas digunakan rumus *Liliefors* dan didapatkan data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0.102, sementara kelas kontrol 0.083. Dengan tingkat signifikansi $0.850 > 0.05$, uji homogenitas dengan rumus *Fisher* menunjukkan bahwasannya data bersumber dari populasi yang sama. Perhitungan uji hipotesis menghasilkan tingkat signifikansi sebesar 0.045. Penelitian menemukan bahwa siswa kelas IV SDN Jatiwaringin II Bekasi lebih aktif dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS ketika mempergunakan model pembelajaran TGT.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*; keaktifan belajar; IPAS

Effectiveness of Teams Games Tournament model on learning activeness IPAS for student grade IV

Abstract: Teachers play a crucial role in facilitating a high-quality learning experience for their students by putting learning into practice. For this situation, educators bear a huge obligation in giving a conversation space to understudies to turn out to be more mindful of the improvement of information. This study's goal is to ascertain whether the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model influences the activeness of IPAS learning. A semi exploratory trial plan with a group post-test just plan was utilized for the examination. The investigating technique utilized was a drenched model. The research study used two sample groups: a control group of 22 Class IV A students and an experimental group of 21 Class IV B students. This study gathered data through the use of a questionnaire. The Pearson item second technique was utilized to evaluate the information's legitimacy. Additionally, the Cronbach's Alpha equation was used to evaluate the information's dependability. In the normality test, the *Liliefors* formula was used and the data was normally distributed, the control class had an importance worth of 0.083, while the exploratory class had an importance worth of 0.102. With an importance level of $0.850 < 0.05$, the homogeneity test utilizing the *Fisher* recipe shows that the information come from a similar populace. The hypothesis test's calculation gave a two-tailed significance level of 0.045. The investigation discovered that 4th grade understudies at SDN Jatiwaringin II Bekasi are more participated in their learning of IPAS subjects while utilizing the TGT learning model.

Keywords: *Teams Games Tournament*; learning activeness; IPAS.

1. Pendahuluan

Setiap individu harus bersiap menghadapi perubahan yang akan terjadi di dunia yang semakin berkembang, termasuk melalui pendidikan. Melalui pelatihan, setiap individu dapat memperoleh pengalaman yang berkembang untuk menyampaikan informasi sehingga memberikan perubahan besar bagi setiap individu yang menjalaninya. Pengalaman pendidikan yang dilakukan adalah sebagai suatu gerakan komunikasi dua arah dalam memberikan data atau informasi yang dimulai dari satu sumber kemudian ke orang berikutnya. Kegiatan yang mengajarkan siswa bagaimana melakukan perubahan yang lebih baik merupakan proses pembelajaran (Nugraha, 2018). Pembelajaran diselesaikan oleh dua orang: pendidik dan siswa. Keduanya berkontribusi signifikan terhadap keberlangsungan pembelajaran. Guru mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi siswa yang sedang mempelajari mata pelajaran tersebut. Pembelajaran mengharapkan siswa fokus, mengingat dan mendominasi materi yang dibicarakan di satuan sekolah (Putra *et al.*, 2022). Penyelenggaraan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, fokus, dan efektivitas kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan penilaian Gagne dan Briggs (Shodiq, 2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran mempunyai beberapa kendali terhadap siswa sehingga latihan pembelajaran terlaksana tanpa hambatan.

Guru memainkan peran penting dalam memfasilitasi pengalaman belajar berkualitas tinggi bagi siswanya dengan mempraktikkan pembelajaran. Dalam situasi yang unik ini, pendidik mempunyai kewajiban yang sangat besar dalam memberikan ruang percakapan kepada siswa agar lebih memperhatikan perkembangan informasi (Hapsara, 2020). Dalam mewujudkan pembelajaran yang baik dan berkualitas, pendidik juga harus mampu melahirkan siswa yang bersemangat belajar tinggi. Hal tersebut digambarkan dengan dinamika yang dilakukan siswa dalam menjawab materi yang diperlihatkan selama pembelajaran. Keterkaitan siswa yang dinamis dalam pengalaman pendidikan dapat menunjukkan bahwa mereka dapat mengambil bagian dalam kemajuan yang ideal. Hal ini juga dapat memudahkan siswa menguasai materi yang diujikan. Kegiatan belajar yang melibatkan siswa berpartisipasi aktif dalam interaksi dua arah disebut dengan pembelajaran aktif. Kerja sama yang terjadi dapat ditunjukkan dengan diskusi dinamis antara pengajar dan peserta didik sambil mempelajari materi yang ditampilkan, sehingga

terciptalah pembelajaran yang menyenangkan (Hasanah & Himami, 2021).

Salah satu prestasi siswa dalam proses yang menunjukkan pembelajaran berkualitas adalah pembelajaran aktif ini. Ketika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, hal ini disebut keaktifan belajar. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran seperti mendengarkan, berdiskusi, menyelesaikan tugas, dan memberikan umpan balik menunjukkan aktivitas siswa seperti ini (Nurfatimah *et al.*, 2020). Whipple dalam (Karlina *et al.*, 2021) menyatakan bahwa gerakan belajar siswa adalah peristiwa latihan yang memperhatikan sudut fisik, mental, dan ilmiah rumah siswa untuk mencapai pemahaman dalam berbagai sudut pandang yang terjadi ketika siswa berada di ruang belajar.

Seperti yang diungkapkan oleh Paul B. Menurut Diedrich (Wahyuningsih, 2020), beragam aktivitas anak dikategorikan sebagai aktivitas belajar. Menulis, menggambar, lisan, motorik, dan mendengarkan merupakan contoh dari aktivitas tersebut. Jenis aktivitas lainnya termasuk aktivitas mental, emosional, dan visual. Meskipun tidak jarang siswa kurang aktif sepanjang proses pembelajaran, namun mereka akan melakukan aktivitas tersebut sebagai sarana menyikapi materi pembelajaran. Ada sekitar 5 faktor yang dapat mempengaruhi hal ini, yaitu keadaan mental, ketegangan siswa, inspirasi belajar siswa, iklim belajar dan pekerjaan guru (Izzah *et al.*, 2022).

Observasi yang peneliti jalankan di kelas IV B SDN Jatiwaringin II mengungkapkan masih terdapat siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan lingkungan belajar mengajar dibawah standar. Hal tersebut diakibatkan masih terdapatnya sebagian siswa yang tidak mau memahami materi yang diajarkan, yang ditampilkan pada saat diskusi bolak-balik, dimana sebagian besar akan sering dipermalukan untuk mengajukan pertanyaan terkait dengan materi yang diajarkan.

Permasalahan di kelas juga ditandai dengan pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga mengurangi keterlibatan siswa di kelas dan menyebabkan mereka kecewa dengan rutinitas. Dalam situasi lain, siswa seringkali kesulitan berkonsentrasi karena guru tidak mampu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk penyajian bahan ajar. Akibatnya, sebagian besar siswa teralihkan oleh topik lain yang bukan fokus pelajaran. Permasalahan tersebut muncul karena guru tidak menggunakan bahan ajar yang bervariasi, model pembelajaran yang kurang tepat, dan kinerja guru dalam mengajarkan materi yang kurang baik. Dalam mengatasi

masalah ini, pendidik harus merancang pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas. Dalam hal ini kemampuan kreatif seorang guru sangat dikaji, salah satunya dengan bagaimana seorang pendidik merencanakan penemuan-penemuan yang bermakna, imajinatif dan dapat dilaksanakan dengan menunjukkan materi dan kualitas siswa. Hal ini perlu diperhatikan agar siswa, media atau model yang digunakan, dan bahan pembahasan semuanya berjalan selaras dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan beberapa cara, namun penulis memilih menggunakan metode pembelajaran kooperatif karena merupakan cara yang baik untuk membuat siswa lebih banyak belajar. Model pembelajaran khusus yang menyenangkan yang akan dianut oleh pencipta dalam mengelola persoalan pembelajaran dinamis adalah *Teams Games Tournament* (TGT).

Siswa akan berkompetisi dalam turnamen akademik dengan model TGT. Mereka akan bersaing bersama anggota tim lainnya untuk mencapai prestasi atau hasil yang sebanding dengan mewakili timnya (Hairuddin, 2021). Dalam hal ini keberhasilan permainan akan TGT dipengaruhi oleh kerja sama anggota kelompok. Menurut Hamdani dalam (Sutaryo *et al.*, 2023) teknik ini mengacu pada sistem pembelajaran yang efektif dan mudah dilaksanakan karena mengintegrasikan komponen-komponen permainan dan memungkinkan siswa untuk berperan sebagai mentor bagi teman sekolahnya. TGT mengacu pada pendekatan pembelajaran kooperatif yang mempunyai ciri-ciri yang sama dengan permainan atau turnamen akademik (Agung & Yuliawati, 2021).

Penelitian ini dilakukan guna memahami pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN Jatiwaringin II Bekasi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini melibatkan penggunaan metode kuantitatif berbasis data numerik. Analisis dilakukan dengan menggunakan strategi Semi Eksperimen, dimana konfigurasi ujian yang dipilih adalah *Control Group Post Test Only Design*. Dengan desain ini, peneliti dapat membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tanpa harus melakukan *pre-test*. Sebaliknya, mereka harus melakukan *post-test* setelah percobaan selesai. Hal ini bertujuan karena penulis ingin memahami bagaimana model pembelajaran TGT mempengaruhi perilaku diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam peninjauan ini terdapat 2

pertemuan pada masing-masing kelas, mengingat kelompok uji coba IV B yang mendapat perlakuan melalui penggunaan model pembelajaran TGT dan kelompok IV A yaitu kumpulan siswa yang tidak mendapatkan TGT. Eksplorasi ini selesai pada semester II tahun ajaran 2023/2024 tepatnya diantara bulan Januari-Juli 2024.

Pada penelitian ini, populasi target yang ada ialah seluruh siswa kelas tinggi, yakni IV, V, dan VI SDN Jatiwaringin II. Populasi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini mencakup semua murid di kelas IV. Dalam penelitian ini, metode yang dipilih untuk pengambilan sampel adalah metode sampel jenuh. Pemilihan metode ini didasarkan pada jumlah populasi yang tidak besar, yakni berjumlah 43 orang. Sampel yang diambil meliputi dua kelas, dimana kelas IV A dengan 22 siswa berperan menjadi kelas kontrol dan kelas IV B dengan 21 siswa berperan menjadi kelas eksperimen. Instrumen yang dipilih pada penelitian ini yaitu kuisisioner atau angket. Instrumen survei ini disusun dalam format pilihan ganda, menawarkan empat opsi jawaban yang bisa dipilih oleh siswa. Setiap alternatif jawaban dirancang berdasarkan skala *Likert*, yang merupakan sebuah pengukuran dari sikap ataupun opini seseorang terhadap permasalahan yang terjadi disekitarnya.

Dalam eksplorasi ini, strategi pengumpulan informasi meliputi penggunaan instrumen untuk mengkuantifikasi variabel dependen, yaitu keaktifan serta instrumen independen ialah model TGT (Anam *et al.*, 2023). Rumus *pearson product moment* digunakan untuk menilai keabsahan data. Keandalan informasi diuji menggunakan persamaan *Cronbach's Alpha*. Metode utama untuk melakukan analisis data adalah melalui penggunaan kuesioner. Pemungutan suara akan dilakukan setelah adanya *treatment*, khususnya pemanfaatan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPAS. Persyaratan pengujian terdiri dari pengujian kewajaran informasi, homogenitas, dan pengujian teori.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam memperoleh informasi, peneliti memanfaatkan angket gerak pembelajaran yang telah disusun dan mencakup 50 pertanyaan dalam kuesioner, masing-masing dengan empat jawaban: terlalu sering, sering, jarang, dan tidak pernah. Sebelum digunakan dalam penelitian, jajak pendapat tersebut akan diuji terlebih dahulu agar mengetahui produk akhir melalui penyelesaian uji validitas dan reliabilitas yang akan dibagikan kepada siswa kelas IV A SDN Jatiwaringin VI untuk melihat apakah survei yang didapat masuk akal untuk digunakan sebagai

hasil eksperimen. Pada uji validitas menggunakan rumus *pearson product moment* dengan $r_{tabel} = 0.423$ didapatkan 30 item soal valid dan 20 dikatakan *drop* (Tabel 1).

Tabel 1. Klasifikasi Uji Validitas Instrumen

No	Klasifikasi	Nomor Angket	Jumlah
1	Valid	1, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 18, 21, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 34, 36, 37, 38, 39, 41, 44, 45, 46, 48, 49.	30
2	Tidak valid (<i>drop</i>)	2, 3, 6, 12, 13, 16, 17, 19, 20, 22, 24, 30, 32, 33, 35, 40, 42, 43, 47, 50.	20

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah menguji reliabilitas instrumen setelah dilakukan verifikasi validitas melalui pengujian validitas item angket. Dalam penelitian ini reliabilitas instrumen dievaluasi menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Bila nilai *Alpha Cronbach* suatu perangkat melebihi 0,700, maka perangkat tersebut dianggap dapat diandalkan. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai $0.911 > 0.700$ (Tabel 2).

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.911	30

Selanjutnya, eksplorasi pada kedua kelas SDN Jatiwaringin II diarahkan dalam 2 kali pertemuan di setiap kelas dengan materi serupa, yakni mata pelajaran IPAS bagian 6 “Indonesiaku Kaya Budaya” poin B “Kekayaan Budaya Indonesia”. Pembelajaran pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Mei 2024. Kelas kontrol menggunakan jam setelah istirahat hingga sepulang sekolah, sedangkan kelas eksperimen menggunakan jam pertama sebelum bel istirahat. Pertemuan selanjutnya dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Mei 2024 dengan jam pembelajaran yang sama dengan pertemuan pertama.

Dari hasil penelitian dalam kedua kelas dilakukan beberapa uji, adapun tahap pertama melakukan normalitas dengan rumus *Liliefors* untuk mengetahui apakah data yang didapatkan normal atau tidak. Berikut hasil perhitungan dengan menggunakan IBM SPSS *Statistic 25*:

Tabel. 3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas
Test of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Skor posttest kelas eksperimen	.173	21	.102
Skor posttest kelas kontrol	.174	22	.083

a. Liliefors Significance Correction

Dari informasi tabel 3, hasil ujian rutinitas untuk kelas eksplorasi dan kelas kontrol telah diperoleh. Tingkat signifikansinya adalah 0,102 pada kelas eksperimen yang diimplementasikan TGT. Kemudian pada kelas kontrol yang menganut teknik pembelajaran biasa menunjukkan nilai kepentingan sebesar 0,083 (Tabel 3).

Dari hasil survei yang menunjukkan nilai kepentingan melebihi 0,05 untuk pembelajaran dinamis pada kelas eksperimen dan kontrol, menunjukkan bahwasanya kedua data berdistribusi normal.

Tahap kedua yang dilakukan ialah uji homogenitas dengan rumus *Fisher (F)* dan diperoleh hasil $0.850 > 0.05$ (Tabel 4). Hal tersebut memperlihatkan bahwasannya data berasal dari populasi yang sama dengan tingkat melebihi 0.05.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Setelah dilakukannya uji normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya diperhitungkan uji hipotesis dengan uji-t.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Independent Samples Test			
Levene's Test for Equality of Variances			
		F	Sig.
skor posttest	Equal variances assumed	.036	.850
	Equal variances not assumed		

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

		Independent Samples Test						
		t-test for Equality of Means						
						95% Confidence Interval of the Difference		
			df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Skor posttest	Equal variances assumed	2.067	41	.045	3.571	1.728	.082	7.061
	Equal variances not assumed	2.074	40.594	.044	3.571	1.722	.093	7.050

Tabel yang dicetak tebal mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,045 yang ditentukan berdasarkan perhitungan yang dilakukan (Tabel 5). Jadi nilai pentingnya $< 0,05$ atau $0,045 < 0,05$ menyatakan H_0 ditolak dan H_1 diakui. Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil simpulan bahwasanya siswa kelas IV SDN Jatiwaringin II Bekasi lebih aktif pada pembelajaran IPAS berkat model pembelajaran TGT.

Dalam pelaksanaan yang telah dilakukan terdapat 4 pertemuan yang dibuat kelompok secara heterogen berdasarkan identitas masing-masing siswa. Ada lima sampai enam siswa dari berbagai latar belakang etnis dalam satu kelompok. Roda pemintal yang hanya dibuat satu kali digunakan untuk membuat kelompok. Anggota kelompok pada kelas eksperimen menjadi lebih kompak pada pembelajaran kedua karena sebelumnya mereka telah bekerja sama dengan baik. Siswa lebih terlibat aktif berpartisipasi proses pembelajaran apabila mempergunakan model pembelajaran TGT untuk melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen, seperti pada saat berdiskusi, bekerja dalam kelompok, dan bermain permainan.

Hal ini dikarenakan siswa mengikuti permainan dengan penuh kegembiraan dan semangat karena beragamnya kesempatan belajar yang diberikan. Sejak awal, setiap pertemuan diatur dengan siswa menghadap papan tulis dengan karton berisi beberapa pertanyaan yang perlu dijawab. Pada permainan ini, selain memanfaatkan gerakan otak untuk menjawab pertanyaan, siswa juga diasosiasikan dengan kerja aktif. Sebelum menjawab pertanyaan, siswa harus melalui sejumlah rintangan terlebih dahulu dengan melompati rencana 3 sepatu yang disusun ke segala arah. Siswa baru kemudian dapat menanggapi pertanyaan guru dengan menggunakan media yang ada di papan tulis. Pengajar mengajak setiap siswa untuk mengevaluasi tanggapan tertulis jika

semua pertanyaan telah terjawab. Kelompok yang dapat menjawab paling cepat dan akurat diberi skor tertinggi dan menjadi pemenang seluruh kontes dengan mendapatkan penghargaan yang diberikan. Siswa menunjukkan kecenderungan pasif di kelas yang berfungsi sebagai kontrol dan menggunakan metode pengajaran konvensional. Siswa merasa lesu karena pembelajaran terlalu membosankan hanya dengan mendengarkan guru memahami materi yang dipelajari dan melakukan diskusi LKPD.

Hasil dari penelitian ini juga sejalan dengan riset yang dilakukan oleh (Fitria *et al.*, 2023). Studi yang dilakukan memiliki hasil akhir yang serupa, yaitu terdapat peningkatan keaktifan belajar menggunakan model kooperatif TGT. Adapun perlakuan dengan penggunaan metode PTK dilakukan dalam 3 siklus. Pada awalnya keaktifan belajar siswa SDN 134 Panorama berada di taraf sedang dan rendah, hal tersebut karena siswa mengikuti pembelajaran yang membosankan. Berdasarkan permasalahan, guru menerapkan model TGT, namun dengan variasi media yang berbeda, yaitu penggunaan *group card* dalam pembelajaran Pancasila. Keterlibatan para siswa nampak pada saat pelaksanaan siklus I dibandingkan dengan pra siklus. Pada tahap ini, keaktifan siswa sudah memasuki rata-rata sebesar 59.37%. Dari perubahan tersebut, guru kembali merancang pertanyaan baru pada pelaksanaan siklus II, pada penerapannya mayoritas siswa terlihat aktif berbincang untuk menemukan jawaban atas permasalahan dengan bantuan *group card*. Berdasarkan perlakuan tersebut menghasilkan rata-rata yang meningkat menjadi 73.43% dan telah memasuki taraf tinggi. Partisipasi siswa tersebut mencerminkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT mampu mengatasi rendahnya sikap pasif dalam pembelajaran dan dapat menghidupkan suasana belajar mengajar menjadi hidup.

4. Simpulan dan Saran

Pada penelitian ini, uji normalitas menunjukkan bahwa data normal berdasarkan perhitungan uji prasyarat karena data normal bila nilai signifikansinya melebihi 0.05. Kelas kontrol memiliki tingkat signifikansi sebesar 0.083, sedangkan kelas eksperimen memiliki tingkat signifikansi sebesar 0.102. Investigasi homogenitas dengan menggunakan strategi Fisher memperlihatkan bahwasanya kedua kelas tersebut bersumber dari populasi yang homogen dengan tingkat kepentingan $0.850 > 0.05$. Pada pemeriksaan terakhir, pengujian hipotesis menggunakan uji-t menghasilkan tingkat kepentingan $0.045 < 0.05$ yang menunjukkan penolakan H_0 dan pengakuan teori H_1 . Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya penggunaan model TGT pada kelas eksperimen lebih efektif jika dibanding pendekatan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman materi siswa. Sebab, berbeda dengan kelas kontrol yang siswanya hanya mendengarkan guru menjelaskan, mereka belajar dalam lingkungan yang menyenangkan. Ada juga batasannya, yaitu guru harus menjaga kelas tetap aktif dan tenang selama pertandingan karena siswa sangat aktif saat melewati rintangan yang diberikan.

Terdapat saran bagi peneliti selanjutnya agar mampu mengimplementasikan model pembelajaran TGT dengan inovasi baru agar dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Agung, A., & Yuliawati, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Anam, S., Nashihin, H., Taufik, A., Mubarok, Sitompul, H. S., Manik, Y. M., Suparto, Arsid, I., Jumini, S., Nurhab, M. I., Solehudin, Widiyastuti, N. E., & Luturmas, Y. (2023). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen dan R&D)* (S. Anam, Ed.). PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Fitria, A., Nurlaela, E., & Prajabatan, P. (2023). Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.
- Hairuddin. (2021). Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah (Problem Solving) MAN Sampang. *Iqtisodina: Jurnal Ekonomi Syariah & Hukum Islam*, 4, 126–148.
- Hapsara, A. S. (2020). Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Daring Sosiologi melalui Pendekatan Problem Posing Berbasis Infografis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(2), 9–19. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i2.170>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1, 1–13.
- Izzah, F.N., Arifah Khofshoh, Y., Sholihah, Z., Nurningtias, Y., Wakhidah, N., Studi Pendidikan IPA, P., Tarbiyah dan Keguruan, F., Sunan Ampel, U., & Negeri, S. (2022). Analisis Faktor-Faktor Pemicu Turunnya Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Ipa Di Masa Pandemi. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10, 150–154. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Karlina, I., Ayuningtias, P., & Yuka, V. V. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Materi IPS di SD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V. 6.
- Nugraha, M. (2018). Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 27–44. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tarbawi>
- Nurfatihah, N., Hamdian Affandi, L., & Syahrul Jiwandono, I. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa kelas Tinggi di SDN 07 Sila pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 145–154. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.130>
- Putra, R. S., Amalia, R., Soleha, U., Khamida, K., Hartatik, S., Sulistiyani, E., & Khusna, H. (2022). Hubungan Pemenuhan Capaian Pembelajaran, Peran Dosen Terhadap Peningkatan Hardskill dan Softskill Mahasiswa. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 8(3), 686. <https://doi.org/10.29210/020221600>
- Shodiq, S. F. (2018). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *Al-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(2), 216–225.
- Sutaryo, J. B. K. P., Dewi, R. P., & Natalia, A. D. (2023). Peningkatan Keaktifan Dan Rasa Ingin Tahu Belajar Siswa Materi Pengukuran Sudut Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IVB SD Kanisius Sengkan. *Teacher: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 3(3), 141–149.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (D. Novidiantoko, A. Rasyadany, & A. Y. Wati, Eds.). Deepublish.