



Peningkatan Motivasi Belajar dan Sikap Kerjasama Siswa melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al Islah Bekasi

Article Information :

Articles Submitted :

2026-04-09

Articles Received :


2026-05-04


Published Articles :

2026-05-05


 Raden Roro Wulan Ayu Wardani ^{1*}

 Erlis Sulandari ²

 Julya ³

 Zumrotussa'adah ⁴

 ^{1,2,3} STAI Haji Agus Salim Cikarang

 Email Correspondence * : wulanayuardani152@gmail.com

Kata Kunci:

Teams Games Tournament (TGT), motivasi belajar, keaktifan siswa, kerja sama, Sejarah Kebudayaan Islam.

Abstrak : Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya motivasi, keaktifan, dan kerja sama siswa yang disebabkan oleh dominannya penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran SKI. Tujuan penelitian adalah mengevaluasi penerapan model Teams Games Tournament (TGT) beserta pengaruhnya terhadap ketiga aspek tersebut. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang ditempuh dalam dua siklus, bertempat di MA Al Islah Bekasi dengan melibatkan 40 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, yang selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian menghasilkan peningkatan yang nyata pada seluruh aspek yang diamati. Motivasi belajar siswa naik dari 55% pada pra-siklus menjadi 70% di Siklus I dan 88% di Siklus II, keaktifan meningkat dari 50% menjadi 65% dan 85%, sedangkan kerja sama meningkat dari 52% menjadi 68% dan 86%. Semua indikator keberhasilan dengan ambang batas minimal 80% berhasil dicapai pada Siklus II, sehingga model TGT terbukti menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan berpusat pada siswa dalam konteks mata pelajaran SKI.

Keywords:

Teams Games Tournament (TGT), learning motivation, student activity, cooperation, Islamic Cultural History.

Abstract: This research departs from the problem of low motivation, activeness, and cooperation of students caused by the dominance of the use of conventional methods in SKI learning. The purpose of the study was to evaluate the application of the Teams Games Tournament (TGT) model and its influence on these three aspects. The method used was classroom action research (PTK) with the Kemmis and McTaggart models which was taken in two cycles, located at MA Al Islah Bekasi involving 40 students. Data collection was carried out through observation, in-depth interviews, and

documentation, which were then analyzed using a qualitative descriptive approach. The research resulted in a noticeable improvement in all aspects observed. Students' learning motivation increased from 55% in pre-cycle to 70% in Cycle I and 88% in Cycle II, activeness increased from 50% to 65% and 85%, while cooperation increased from 52% to 68% and 86%. All success indicators with a minimum threshold of 80% were successfully achieved in Cycle II, so that the TGT model proved to be an alternative to an effective and student-centered learning strategy in the context of SKI subjects.

Conceptualization: all authors

Methodology: all authors

Investigation: all authors

Writing original draft preparation:
all authors

Writing review and editing:
all authors

Visualization: all authors

Acknowledgments

All praise and gratitude to God for the successful completion of this article. The author expresses his gratitude to all parties involved and those who contributed to its preparation. Thanks to their constant prayers and support, this article was successfully completed.

Copyright © 2026, Authors
This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berilmu dan berkarakter, mencakup aspek kognitif, sikap, dan keterampilan sosial. Dalam pendidikan Islam, pembelajaran SKI memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter siswa melalui pemahaman sejarah peradaban Islam. Namun dalam praktiknya, pembelajaran SKI masih didominasi metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi, keaktifan, dan kerja sama siswa.

Motivasi belajar dan sikap kerja sama merupakan dua faktor kunci yang saling melengkapi dalam menciptakan atmosfer belajar yang kondusif (Azmi, B, et all 2024).

Namun guru sering menghadapi tantangan dalam memotivasi siswa dan membangun kerja sama, seperti kurangnya minat belajar, rendahnya interaksi sosial, dan perbedaan kemampuan akademik, sehingga diperlukan inovasi dalam metode pengajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas model TGT dalam pembelajaran. Tahir dkk. (2020) membuktikan TGT mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, Wulandari (2021) menemukan TGT efektif meningkatkan motivasi belajar matematika, sementara Sa'adah dan Inayati (2023) menunjukkan TGT dapat meningkatkan kerja sama siswa. Namun penelitian tersebut umumnya hanya berfokus pada satu aspek dan dilakukan pada mata pelajaran umum, sehingga belum banyak yang mengkaji TGT pada SKI dengan mengintegrasikan motivasi, keaktifan, dan kerja sama sekaligus dalam satu kajian PTK.

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengkaji penerapan model TGT pada pembelajaran SKI secara komprehensif untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kerja sama siswa secara terpadu melalui PTK, berbeda dengan penelitian terdahulu yang hanya menitikberatkan satu atau dua aspek pada mata pelajaran umum. TGT terbukti efektif meningkatkan motivasi dan kerja sama dengan menggabungkan permainan dan kompetisi kelompok yang menumbuhkan solidaritas antar siswa (Toifur A., Kurniawan W. D. 2022).

Dalam konteks pembelajaran SKI, TGT dapat digunakan untuk mendalami materi secara interaktif melalui kerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan sejarah kebudayaan Islam (Ali, A.Z., 2025). TGT juga memfasilitasi kompetisi sehat antar siswa, sehingga diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif (Nisa, Z. L, et all 2024).

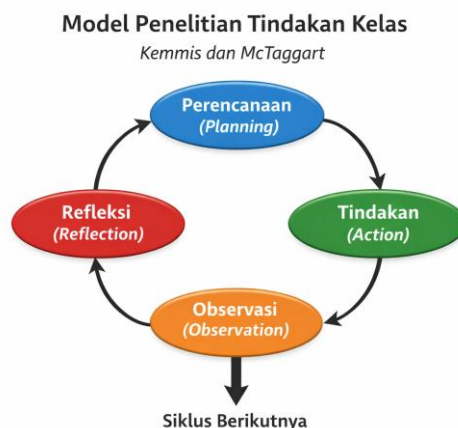
Dengan demikian, artikel ini menguraikan latar belakang, tujuan, dan signifikansi penggunaan TGT dalam pembelajaran SKI, serta memberikan rekomendasi bagi pengimplementasiannya di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) model Kemmis dan McTaggart. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan berulang (siklus), yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection).

Pendekatan ini dipilih untuk mengkaji secara mendalam proses penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) serta dampaknya terhadap motivasi belajar dan sikap kerja sama siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Melalui siklus PTK model Kemmis dan McTaggart, perbaikan pembelajaran dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan secara holistik dan merumuskan tindakan perbaikan yang tepat sasaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di salah satu kelas di MA Al Islah Bekasi. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian berjumlah 40 orang yang terdiri dari siswa dengan latar belakang kemampuan akademik yang beragam. Keberagaman kemampuan siswa tersebut menjadi salah satu pertimbangan penting dalam penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), karena model ini menekankan kerja sama dalam kelompok yang bersifat heterogen.



Gambar 1. Model Penelitian PTK

Penelitian dilaksanakan di MA Al Islah yang beralamat Jl. Gatot Subroto Kp.KaliUlu No39, Tanjungsari, Kec.Cikarang Utara, Kab.Bekasi, JawaBarat. dengan subjek penelitian siswa pada salah satu kelas yang berjumlah 40 Siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut mengalami permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing mencakup empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian dipilih secara purposive berdasarkan permasalahan rendahnya motivasi, keaktifan, dan kerja sama siswa dalam pembelajaran SKI.

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan tingkat keaktifan, guna mendorong interaksi dan kerja sama melalui mekanisme tutor sebaya.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan kerja sama siswa, wawancara untuk menggali pendapat guru dan siswa terkait pelaksanaan TGT, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memverifikasi dan melengkapi hasil keduanya. Kombinasi ketiga teknik ini mendukung validitas data melalui triangulasi.

Data dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian deskriptif, dan penarikan kesimpulan, guna memperoleh pemahaman mendalam mengenai dampak penerapan TGT terhadap motivasi, keaktifan, dan kerja sama siswa dalam pembelajaran SKI di MA Al Islah Bekasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi awal (pra-siklus) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa hanya mencapai 55%, keaktifan 50%, dan kerja sama 52%, mengindikasikan pembelajaran SKI masih berlangsung pasif dan didominasi metode ceramah. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti dan guru kolaborator merencanakan perbaikan melalui penerapan model TGT dalam dua siklus.

Pada Siklus I, pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan dan penjelasan materi singkat, dilanjutkan pembagian siswa ke dalam kelompok heterogen beranggotakan 4–5 orang untuk mendiskusikan materi melalui lembar kerja. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan games tournament secara kompetitif antar kelompok, dan diakhiri dengan penguatan materi serta evaluasi hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, diperoleh data bahwa keaktifan siswa mencapai 65%, motivasi belajar mencapai 70%, dan sikap kerja sama siswa mencapai 68%. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan kondisi pra-siklus, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% untuk setiap aspek. Pada tahap refleksi Siklus I, diidentifikasi beberapa kendala, antara lain: (1) sebagian siswa masih belum memahami prosedur pelaksanaan TGT sehingga kegiatan tournament berjalan kurang optimal; (2) pembagian kelompok belum sepenuhnya seimbang; dan (3) peran guru dalam memotivasi siswa yang pasif masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan temuan ini, disusun rencana perbaikan untuk Siklus II.

Tabel 1.
Rekapitulasi Hasil Observasi Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek yang Dinilai	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Motivasi Belajar	55%	70%	88%	Meningkat
Keaktifan Siswa	50%	65%	85%	Meningkat
Sikap Kerja Sama	52%	68%	86%	Meningkat
Indikator Keberhasilan (min.)	-	80%	80%	Tercapai

Siklus II merupakan perbaikan dari Siklus I melalui penjelasan prosedur TGT yang lebih rinci, penataan ulang kelompok, peningkatan peran guru dalam membimbing siswa, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta arahan intensif bagi siswa yang kurang aktif.

Hasil observasi Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek. Keaktifan meningkat dari 65% menjadi 85%, motivasi dari 70% menjadi 88%, dan kerja sama dari 68% menjadi 86%, ditandai dengan keterlibatan siswa yang lebih merata, antusiasme yang tinggi, serta komunikasi dan pembagian tugas yang lebih baik antar anggota kelompok.

Refleksi Siklus II menunjukkan bahwa penerapan TGT yang telah diperbaiki mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kerja sama siswa secara optimal. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif, serta seluruh indikator keberhasilan minimal 80% berhasil tercapai bahkan melampaui target.

Dengan demikian, perbaikan pada Siklus II berhasil mengatasi kekurangan Siklus I dan memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran, sehingga penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Dasar Metode Teams Games Tournament (TGT)

Metode Teams Games Tournament (TGT) merupakan pendekatan inovatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui pembelajaran kolaboratif yang mengintegrasikan permainan dan kompetisi sehat (Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. 2024). Dalam metode ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang saling berkompetisi, sehingga memupuk kerja sama sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis.

Keunggulan TGT terletak pada kemampuannya meningkatkan interaksi antar siswa melalui berbagi informasi dan strategi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan suasana yang demokratis dan inklusif, siswa bebas berkontribusi, menunjukkan kreativitas, dan

berinovasi dalam proses belajar (Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. 2024).

Metode ini juga mengedepankan keadilan dan transparansi dalam penilaian. Siswa tahu bahwa keberhasilan tim mereka bergantung pada kolaborasi dan kontribusi setiap anggota. Ini memberikan dorongan untuk berusaha lebih baik dan tidak hanya mengandalkan kemampuan individu. TGT mengajarkan siswa untuk menghargai proses belajar itu sendiri, bukan sekadar hasil akhir. Dalam konteks pembelajaran sejarah atau budaya, metode ini dapat membuat materi ajar terasa lebih hidup dan relevan.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Peningkatan motivasi belajar siswa adalah salah satu hasil yang diharapkan dari implementasi TGT. Dengan adanya elemen kompetisi dan permainan, siswa akan merasa lebih terlibat secara emosional dalam proses belajar. TGT menciptakan lingkungan yang mendukung di mana siswa tidak hanya belajar untuk mendapatkan nilai, tetapi juga untuk merayakan prestasi bersama tim. Ini mengubah paradigma belajar dari yang bersifat individual menjadi kolektif, yang tentunya lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian menunjukkan bahwa motivasi intrinsik—rasa ingin tahu dan rasa memiliki terhadap proses belajar—dapat sangat ditingkatkan melalui interaksi yang positif dalam kelompok. Ketika siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan, mereka cenderung merasa lebih termotivasi untuk berkontribusi dan mengambil inisiatif dalam pembelajaran. Hal ini mungkin tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademis, tetapi juga memicu keinginan mereka untuk terus belajar di luar kelas.

Selain itu, permainan yang dirancang dalam TGT sering kali mengandung elemen tantangan yang merangsang rasa ingin tahu siswa. Dengan materi yang disampaikan melalui format yang lebih menarik, seperti kuis atau kompetisi, siswa menjadi lebih bersemangat untuk mengeksplorasi informasi lebih dalam. Pembelajaran menjadi tidak monoton, sehingga siswa merasa senang dan antusias saat datang ke kelas.

Mendorong Sikap Kerjasama di Antara Siswa

Sikap kerjasama adalah salah satu nilai penting yang harus dimiliki siswa di era global saat ini. Melalui metode TGT, siswa belajar untuk bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Selama proses ini, mereka dihadapkan pada situasi yang memerlukan komunikasi dan kolaborasi yang efektif. Siswa akan lebih menghargai keunikan masing-masing anggota tim, serta belajar untuk mengatasi konflik dan perbedaan pendapat.

Pengembangan sikap kerjasama juga berkaitan dengan peningkatan keterampilan sosial siswa. Dalam kehidupan nyata, kemampuan untuk bekerja dalam kelompok sangat penting, baik dalam konteks akademis maupun profesional. Dengan menerapkan TGT, siswa dilatih untuk mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, dan berbagi tanggung jawab. Ini bukan hanya membuat pembelajaran lebih efektif, tetapi juga memfasilitasi pembentukan hubungan yang lebih kuat antara siswa (Labibah, K., & Marsofiyati, M. 2025).

Selain itu, pengalaman dalam tim dapat memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas. Ketika siswa merayakan kemenangan bersama atau belajar dari kegagalan, mereka membangun kenangan kolektif yang dapat memperkuat ikatan sosial di kelas. Lingkungan pembelajaran yang positif ini dapat membuat siswa merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi aktif, yang pada gilirannya mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka (Bhoki, H., T., & Ola, M. I. D. 2025).

Evaluasi Efektivitas Implementasi TGT

Evaluasi sistematis diperlukan untuk menilai keberhasilan TGT, mencakup pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara siswa dan guru, serta refleksi terhadap proses pembelajaran untuk mengukur motivasi dan kerja sama sebelum dan sesudah penerapan metode.

Evaluasi tidak hanya mencakup hasil akademis, tetapi juga aspek sosial dan emosional siswa melalui rubrik penilaian yang jelas, serta refleksi yang memberi kesempatan siswa untuk berbagi pengalaman dan umpan balik (Busnawir, B., Judijanto, et all, 2025).

Melalui analisis hasil evaluasi, guru dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan penerapan TGT untuk perbaikan berkelanjutan dan penyesuaian metode sesuai kebutuhan siswa, sehingga implementasi TGT menjadi lebih efektif dan relevan (Mawarsari, L. C., & Ratnawati, N.. 2025).

Tabel 2. Strategi Pengembangan

No.	Aspek	Strategi Pengembangan
1.	Aspek Afektif (Sikap & Motivasi)	Terjadi pergeseran dari sikap pasif/santai menjadi lebih bertanggung jawab terhadap kelompok. Motivasi intrinsik muncul karena adanya unsur permainan (<i>games</i>) dan kompetisi (<i>tournament</i>) yang memicu rasa ingin tahu terhadap hal baru.
2.	Aspek Sosial (Kolaborasi)	Pengembangan kemampuan bekerja sama (gotong royong). Siswa yang dominan belajar mengayomi, sementara siswa yang pasif terstimulasi oleh dinamika kelompok untuk mulai berani berpendapat.
3.	Aspek Kognitif	Meskipun perubahan belum instan (signifikan), terjadi pendalaman materi melalui proses tanya jawab dan kritik yang muncul selama diskusi. Siswa tidak sekadar menghafal fakta sejarah, tetapi mulai berani mengkritisi penjelasan yang keliru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model TGT secara bertahap melalui dua siklus PTK terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan kerja sama siswa dalam pembelajaran SKI di MA Al Islah Bekasi.

Motivasi belajar meningkat dari 55% pada pra-siklus menjadi 70% pada Siklus I dan 88% pada Siklus II. Sifat model yang berbasis permainan mampu memicu rasa ingin tahu siswa sehingga tercipta suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Keaktifan meningkat dari 50% menjadi 65% dan 85%, sementara kerja sama meningkat dari 52% menjadi 68% dan 86%. Keberhasilan ini didukung oleh strategi pengelompokan heterogen yang mendorong mekanisme tutor sebaya secara efektif.

Meskipun perubahan kognitif belum terlihat drastis, terdapat peningkatan nyata pada ranah afektif berupa kreativitas, kedisiplinan, dan tanggung jawab siswa. Keberhasilan TGT juga bergantung pada profesionalisme guru, sehingga model ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran berpusat pada siswa untuk mata pelajaran SKI maupun mata pelajaran lain yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A. Z. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dan Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs N 2 Lampung Timur (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Azmi, B., Fatmasari, R., & Jacobs, H. (2024). Motivasi, disiplin, lingkungan sekolah: Kunci prestasi belajar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 323-333.
- Banani, U. A., & Aman. (2022). The effect of TGT cooperative learning model assisted by multimedia learning on cooperation and learning outcomes of class V elementary school students for social sciences. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 2649-2656.
- Bhoki, H., Are, T., & Ola, M. I. D. (2025). *Membentuk karakter siswa melalui budaya positif sekolah*. CV. Ruang Tentor.
- Busnawir, B., Judijanto, L., Abdullah, G., Abdurahman, A., Lumbu, A., Zamsir, Z., ... & Subhaktiyasa, P. G. (2025). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, & Aplikasi*. PT.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Deepublish.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, M. S. (2017). *Strategi belajar mengajar melalui penanaman konsep umum dan konsep islami*. Refika Aditama.
- Handayani, E., & Putri, M. (2022). Model pembelajaran kooperatif dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(1), 33-41.
- Kurniawan, D., & Lestari, F. (2022). Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keterampilan sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(2), 88-96.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2016). *Ragam pengembangan model pembelajaran untuk peningkatan profesionalitas guru*. Kata Pena. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Labibah, K., & Marsofiyati, M. (2025). Dampak Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif terhadap Keterampilan Sosial Siswa: Studi Pustaka. *Journal of Student Research*, 3(1), 181-190.

- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69-81.
- Lestari, W., & Purnomo, H. (2022). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran berbasis kelompok. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 10(1), 55–63.
- Mawarsari, L. C., & Ratnawati, N. (2025). IMPLEMENTASI MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA TABOK LEBAH PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 9(2), 75-83.
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1).
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35-41.
- Putra, R. P., & Hidayat, N. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(1), 45–53.
- Rahmawati, D., & Suryanto, S. (2022). Efektivitas pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(1), 60–72.
- Rifal, M. (2025). Peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Education*, 2(1), 49–53.
- Saptriani, K., Darmayanti, M., & Saputri, A. E. (2026). Pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap keterampilan kerja sama siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Saputra, H., & Nugroho, A. (2022). Penerapan strategi pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pedagogik*, 10(2), 120–129.
- Sari, M., & Yuliana, L. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 101–110.
- Toifur, A., & Kurniawan, W. D. (2022). Efektivitas metode pembelajaran teams games tournaments (TGT) terhadap kemampuan komunikasi siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(2), 148
- Wulandari, F., & Surjono, H. D. (2020). Pengaruh model TGT terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 45–53.