

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS

Annisaa' Fitri Aprillia & Nur Cholifah

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

200102110014@student.uin-malang.ac.id, nurcholifah@uin-malang.ac.id

ABSTRACT

Many students consider social studies learning to be rote, boring, and passive. To overcome this, more interesting learning strategies and models are needed, such as Teams Games Tournament (TGT). TGT is a cooperative learning model that can increase students' interest, and motivation. TGT uses media such as rank 1 mode and Kahoot to support the learning process. This study aims to determine the influence of the TGT learning model on the learning motivation of grade VIII students at SMPN 1 Turi Lamongan. This research method is quantitative with a quasi-experimental approach. The TGT process involves the preparation and implementation of learning, group learning, games stage, tournament stage, and reward giving. The motivation theory used is Uno's theory, which states that motivation consists of internal and external impulses for behavior change. The results of the study showed that TGT significantly increased students' learning motivation. Statistical tests such as the paired sample T test and the independent sample T test showed a significant value below 0.05, which means that H_a was accepted and H_0 was rejected. The ANOVA test also showed significant results. In conclusion, TGT can make students more serious, motivated, and active in social studies learning.

Keywords: Learning Motivation; SMPN 1 Turi; Teams Games Tournament (TGT)

ABSTRAK

Banyak siswa menganggap pembelajaran IPS penuh hafalan, membosankan, dan pasif. Untuk mengatasi ini, diperlukan strategi dan model pembelajaran yang lebih menarik, seperti *Teams Games Tournament* (TGT). TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan minat, dan motivasi siswa. TGT menggunakan media seperti mode rangking 1 dan Kahoot untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Turi Lamongan. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen. Proses TGT melibatkan persiapan dan pelaksanaan pembelajaran, belajar kelompok, tahap *games*, tahap *tournament*, dan pemberian *reward*. Teori motivasi yang digunakan adalah teori Uno, yang menyatakan bahwa motivasi terdiri dari dorongan internal dan eksternal untuk perubahan tingkah laku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Uji statistik seperti *paired sample T test* dan *independent sample T test* menunjukkan nilai signifikan di bawah 0,05, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Uji ANOVA juga menunjukkan hasil yang signifikan. Kesimpulannya, TGT dapat membuat siswa lebih serius, termotivasi, dan aktif dalam pembelajaran IPS.

Kata-Kata Kunci: Motivasi Belajar; SMPN 1 Turi; *Teams Games Tournament* (TGT)

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sentral dalam pembentukan individu dan masyarakat berkualitas. Namun, pembelajaran yang bersifat hafalan dan ceramah sering menurunkan motivasi siswa, dan hasil belajar. Kurangnya variasi dalam model dan metode pembelajaran IPS membuat peserta didik menganggap mata pelajaran ini membosankan dan penuh hafalan. Akibatnya, minat terhadap IPS menurun. Masalah pendidikan ini melibatkan komponen seperti peserta didik, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, suasana kelas, serta pendidik. Faktor yang mempengaruhi pembelajaran dapat dibagi menjadi dua: internal dan eksternal. Faktor internal mencakup motivasi, keinginan, dan kemampuan berpikir peserta didik. Sementara faktor eksternal mencakup lingkungan sekolah, suasana kelas, dan kualitas pendidik. Untuk meningkatkan minat siswa, perlu ada inovasi dalam model dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi (Madjid, 2019).

Pembelajaran IPS adalah wajib di sekolah formal, mencakup geografi, sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, hingga antropologi, sesuai perkembangan kurikulum (Rachmadyanti & Gunansyah, 2020). IPS penting untuk menangani masalah sosial dan mendorong siswa peka terhadap lingkungan sekitar. Namun, tantangan utama dalam mengajar IPS adalah rendahnya motivasi dan partisipasi siswa. Hal ini karena IPS sering dianggap sebagai pelajaran hafalan yang disampaikan melalui ceramah, membuat siswa bosan dan tidak aktif. Siswa menganggap IPS membosankan karena banyak hafalan dan metode ceramah guru yang monoton. Masalah ini diperparah oleh faktor-faktor pendidikan seperti metode pengajaran, sarana prasarana, lingkungan, dan pendidik. Akibatnya, pembelajaran menjadi jenuh dan berpusat pada guru, membuat siswa lelah dan kurang tertarik pada IPS (Rifqi, 2022).

SMPN 1 Turi, dikenal juga sebagai SNESATULA, berlokasi di Kabupaten Lamongan dan merupakan sekolah berkarakter, adiwiyata, digital, serta ramah anak. Sekolah ini memiliki siswa dari berbagai daerah dan agama. Fasilitas di SMPN 1 Turi cukup memadai dan terorganisir dengan baik, serta kegiatan belajar mengajar berlangsung dari Senin hingga Sabtu. Terdapat kelas reguler dan unggulan, dengan kelas unggulan hadir sejak tahun akademik 2011/2012 untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Wati & Trihantoyo, 2020). Selain itu, ada juga kelas bangun prestasi dengan fasilitas khusus. Namun, sekolah ini menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat, motivasi belajar siswa seperti sekolah lain pada umumnya. Pembelajaran di SMPN 1 Turi berfokus pada peningkatan prestasi melalui proses pembelajaran berkualitas yang didukung oleh fasilitas yang baik dan nyaman, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka secara maksimal dan meraih prestasi yang diinginkan (Hsb, 2018).

Penelitian yang dilakukan di kelas 8H SMP Negeri 1 Turi dengan tema 01 awal menunjukkan bahwa meskipun siswa awalnya aktif dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar, mereka menjadi kurang termotivasi dan aktif dalam pelajaran IPS. Siswa cenderung tidak tertarik saat diberikan soal nalar dan kurang antusias terhadap materi, sehingga kelas menjadi kurang aktif dan motivasi belajar menurun. Beberapa siswa juga enggan mendengarkan penjelasan guru, mengakibatkan kelas sulit dikondisikan. Selain itu, saat kelompok tertentu mempresentasikan hasil diskusi, kelompok lain enggan menyimak dan memberikan respon dengan baik. Rifqi dan rekan-rekannya juga meneliti bahwa kurangnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh kurangnya variasi strategi yang menarik perhatian peserta didik, yang akhirnya berdampak pada penurunan prestasi dan pemahaman siswa (Rifqi, 2022).

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran, perlu memperbaiki strategi dan model pengajaran. Strategi pembelajaran kooperatif dapat memotivasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang aktif. Kunci efektivitas pembelajaran adalah motivasi tinggi yang membuat siswa aktif, berkembang minat, dan memahami materi IPS dengan lebih baik (Firmantika et al., 2023). Solusi yang dapat diterapkan adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *game Kahoot!*. Metode ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui kompetisi yang sehat dan menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Model TGT dengan *Kahoot!* tidak hanya mengaktifkan siswa dalam proses belajar tetapi juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih interaktif dan menyenangkan, menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam pada siswa (Syaparuddin, Meldianus, & Elihami, 2020).

Team Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mampu menciptakan minat dan motivasi belajar serta meningkatkan siswa di kelas (Zahara et al., 2019). Proses pembelajaran TGT memerlukan media untuk penyempurnaan, salah satunya adalah *Kahoot* (Yuliawati, 2021). *Kahoot* adalah media pembelajaran interaktif berbasis game yang mudah diakses gratis oleh siswa dan guru. Fitur *Kahoot* mencakup kuis, game, diskusi, dan survei yang dapat dimainkan secara individu atau kelompok (Kasanah, 2021). Sintaks pembelajaran TGT mencakup lima tahapan: 1) guru menyampaikan materi (*class presentation*), 2) diskusi kelompok (*teams*), 3) permainan relevan dengan materi (*games*), 4) pertandingan menggunakan *Kahoot* (*tournament*), dan 5) penghargaan kelompok (*team recognition*) (Daulay & Rambe, 2023). Model TGT ini mendorong siswa untuk aktif dan termotivasi melalui kegiatan belajar yang bersifat kompetitif. Siswa juga dilatih untuk menyampaikan jawaban dan argumen, menghargai pendapat orang lain, bekerja dalam kelompok, dan bersaing secara sehat (Bukhari, 2022).

Penelitian oleh Lilik Fauziyah, Msy Hikmah dkk, dan I K Adi Suandika membahas pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Lilik Handayani meneliti "Pembelajaran IPA Model Pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP) dalam Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Malang" (Handayani, 2020). Msy Hikmah dkk meneliti "Penerapan Model Pembelajaran TGT terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang" (Hikmah, Anwar, & Riyanto, 2018). I K Adi Suandika meneliti "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar" (Suandika et al., 2020). Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran TGT dengan media pendukung memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi siswa. Berdasarkan temuan ini, calon peneliti berencana menyelidiki lebih lanjut dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 1 Turi".

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Manfaat penelitian ini bagi lembaga adalah meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan memberikan wawasan tentang metode pembelajaran efektif serta mengembangkan kebijakan pendidikan yang implementatif. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi, minat belajar IPS, dan kepercayaan diri. Bagi pengembang ilmu pengetahuan, penelitian ini dapat menyumbangkan kontribusi ilmiah terutama di bidang pendidikan dan membantu pengembangan strategi pembelajaran

yang lebih baik. Peneliti diharapkan dapat memberikan kontribusi akademis dan membuka peluang penelitian lanjutan, serta mengembangkan metode penelitian. Penulis dapat mempublikasikan hasil penelitian dalam bentuk jurnal atau konferensi pendidikan, berbagi temuan dengan orang lain. Pembaca diharapkan memperoleh informasi berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Manfaat bagi masyarakat umum adalah peningkatan kualitas pendidikan yang dapat membantu memperbaiki metode pembelajaran di sekolah dan institusi pendidikan (Cholifah, 2020).

KAJIAN LITERATUR

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran IPS adalah studi terpadu dari ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi yang disederhanakan untuk tingkat pendidikan dasar hingga universitas. Tujuannya adalah membantu siswa memahami cara membangun kehidupan yang lebih baik, memecahkan masalah, dan berinteraksi dengan lingkungan. IPS mencakup berbagai aspek kehidupan manusia, seperti fenomena sosial, interaksi budaya, dan kegiatan ekonomi (Amini et al., 2023). Pada setiap jenjang pendidikan, ruang lingkup IPS meluas dan memperdalam materi, meliputi konektivitas antar ruang dan waktu, perkembangan masyarakat Indonesia, peran lembaga sosial dan budaya, serta interaksi manusia dengan lingkungan. IPS mengajarkan cara menyelesaikan masalah dan membekali siswa dengan pengetahuan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mampu bergaul di masyarakat dengan baik (Febriani, 2021).

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode kooperatif yang melibatkan semua siswa tanpa memperhatikan latar belakang mereka, meningkatkan keterlibatan, tanggung jawab, kolaborasi, dan kompetisi sehat. Langkah-langkah TGT meliputi penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan (Kurniawan, 2019). Guru membagi siswa ke dalam kelompok, memberikan materi, dan menggunakan permainan serta media seperti Kahoot untuk menguji pengetahuan. Turnamen melibatkan siswa bersaing di meja akademik untuk mendapatkan skor tertinggi (Astuti et al., 2022). Manfaat TGT meliputi peningkatan interaksi, motivasi belajar, tanggung jawab, kepercayaan diri, dan kemampuan kerjasama. Kelebihan TGT adalah mengurangi ketergantungan pada guru, meningkatkan keterampilan berbicara, menghargai perbedaan, dan tanggung jawab belajar. Kekurangannya meliputi kesulitan siswa berprestasi rendah dalam memahami filosofi belajar tim, dan tantangan dalam menggabungkan kemampuan individu dengan kerja tim (Asih, 2018).

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar adalah kunci keberhasilan siswa, baik intrinsik (dari dalam diri) maupun ekstrinsik (dari luar). Motivasi intrinsik mendorong siswa untuk belajar karena mereka menikmati prosesnya, sementara motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar seperti hadiah atau hukuman. Motivasi berperan penting dalam mencapai tujuan belajar (Nasution et al., 2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi kondisi fisik, mental, dukungan guru, lingkungan belajar, dan usaha dari siswa sendiri. Indikator motivasi belajar mencakup hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan, dan lingkungan belajar yang kondusif (Rahmawati, 2016).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang melibatkan pengumpulan dan interpretasi data angka serta analisis statistik. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-eksperimen*, di mana peneliti mengevaluasi pengaruh tindakan tertentu terhadap hasil penelitian. Dalam metode ini, peneliti menggunakan kerangka kerja matematika dan teori statistik untuk mengumpulkan data kuantitatif. Jenis penelitian ini melibatkan eksperimen semu dengan desain grup kontrol *pretest dan posttest*, di mana kelas eksperimen dan kontrol dipilih tidak secara acak. Kedua kelompok menjalani *pretest dan posttest*, namun hanya kelompok eksperimen yang menerima perlakuan atau *treatment*. Hasil dari kelompok eksperimen dan kontrol kemudian dibandingkan untuk mengukur pengaruh *treatment*. Berikut ini adalah rancangan metode penelitian:

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
Kelompok A	O1	X	O2
Kelompok B	O3	-	O4

Keterangan:

O_1 : *Pretest* (angket) kelas eksperimen

O_2 : *Posttest* (angket) kelas eksperimen

O_3 : *Pretest* (angket) kelas kontrol

O_4 : *Posttest* (angket) kelas kontrol

X: *Treatment* (perlakuan) pada kelas eksperimen

- : tidak ada perlakuan pada kelas kontrol

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode: angket, dokumentasi, dan observasi. Metode angket mengumpulkan data tentang aktivitas belajar siswa kelas VIII G dan VIII H melalui pertanyaan tertulis yang ditujukan langsung kepada responden. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data identitas siswa, sekolah, dan hasil kuesioner motivasi belajar. Metode observasi melibatkan pengamatan sistematis terhadap penerapan model pembelajaran TGT, motivasi, dan efektivitas belajar siswa. Validitas instrumen diuji menggunakan program IBM SPSS Statistic 25 dengan teknik *Pearson Product Moment*. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 44 item kuesioner keterlaksanaan TGT, semuanya valid sedangkan uji kuesioner motivasi belajar hanya terdapat 25 item valid. Sebelum melakukan penelitian, uji validitas dan reabilitas untuk mengetahui kelayakan instrument sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Keterlaksanaan TGT

No.	Rtabel	Rhitung	<i>Sig 2 Tailed</i>	Valid/Tidak Valid
1.	0,355	0,386	0,032	Valid
2.	0,355	0,601	0,000	Valid
3.	0,355	0,367	0,042	Valid
4.	0,355	0,473	0,007	Valid
5.	0,355	0,395	0,028	Valid
6.	0,355	0,366	0,043	Valid
7.	0,355	0,433	0,015	Valid
8.	0,355	0,398	0,027	Valid
9.	0,355	0,398	0,027	Valid
10.	0,355	0,505	0,004	Valid

11.	0,355	0,395	0,028	Valid
12.	0,355	0,522	0,003	Valid
13.	0,355	0,414	0,021	Valid
14.	0,355	0,391	0,030	Valid
15.	0,355	0,429	0,016	Valid
16.	0,355	0,483	0,006	Valid
17.	0,355	0,384	0,033	Valid
18.	0,355	0,385	0,032	Valid
19.	0,355	0,606	0,000	Valid
20.	0,355	0,472	0,007	Valid
21.	0,355	0,422	0,018	Valid
22.	0,355	0,488	0,005	Valid
23.	0,355	0,403	0,025	Valid
24.	0,355	0,447	0,012	Valid
25.	0,355	0,447	0,012	Valid
26.	0,355	0,557	0,001	Valid
27.	0,355	0,434	0,015	Valid
28.	0,355	0,454	0,010	Valid
29.	0,355	0,494	0,005	Valid
30.	0,355	0,402	0,025	Valid
31.	0,355	0,539	0,002	Valid
32.	0,355	0,588	0,001	Valid
33.	0,355	0,438	0,014	Valid
34.	0,355	0,394	0,028	Valid
35.	0,355	0,439	0,013	Valid
36.	0,355	0,400	0,026	Valid
37.	0,355	0,453	0,010	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

No.	Rtabel	Rhitung	Sig 2 Tailed	Valid/Tidak Valid
1.	0,355	0,416	0,020	Valid
2.	0,355	0,196	0,290	Tidak Valid
3.	0,355	0,389	0,030	Valid
4.	0,355	0,478	0,006	Valid
5.	0,355	0,416	0,020	Valid
6.	0,355	0,097	0,602	Tidak Valid
7.	0,355	0,419	0,019	Valid
8.	0,355	0,413	0,021	Valid
9.	0,355	0,464	0,009	Valid
10.	0,355	0,568	0,001	Valid
11.	0,355	0,472	0,007	Valid
12.	0,355	-0,036	0,848	Tidak Valid
13.	0,355	0,368	0,032	Valid
14.	0,355	0,516	0,003	Valid
15.	0,355	0,417	0,020	Valid
16.	0,355	0,616	0,000	Valid
17.	0,355	0,465	0,008	Valid
18.	0,355	0,169	0,365	Tidak Valid
19.	0,355	0,427	0,016	Valid
20.	0,355	0,492	0,005	Valid
21.	0,355	0,612	0,000	Valid
22.	0,355	0,464	0,009	Valid
23.	0,355	0,407	0,023	Valid

24.	0,355	0,171	0,358	Tidak Valid
25.	0,355	0,516	0,003	Valid
26.	0,355	0,466	0,008	Valid
27.	0,355	0,333	0,067	Tidak Valid
28.	0,355	0,459	0,009	Valid
29.	0,355	0,404	0,024	Valid
30.	0,355	0,406	0,024	Valid
31.	0,355	0,393	0,029	Valid

Berdasarkan tabel 2 dan 3 tersebut, maka model pembelajaran TGT yang dijadikan instrument valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai Cronbach's alpha dengan tingkat signifikansi 0,05 (5%). Dalam penelitian ini, reliabilitas alat ukur dihitung menggunakan program IBM SPSS Statistics 25 dengan uji Cronbach's Alpha. Alat ukur dinyatakan reliabel jika koefisien Cronbach's Alpha > 0,6 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Reabilitas Keterlaksanaan TGT

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.885	37

Tabel 6. Hasil Uji Reabilitas Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.848	25

Berdasarkan tabel 5 dan 6 menunjukkan hasil uji reliabilitas angket keterlaksanaan TGT dan angket motivasi belajar siswa menunjukkan nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,6 maka dianggap data reliabel.

HASIL

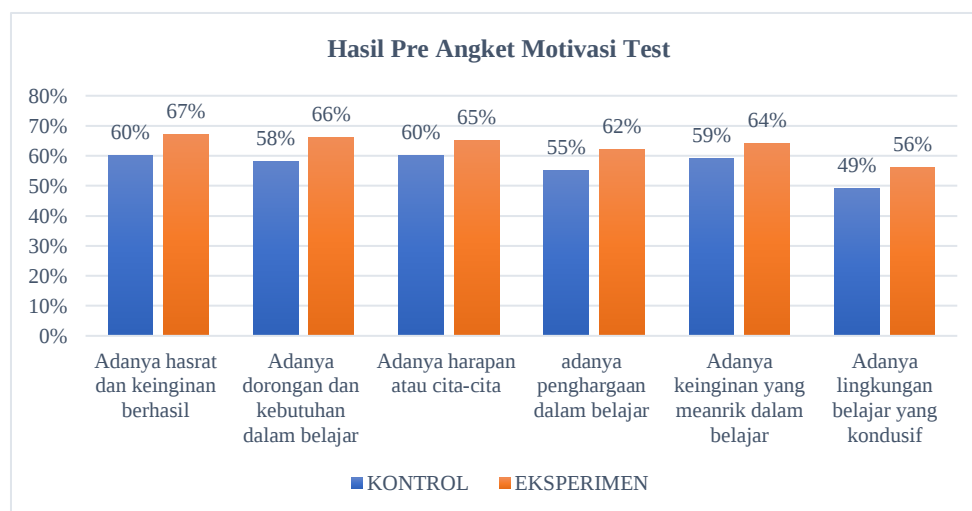
Penelitian ini menyebarkan angket motivasi belajar pada siswa kelas VIII G (kontrol) dan VIII H (eksperimen) masing-masing berjumlah 31 siswa, dilakukan dua kali: *pre-test* sebelum penelitian dan *post-test* setelah penelitian. Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Indikator motivasi belajar berdasarkan Hamzah B. Uno meliputi: hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan menarik, dan lingkungan belajar kondusif. Tabel berikut menyajikan perbandingan rata-rata hasil kuesioner motivasi antara kelas kontrol dan eksperimen:

Tabel 7. Perbandingan Rata-Rata Presentase Hasil Angket Motivasi Awal Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Indikator	Kontrol %	Eksperimen %
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	60%	67%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	58%	66%
3.	Adanya harapan atau cita-cita	60%	65%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	55%	62%

5.	Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	59%	64%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	49%	56%

Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata Presentase Hasil Angket Motivasi Awal Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol

Penelitian pada kelas kontrol dimulai dengan penyebaran *pre-test* atau *pre-angket* motivasi belajar pada tanggal 4 Januari 2024. Pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional, diikuti dengan sesi evaluasi berupa pengerjaan soal secara berkelompok pada pertemuan tersebut. Pada tanggal 11 dan 18 Januari, metode pembelajaran yang sama diterapkan dengan tambahan kegiatan bernyanyi dan kuis sebagai evaluasi tambahan. Evaluasi *post-test* dilakukan pada tanggal 25 Januari dengan menggunakan angket yang sama seperti *pre-test*. Setelah itu, siswa diminta memberikan kesan, pesan, dan do'a untuk pendidikan di Indonesia.

Selama empat pertemuan, guru mengintegrasikan aktivitas kuis dan bernyanyi sebagai bagian dari pembelajaran konvensional. Siswa secara individual mengisi angket *pre-test* dan *post-test* untuk menilai motivasi belajar mereka dalam mata pelajaran IPS. Evaluasi dilakukan setelah setiap pertemuan dengan fokus pada pemahaman siswa melalui pengerjaan soal berkelompok. Pada akhir penelitian, siswa juga diminta untuk memberikan refleksi dan harapan terhadap pendidikan di Indonesia, menunjukkan aspek partisipatif dalam proses penelitian ini.

Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen

Pada tanggal 4 Januari 2024, pertemuan pertama dilaksanakan di kelas eksperimen pada jam 1-2 siang dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sebelum pembelajaran dimulai, siswa mengisi *pre-test* berupa angket motivasi belajar IPS. Angket motivasi terdiri dari 25 pernyataan dengan 6 indikator. Setelah itu, pembelajaran dilakukan dengan pembagian siswa ke dalam kelompok 5-6 orang untuk mendalami materi melalui bernyanyi, memahami, mendengarkan, dan mengerjakan soal secara berkelompok. Pada tahap tournament, siswa melakukan kuis berkelompok untuk menguji pemahaman mereka.

Pertemuan kedua dan ketiga, yang berlangsung pada 11 dan 18 Januari 2024, tetap mengikuti model pembelajaran TGT dengan fokus pada kegiatan kelompok dan turnamen kuis. Pada tanggal 25 Januari 2024, pertemuan keempat dilakukan dengan distribusi *post-test* yang identik dengan *pre-test* untuk mengukur perubahan dalam motivasi belajar siswa setelah melalui pembelajaran dengan TGT. Guru juga meminta siswa memberikan kesan, pesan, dan doa untuk pendidikan di Indonesia.

Model pembelajaran TGT menggunakan media *Kahoot* sebagai alat bantu untuk meningkatkan motivasi belajar, dengan langkah-langkah termasuk presentasi tim kelas dan penggunaan berbagai metode seperti ceramah, bernyanyi, kuis, dan permainan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas model pembelajaran ini dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Gambar 2. Presentasi Kelas



Setelah presentasi kelas selesai, langkah berikutnya adalah tahap *games*. Guru memberikan petunjuk tentang pelaksanaan permainan *Teams Games Tournament* (TGT). Setiap tim terdiri dari 5-6 siswa yang dipilih secara bebas tanpa memandang latar belakang. Setiap tim membuat jargon untuk membangkitkan semangat dan kekompakan, serta memberi semangat kepada tim mereka sendiri dan tantangan kepada tim lain. Siswa berkumpul sesuai dengan tim mereka untuk mengerjakan soal dan berdiskusi. Seorang perwakilan dari setiap tim maju untuk mengambil soal dari guru, yang terdiri dari 5 soal dengan waktu pengerjaan 10 menit.

Gambar 3. Games



Setelah semua soal terjawab, anggota kelompok harus mengangkat tangan serentak dan memanggil bel sebagai tanda kelompok telah selesai. Guru mencatatnya dan memberikan

poin: 15 poin untuk 3 kelompok tercepat dan 10 poin untuk 2 kelompok terakhir yang menyelesaikan soal. Tahap selanjutnya adalah mengkoreksi jawaban, di mana jawaban benar dinilai sesuai dengan tingkat kognitifnya untuk mendapatkan poin, sementara jawaban yang salah tidak mendapat poin. Hasil skor kemudian ditulis di papan tulis untuk memastikan adil dan jujur dalam penilaian tanpa kecurangan dan point dikumpulkan saat selesai tahap *tournament* untuk mencari pemenangnya. Berikut hasil dari tahap *games*:

Tabel 8. Hasil Games

Kelompok	Skor Soal	Penyelesaian
1	110	15
2	110	15
3	110	10
4	110	10
5	110	15

Tournament ranking 1 dengan bantuan Kahoot melibatkan guru memberikan arahan cara bermain dan simbol jawaban kepada setiap kelompok. Soal diproyeksikan dan jawaban harus diberikan dalam waktu terbatas setelah diskusi tim. Peserta di barisan depan harus menjawab, sedangkan yang di belakang boleh membantu. Pelanggaran aturan diskualifikasi diberlakukan. Setelah satu soal, posisi peserta bergantian. Jawaban yang diangkat tidak boleh diturunkan. Guru mencatat jawaban untuk transparansi. Poin diberikan sesuai tingkat kesulitan soal. Turnamen berlanjut hingga selesai, kemudian skor dijumlahkan untuk menentukan pemenang sebagai super, great, atau good team. Berikut hasil pemenang TGT:

Gambar 4. Tahap Tournament



Tabel 9. Skor Tahap Tournament

No.	Skor	Kel I	Kel II	Kel III	Kel IV	Kel V
1.	5	5	5	-	-	-
2.	5	-	-	-	-	-
3.	5	5	5	5	5	5
4.	5	-	5	5	-	-
5.	5	-	-	-	5	5
6.	5	5	5	5	5	5
7.	5	5	5	5	5	5
8.	5	-	-	-	-	-
9.	5	5	5	5	5	5
10.	5	5	5	5	5	5
11.	5	5	5	5	5	5
12.	10	-	-	-	-	-
13.	5	-	-	-	-	5
14.	5	5	-	5	-	-

15.	10	5	5	5	5	5
16.	5	-	-	-	5	-
17.	5	5	5	-	-	5
18.	5	5	5	5	5	5
19.	5	-	-	-	-	-
20.	10	10	10	10	10	10
21.	5	-	-	5	-	5
22.	5	5	5	5	5	5
23.	10	10	10	-	-	10
24.	5	-	5	5	5	-
25.	5	-	-	-	5	5
26.	10	-	-	-	-	-
27.	5	-	-	-	-	-
28.	5	5	5	5	5	5
29.	10	10	10	10	10	10
30.	5	5	5	5	5	5
31.	10	-	-	-	-	-
32.	5	5	5	5	5	5
33.	5	-	-	5	5	5
34.	5	5	5	5	5	5
35.	5	-	-	-	-	5
36.	5	5	5	5	5	5
37.	10	10	10	-	10	10
Total		125	130	115	125	145

Tabel 10. Hasil Akhir Pemenang TGT

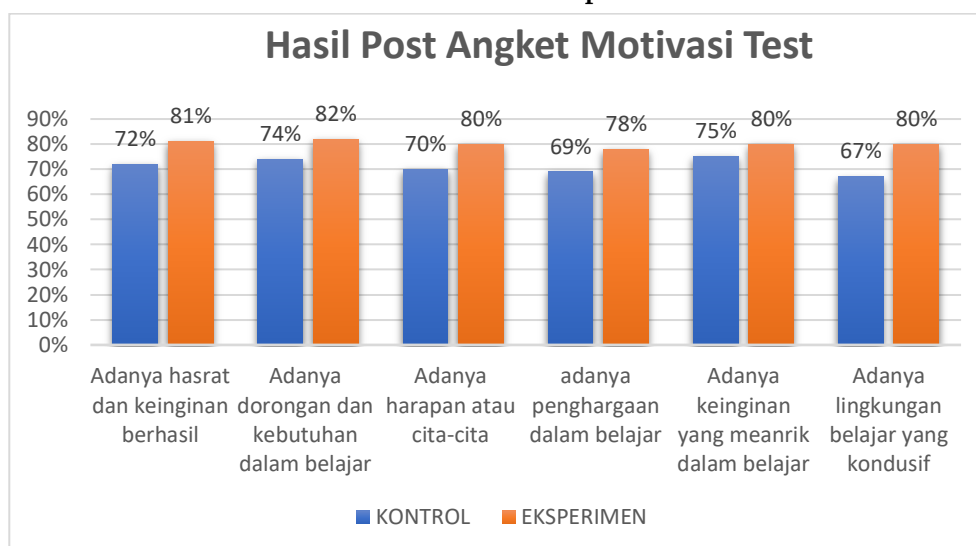
Kategori	Kelompok	Skor Total
<i>Super Team</i>	Kelompok 5	Skor total: 270
<i>Great Team</i>	Kelompok 2	Skor total: 255
<i>Good Team</i>	Kelompok 1	Skor total: 250
<i>Good Team</i>	Kelompok 4	Skor total: 245
<i>Good Team</i>	Kelompok 3	Skor total: 235

Tabel 11. Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Angket Motivasi Akhir Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Indikator	Kontrol%	Eksperimen%
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	72%	81%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	74%	82%
3.	Adanya harapan atau cita-cita	70%	80%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	69%	78%
5.	Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	75%	80%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	67%	80%

Pada tabel 11 dan gambar 5, terjadi peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran TGT bagi kelas eksperimen dan tidak ada perlakuan bagi kelas kontrol. Setelah uji instrumen dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen untuk mengukur skor angket motivasi belajar IPS siswa pada tema 03 kelas VIII, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data.

Gambar 5. Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Angket Motivasi Akhir Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Analisis dimulai dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS 25 for Windows, karena sampel responden kurang dari 100 orang (hanya 31 responden). Keputusan mengenai distribusi normalitas diambil berdasarkan nilai signifikansi, di mana nilai $> 0,05$ menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sedangkan nilai $< 0,05$ menunjukkan ketidaknormalan distribusi data. Hasil uji normalitas akan dicatat dalam tabel berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Angket	.156	31	.054	.936	31	.065
Keterlaksanaan TGT						

Berdasarkan tabel tersebut, maka dilakukan uji homogenitas untuk memastikan apakah data *post-test* dari kelas kontrol dan eksperimen berasal dari populasi yang sama. *Levene's test* digunakan untuk mengevaluasi homogenitas varian, di mana jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, data dianggap memiliki varian yang homogen antar kelompok. Hasil homogenitas menunjukkan bahwa teknik sampling yang digunakan telah tepat dalam tabel berikut:

Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas Angket Motivasi

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df		Sig.
			1	df2	
Hasil motivasi tes	Based on Mean	1.470	1	60	.230
	Based on Median	1.461	1	60	.231
	Based on Median	1.461	1	49.41	.233
	and with adjusted df			2	

Based on trimmed mean	1.463	1	60	.231
--------------------------	-------	---	----	------

Tabel 13 menunjukkan hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikan 0,230 ($> 0,05$), menunjukkan homogenitas data motivasi belajar kelas. Selanjutnya dilakukan uji F yang menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 9.116 dengan signifikansi 0.001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh signifikan secara bersama-sama dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 1 Turi. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima sementara hipotesis nol (H_0) ditolak. Kesimpulan dari uji ini adalah bahwa implementasi TGT secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dan akan dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 14. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	263.179	2	131.590	9.116	.001 ^b
	Residual	404.176	28	14.435		
	Total	667.355	30			

Berdasarkan hasil analisis dengan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang jauh lebih kecil daripada taraf signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima sementara hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan secara bersama-sama dari penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 1 Turi.

PEMBAHASAN

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS

Hasil penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Kahoot pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Turi menunjukkan perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan kontribusi yang nyata dalam pembelajaran IPS. Analisis data menegaskan efektivitas model TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa persiapan dan pelaksanaan pembelajaran, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, serta penghargaan memiliki nilai presentase yang tinggi, mencapai hingga 91%. Data *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kontrol.

Indikator keterlaksanaan TGT menunjukkan bahwa siswa merasa kondusif dalam pembelajaran, saling memahami di dalam kelompok, antusias dalam tugas kelompok, dan percaya diri dalam turnamen akademik. Model TGT dengan Kahoot memberikan manfaat seperti meningkatkan tanggung jawab siswa, interaksi antar siswa, serta rasa percaya diri dalam pembelajaran. Selain itu, model ini juga meningkatkan keahlian berbicara, menulis, dan berpikir siswa (Andjarwati, 2015).

Teori Maslow tentang hierarki kebutuhan mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa kebutuhan akan penghargaan, pemenuhan keinginan, dan lingkungan belajar yang kondusif berkontribusi pada motivasi siswa (Alifiani, 2017). Lalu teori yang dikemukakan

oleh Uno bahwa motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal pada diri seseorang yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Fadillah, 2013). (Hasil penelitian ini memberikan pemahaman lebih dalam tentang efektivitas TGT dalam meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan panduan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik di masa depan. Kesimpulannya, TGT dengan bantuan Kahoot berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan merangsang partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Penelitian yang mendukung berkaitan dengan TGT mampu memberikan dampak pada motivasi belajar siswa adalah milik Wardatul Hayati bahwa metode rangking 1 mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa dikarenakan setiap siswa menjawab pertanyaan yang sudah disediakan oleh guru dengan menuliskan jawaban dipapan tulis kecil (Wardatul Hayati, 2024). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Icha Timart Diany Sinaga yang mengatakan bahwa kahoot mampu memberikan motivasi belajar pada siswa, secara kenaikan motivasi siswa mencapai 14,62% menandakan bahwa media kahoot mampu memberikan motivasi belajar siswa dengan baik dan signifikan (Icha Timart Diany Sinaga et al., 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Saeful Amri, dkk mengatakan bahwa pembelajaran MTK dengan metode TGT efektif ditinjau dari motivasi, sikap, dan kemampuan pemecahan masalah matematika (Amri & Abadi, 2013).

Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pendidikan dengan menunjukkan bahwa model TGT dapat menjadi pilihan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasi praktisnya adalah peningkatan kualitas pembelajaran dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, serta meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS secara keseluruhan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPS di SMPN 1 Turi terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil analisis data menggunakan uji *paired sample T-test* untuk motivasi belajar menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar dalam kelas eksperimen. Begitu juga dengan uji *independent sample T-test* yang menunjukkan hasil yang sama belajar siswa. Selain itu, uji F pada ANOVA juga menunjukkan hasil yang signifikan dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model TGT terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Turi. Penemuan ini memberikan dukungan kuat bagi penggunaan metode pembelajaran TGT dalam konteks pendidikan IPS untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran TGT efektif menciptakan pembelajaran interaktif, disiplin waktu, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta percaya diri siswa dalam belajar IPS. Saran praktisnya, guru perlu menguasai sintak TGT sebelum implementasi, menjadwalkan waktu pembelajaran secara konsisten, dan mengintegrasikan model TGT dengan teknologi edukasi seperti Kahoot untuk relevansi dengan perkembangan zaman. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperbaiki proses penerapan TGT agar lebih efektif dan menghasilkan evaluasi yang komprehensif.

REFERENSI

- Alifiani, A. (2017). Penerapan model pembelajaran NHT-TGT untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep materi matematika SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i1.13100>
- Amini, A., Nurmalasari, C., Marpaung, N. R., Yuhanda, P. N., Syahputri, T. A., & Risnanti, T. (2023). Sistem Pembelajaran Terpadu Dalam Penerapan Pembelajaran IPS di SD. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 686–694. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2911>
- Amri, M. S., & Abadi, A. M. (2013). Pengaruh PMR dengan TGT terhadap Motivasi, Sikap, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Kelas VII SMP. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 55–68. <https://doi.org/10.21831/pg.v8i1.8494>
- Andjarwati, T. (2015). Motivasi dari Sudut Pandang Teori Hirarki Kebutuhan Maslow, Teori Dua Faktor Herzberg, Teori X Y Mc Gregor, dan Teori Motivasi Prestasi Mc Clelland. *Jmm17*, 2(01). <https://doi.org/10.30996/jmm17.v2i01.422>
- Asih, B. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Pundong*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Bukhari. (2022). Model Teams Games Tournament. *Jurnal Eksperimental: Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 11(1). <https://doi.org/10.58645/eksperimental.v11i1.122>
- Cholifah, N. (2020). Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural dalam Mata Kuliah Geografi Regional pada Jurusan Pips. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(4), 710. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i4.528>
- Daulay, F. A., & Rambe, N. R. (2023). Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Tehoru. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 34–39. <https://doi.org/10.58835/ijtte.v3i1.196>
- Fadillah, R. E. A. (2013). Stres Dan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Psikologi. *Psikoborneo*, 1(3), 148–156.
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>
- Firmantika, L., Cholifah, N., Salwa, A. R. P., & Salsabila, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Geografi Kebencanaan Berbasis Model Small Group Discussion di Jurusan Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(1), 121. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i1.1161>
- Handayani, L. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMP Negeri 4 Gunungsari. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 168. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2726>
- Hsb, A. A. (2018). Kontribusi Lingkungan Belajar dan Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.365>

- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Kasanah, R. U. (2021). *Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021*. IAIN Ponorogo.
- Kurniawan, B. (2019). Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17280>
- Madjid, A. (2019). Kompetensi Profesional Guru: Keterampilan Dasar Mengajar. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 1(2).
- Msy Hikmah, Yenny Anwar, & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X DI SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1).
- Nasution, F., Hasibuan, Y. R., Manurung, E., & Wahyuni, E. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Melalui Peningkatan Kualitas Pengajaran. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 2(2), 54–58.
- Rachmadyanti, P., & Gunansyah, G. (2020). Pengembangan E-Book untuk Matakuliah Konsep Dasar IPS Lanjut Bagi Mahasiswa PGSD Unesa. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 83. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.39681>
- Rahmawati, R. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA NEGERI 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rifqi, M. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69–78. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>
- Wardatul Hayati. (2024). Pengaruh Metode Permainan Rangking 1 pada Materi Daulah Bani Umayyah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP PGII 1 Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 4(1), 154–159. <https://doi.org/10.29313/bcsied.v4i1.11414>
- Wati, A. R. Z., & Trihantoyo, S. (2020). Strategi Pengelolaan Kelas Unggulan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 5(1), 46. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v5n1.p46-57>
- Yuliawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*,

2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>

Zahara, R. A., Roshayanti, F., & Priyanto, W. (2019). Pengaruh Kartu Misteri Dalam Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 229. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22357>