

Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta didik di Sekolah Dasar

Andre Frayoga

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Korespondensi penulis: andrefrayoga9@gmail.com

Abstract. *This research aims to analyze the influence of the Team Games Tournament (TGT) learning model on students' learning activities in elementary schools. The method used in this research is Systematic Literature Review (SLR). This research is a generalization of Classroom Action Research (PTK) and experiments that have been carried out previously. Based on the results of the article analysis, it can be concluded that the TGT (Team Game Tournament) learning model has an influence on students' learning activities in elementary schools, such as increasing students' cooperation and activeness. This is because in this model students are required to interact with each other, collaborate and discuss to achieve common goals. These various activities will motivate students to participate actively in groups. As well as deepening understanding of the material, by working together in groups students can deepen their understanding of the learning material.*

Keywords: *TGT (Team Game Tournament) Learning Model, Learning Activities, Elementary School*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Systematic Literature Review* (SLR). Penelitian ini generalisasi dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Ekperimen yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis artikel dapat disimpulkan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik di sekolah dasar, seperti meningkatkan kerja sama dan keaktifan peserta didik hal ini disebabkan dalam model ini peserta didik dituntut untuk saling berinteraksi, berkolaborasi, dan berdiskusi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan berbagai aktivitas tersebut akan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok. Serta memperdalam pemahaman materi, dengan kerja sama kelompok peserta didik dapat memperdalam pemahaman mereka mengenai materi pembelajaran.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*), Aktivitas Pembelajaran, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian utama untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas karena pendidikan adalah bagian proses perubahan tingkah laku peserta didik menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar. Dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Rakhmawati, 2018).

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Dalam hal ini yang menjadi peran utamanya adalah guru dan peserta didik. Pembelajaran yang diselenggarakan guru tidak terlepas dari adanya strategi, metode dan model pembelajaran yang digunakan. Sehingga guru harus mampu menentukan metode dan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di setiap aktivitas pembelajaran, agar hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat tercapai dengan baik. Namun masih ada guru yang bingung dalam memilih metode pembelajaran.

Berbagai metode pembelajaran dapat menghasilkan output-output tertentu, misalnya metode jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa, keaktifan atau aktifitas siswa, dan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat (Santosa, 2017). Sehingga, perlu dilakukan penelitian mengenai bagaimana pengaruh sebuah metode pembelajaran terhadap aktivitas pembelajaran. Terdapat banyak metode pembelajaran yang dapat diteliti, misalnya pembelajaran kooperatif (Slavin, 1995), dan pembelajaran aktif (Silberman, 1996). Banyaknya metode tersebut membuat tidak semua dapat diteliti. Untuk itu, penelitian ini hanya membatasi salah satu metode pembelajaran yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif dimana aktivitas belajar peserta didik diawali dengan memperhatikan penjelasan guru di depan kelas (presentasi kelas), team (belajar kelompok), games (memainkan permainan), kemudian tournament (turnamen akademik) dan terakhir rekognisi tim. Slavin (dalam Huda, 2015, hlm. 197) mengemukakan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa yang berbeda. Model pembelajaran TGT menurut (Hermawan, 2020:468) yaitu dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, gender atau jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (Mulyani, Rini. Djumhana & Syaripudin, 2018). Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran TGT menurut (Pardede, 2019:68) yaitu 1) penyajian kelas, 2) membentuk kelompok secara heterogen, 3) melaksanakan permainan, 4) melaksanakan pertandingan atau turnamen, 5) memberikan sebuah penghargaan (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang terdiri dari 4-6 peserta didik yang dikelompokkan secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik, setelah itu dilakukan permainan turnamen atau pertandingan antar tim untuk memperoleh poin tambahan yang nantinya dijadikan skor tim mereka. Pada Tahap terakhir diberikan penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

(Lailatifah, 2018:6-7) telah melakukan penelitian tentang Efektivitas Model Pembelajaran TGT dan STAD Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan model pembelajaran STAD. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh model pembelajaran TGT rata-rata yaitu 28,7. Sedangkan model pembelajaran STAD mendapat skor rata-rata yaitu 15,5. Perbedaan rata-

rata membuktikan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan model pembelajaran STAD (Fauziah & Anugraheni, 2020). Hipotesis di atas didukung oleh penelitian dari Meti Kesuma Dewi tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V SD” pada tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I rata-rata kemampuan kerjasama siswa sebesar 65%, mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 20% menjadi 85%. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kerjasama siswa kelas V SD dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Mulyani, Rini, Djumhana & Syaripudin, 2018).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dan penelitian sebelumnya yang mendukung mengenai model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) penulis tertarik untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Systematic Literature Riview* (SLR). Menurut (Kitchenham & Charters, 200) *Systematic literature review* (SLR) atau dalam bahasa Indonesia sering disebut tinjauan pustaka sistematis merupakan metode literature review yang mengidentifikasi, menilai, dan menginterpretasi seluruh temuan-temuan pada suatu topik penelitian, untuk menjawab pertanyaan penelitian (*research question*) yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan *Systematic literature review* (SLR) yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik di Sekolah Dasar.

Mengutip pada artikel (Yudi, Dita, & Rima, 2023) berikut langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian SLR yaitu: 1) Memformulasikan pertanyaan penelitian (perumusan masalah) yang terkait dengan judul, 2) Melakukan pencarian jurnal data/Literature Systematic Review (memasukan kata kunci ke dalam database pencaharian jurnal), 3) Melakukan screening dan seleksi untuk jurnal penelitian yang sesuai dengan permasalahan penelitian, 4) Data yang digunakan kemudian di analisis, 5) Melakukan telaah kritis jurnal yang digunakan untuk melihat kesesuaian kriteria jurnal yang relevan, 6) Data yang sudah dianalisis, lalu di simpulkan sehingga menjadi kesimpulan mengenai SLR, 7) Membuat laporan akhir dari penelitian SLR (Budianti et al., 2023).

Penelitian dengan metode SLR ini menggunakan alat dan bahan berupa alat elektronik, misalnya handphone dan laptop. Adapun kriteria artikel sebagai berikut: a) Terindeksi google

scholar, b) Artikel jurnal dipublikasikan 10 tahun terakhir (2015-2024), c) Artikel membahas tentang penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik di sekolah dasar, d) Subjek adalah siswa sekolah dasar, e) Artikel jurnal yang dapat diakses, Pencarian jurnal dan artikel yang di-review pada penelitian yang bersumber dari database google scholar dan memakai kata-kunci (keywords) dan menggunakan kata penghubung (*Boolean searching*). Boolean searching digunakan untuk mempermudah pencarian jurnal yang akan digunakan (Budianti et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis kritis telah ditentukan terdapat 5 artikel ilmiah yang berkaitan dengan, pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik di sekolah dasar. Artikel ilmiah yang ditemukan menggunakan berbagai metode penelitian, diantaranya 2 artikel ilmiah menggunakan metode Penelitian Eksperimen dan 3 artikel ilmiah menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap Kegiatan Pembelajaran Peserta didik di Sekolah Dasar Pada Metode Penelitian Eksperimen

Berdasarkan analisis yang dilakukan ditemukan 2 artikel yang menggunakan metode penelitian eksperimen. Dalam penelitian (Nur Endah Hikmah Fauziyah & Indri Anugraheni, 2020) metode penelitian yang digunakan adalah metode *Pre-eksperimental* dengan tipe *One group Pre-test-Post-test Design*. Dalam mengumpulkan data, Peneliti menggunakan instrumen tes berupa uraian dan dokumentasi. Analisis data berupa data kuantitatif yaitu perhitungan rata-rata nilai *pre-test-post-test*, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji one sample T-test menggunakan teknik one samples test dengan bantuan SPSS 20. Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran 2019/2020 sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games tournament*). Peneliti mendapatkan hasil berdasarkan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan pencapaian rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pre-test* siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT sebesar 63,27. Kemudian rata-rata nilai *post-test* siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT menjadi 74,12. Berdasarkan hasil analisis data one sample T-test menggunakan teknik one samples test diperoleh hasil t hitung $60,208 > t$ tabel 1,698 dan nilai signifikansi $<0,05$ ($0,000 < 0,05$). Maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Blotongan 03 Tahun

Ajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) (Fauziah & Anugraheni, 2020).

Dalam penelitian (Darmawati, 2016) metode penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu Tahun Pelajaran 2014/2015, yang terdiri dari tiga kelas dengan jumlah siswa 6 sampel dipilih dengan cara *Purposive Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelas eksperimen kelas VI C yang berjumlah 23 orang dan kelas kontrol kelas VI A yang berjumlah 23 orang. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara keseluruhan lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. 2.) Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. 3.) Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang mempunyai aktivitas setting lingkungan rendah yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan aktivitas setting lingkungan tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. 4.) Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan aktivitas setting lingkungan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA (Darmawati, 2016).

Dari hasil pemaparan beberapa artikel mengenai penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan metode penelitian eksperimen, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT mempunyai pengaruh yang sangat tinggi terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara keseluruhan lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap Kegiatan Pembelajaran Peserta didik di Sekolah Dasar Pada Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan analisis artikel diperoleh tiga artikel yang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian (Thalita, 2019) berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbandingan signifikan antara capaian rata-rata keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II. Pada pelaksanaan siklus I, rata-rata capaian keaktifan peserta didik pada pembelajaran sebesar 63%. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II rata-rata capaian keaktifan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran meningkat sebesar 22% dari siklus I menjadi 85%. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) keaktifan peserta didik meningkat. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran TGT ini sesuai dengan karakteristik peserta didik misalnya peserta didik yang senang bermain, peserta didik yang senang akan adanya tantangan, dan peserta didik yang senang secara team. Model pembelajaran ini juga dapat mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas baik yang bersifat fisik misalnya mengamati, menulis, membaca maupun mental seperti memecahkan permasalahan, menganalisis, dan mengambil keputusan. Sehingga penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan aktivitas dan keaktifan peserta didik di Sekolah Dasar (Rachma Thalita et al., 2019).

Dalam penelitian (Nurhayati, 2018) terdapat perbedaan antara siklus 1 dan siklus 2. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I rata-rata motivasi belajar peserta didik mencapai 80% mencakup motivasi intrinsik 79% dan motivasi ekstrinsik 81%, pada siklus II rata-rata motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 93% mencakup motivasi intrinsik 93% dan motivasi ekstrinsik 93,5%. Terjadi peningkatan antara siklus 1 dan 2 sehingga motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Berdasarkan pemaparan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas I, dan juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti menyarankan kepada guru kelas untuk dapat menerapkan model kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan motivasi peserta didik (Nurhayati et al., 2018).

Dalam Penelitian (Rini Mulyani, 2018) Hasil dari penelitian menunjukkan pembelajaran pada siklus I dan siklus II lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran pada pra siklus. Pada pra siklus tingkat kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR berada pada tingkat rendah dengan persentase kemampuan kerja sama sebesar 48,51%. Pada siklus I kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR berada pada kemampuan kerja sama tingkat sedang dengan persentase 73,08%. Peningkatan kemampuan kerja sama pada siklus I dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdapat

beragam aktivitas belajar peserta didik dan pembelajaran kelompok difasilitasi dengan adanya tugas terstruktur yang disajikan dalam LKK. Karena adanya tugas yang harus diselesaikan dan waktu pengerjaan yang tidak lama membuat peserta didik berlatih untuk membagi tugas dan bekerja sama dengan temannya agar dapat diselesaikan tepat waktu. Pada siklus II kemampuan kerja sama siswa kelas IV SDN PR berada pada tingkat tinggi dengan persentase sebesar 86,32%. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal yang pertama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang di implementasikan dalam aktivitas pembelajaran, kedua adanya aturan dalam belajar kelompok yang harus dipatuhi sehingga peserta didik menjadi lebih tertib, ketiga adanya pengalaman pembelajaran pada siklus I membuat peserta didik mengetahui apa yang harus dilakukan pada pembelajaran siklus II, keempat peserta didik memiliki motivasi untuk menjadi kelompok terbaik dan mendapatkan *reward* dari guru (Mulyani, Rini. Djumhana & Syaripudin, 2018).

Berdasarkan pemaparan peningkatan kemampuan kerja sama pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kerja peserta didik kelas IV SDN PR ini sangat dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Hal ini sejalan dengan pendapat dari Slavin (dalam Huda, 2015, hlm. 197) mengemukakan bahwa “TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa yang berbeda”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik di Sekolah Dasar. Berdasarkan analisis penelitian yang telah dilakukan model pembelajaran TGT ini berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran antara lain meningkatkan motivasi belajar peserta didik ketika peserta didik aktif berkontribusi di kelompok, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar. Meningkatkan kerja sama dan keaktifan peserta didik hal ini disebabkan model TGT peserta didik dituntut untuk saling berinteraksi, berkolaborasi, dan berdiskusi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan berbagai aktivitas tersebut akan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok. Memperdalam pemahaman materi, dengan kerja sama kelompok peserta didik dapat memperdalam pemahaman mereka mengenai materi pembelajaran.

Berdasarkan analisis artikel yang telah dilakukan terdapat kekurangan dan kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*). Salah satu kekurangan penerapan model pembelajaran TGT yaitu dalam penerapan model TGT ini

membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan games tournament dan kelas akan menjadi sangat ramai sehingga dapat mengganggu ruang kelas yang lain. Sedangkan kelebihan menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*), yaitu peserta didik yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan dapat merangsang berpikir kritis siswa dalam memunculkan ide dalam memecahkan suatu permasalahan.

Peneliti memiliki rekomendasi bagi guru yang menggunakan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, kerja sama serta pendalaman materi di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127.
- Darmawati, D. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan Aktivitas Setting Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu. *Jurnal Ilmiah Edu Research*, 5(1), 5–14.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Mulyani, Rini. Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38–45.
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1–12.
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Rakhmawati, D. (2018). *Teams Games Tournament* (TGT): Improve Motivation of Studying Social Study Elementary School Students. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 17.