

PENGGUNAAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM MENINGKATKAN SIKAP KOMPETITIF SISWA DI SMK NEGERI 2 MALANG

Humairah Rizky Nopiyanti¹, Agung Witjoro², Lilik Primilestari³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

²Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

³Program Keahlian Pekerjaan Sosial, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: humairah.rizky.2331247@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um068.v3.i7.2023.3

Kata kunci

Guru
Sikap kompetitif,
Model pembelajaran TGT.
Efektivitas pembelajaran.

Abstrak

Penting bagi guru untuk mempertimbangkan metode efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tengah dinamika pendidikan yang terus berkembang. Salah satu aspek krusial adalah pengembangan sikap kompetitif siswa, kunci persiapan mereka menghadapi dunia kerja yang kompetitif. Model pembelajaran kooperatif, seperti TGT (Teams Games Tournament), menawarkan pendekatan efektif dalam menggabungkan keterampilan sosial dengan pencapaian akademik. Melalui TGT, siswa terlibat aktif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penerapan TGT meningkatkan signifikan sikap kompetitif siswa, menekankan pentingnya pendekatan inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

1. Pendahuluan

Dinamika pendidikan yang terus berkembang, penting bagi seorang guru untuk mempertimbangkan berbagai metode yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu aspek yang tidak dapat diabaikan adalah pengembangan sikap kompetitif siswa, yang menjadi salah satu kunci dalam persiapan mereka menghadapi tantangan di dunia kerja yang kompetitif. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pendidikan dan pengajaran yang baik dan benar kepada siswa. Pengajaran merupakan metode untuk mengubah norma dan tingkah laku baik secara individu maupun sosial guna mencapai kemandirian dalam rangka pengembangan dan kedewasaan manusia melalui proses pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan (Desi Pristiwanti¹, Bai Badariah², Sholeh Hidayat³, 2022)

Dalam kegiatan pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan berbagai macam, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu metode kelompok yang disusun secara terencana untuk menggerakkan setiap anggota kelompok mencapai pencapaian pembelajaran yang optimal. Model ini bertujuan untuk mengoptimalkan pencapaian hasil pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pendekatan ini diterapkan dengan memperhatikan variasi tingkat pengetahuan dari setiap anggota kelompok, baik yang tergolong rendah, sedang, maupun tinggi (Arsyad & Fahira, 2023).

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu sistematisasi dalam mengelompokkan siswa dengan tujuan mengembangkan pendekatan pembelajaran yang efektif yang menggabungkan keterampilan sosial dengan konten akademis. Pendekatan kooperatif dalam pembelajaran menempatkan siswa sebagai individu yang memiliki pengetahuan yang didapat dari pengalaman hidupnya sendiri, dengan peran lingkungan yang signifikan dalam membentuk karakter siswa (Winarto, 2012).

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran kooperatif yang terkait dengan pendekatan STAD. Dalam model TGT, upaya dilakukan agar siswa yang memiliki kemampuan tinggi dapat membantu teman sekelas yang membutuhkan bantuan, sementara siswa yang sudah menguasai materi diharapkan dapat memperdalam pemahamannya. Hal ini memastikan bahwa kegiatan belajar tidak hanya menguntungkan siswa yang memiliki kemampuan tinggi, tetapi juga bermanfaat bagi siswa dengan kemampuan rata-rata dan rendah. Dengan keterlibatan aktif dari siswa dalam proses pembelajaran, suasana belajar dapat menjadi lebih menyenangkan. proses ini dilakukan untuk meningkatkan interaksi antar siswa dan memfasilitasi pemahaman kolektif atas materi pembelajaran (Solihah, 2016).

Dalam kerangka pembelajaran kooperatif, terdapat sejumlah metode yang dapat diterapkan di dalam kelas, salah satunya adalah pendekatan Teams Games Tournament (TGT). Metode ini merupakan variasi dari pembelajaran kooperatif yang memasukkan unsur permainan dan melibatkan semua peserta didik. Permainan yang digunakan tentu mengandung materi pembelajaran, seperti permainan kuis dengan pertanyaan yang terkait dengan materi dan pendekatan ini (Merti, 2020). Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) adalah pendekatan pembelajaran yang mengatur siswa ke dalam berbagai kelompok dengan jumlah bervariasi, mulai dari pasangan, tiga orang, hingga kelompok dengan 4-6 anggota.

Dalam konteks pembelajaran kooperatif TGT, aktifitas siswa sebagai bagian dari suatu kelompok diutamakan tanpa memandang perbedaan dalam kompetensi kognitif mereka (arah Fauziah & Liana Rahmawati, 2023). Model pembelajaran kooperatif yang disebut TGT (Teams Games Tournaments) terdiri dari serangkaian langkah, yakni: penyampaian materi di kelas, pembelajaran dalam kelompok, pelaksanaan permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Dalam TGT, pembelajaran diintegrasikan dengan unsur bermain, menciptakan partisipasi aktif dari seluruh siswa di ruang kelas. Penggunaan permainan dalam pembelajaran mendorong minat siswa dalam kegiatan kelas, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap proses belajar (Sugiata, 2018).

Pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Ada banyak faktor yang memengaruhi proses belajar-mengajar, termasuk penggunaan media dan metode pembelajaran, serta interaksi antara guru dan siswa. Interaksi yang kondusif antara guru dan siswa sangat penting untuk kesuksesan belajar siswa. Untuk menciptakan interaksi yang baik, kontak antara guru dan siswa perlu dilakukan dalam waktu tertentu, di mana guru dapat mengetahui keadaan siswa dan siswa dapat mengungkapkan pertanyaan atau hambatan mereka. Saat guru mengajar, sikap kompetitif pada siswa menjadi penting karena dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Sikap ini membuat siswa tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran. Kompetensi siswa sering ditandai dengan keberadaan tujuan tanpa ketergantungan (Ridwan et al., 2022).

Situasi yang bersifat kompetitif ditandai oleh adanya ketergantungan yang negatif, di mana kemenangan seseorang diartikan sebagai kekalahan bagi yang lain. Dengan adanya kompetisi, siswa didorong untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam menghadapi berbagai situasi. Munculnya semangat persaingan pada siswa terjadi ketika mereka berusaha menunjukkan identitas dan kemampuan individu mereka. Tujuan utama dari situasi pembelajaran adalah mencapai prestasi seoptimal mungkin. Meskipun demikian, untuk membangkitkan semangat kompetitif pada siswa, hal tersebut bukanlah tugas yang mudah bagi seorang guru. Karena latar belakang, kemampuan, dan karakteristik siswa yang beragam, guru harus mempertimbangkan dengan bijak dalam menerapkan situasi pembelajaran yang bersifat kompetitif. Beberapa karakteristik siswa yang sering menghambat semangat persaingan antara lain: rasa malu, kurangnya keberanian, rasa minder, dan ketakutan akan kesalahan. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan semangat kompetitif pada siswa dengan mengembangkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Ridwan et al., 2022). Dengan cara ini, masalah tersebut dapat diatasi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat kompetitif adalah dengan mengimplementasikan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Sikap kompetitif merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang tidak hanya relevan dalam dunia pendidikan, tetapi juga dalam persiapan mereka untuk memasuki dunia kerja yang penuh dengan persaingan. Dalam konteks SMK,

pengembangan sikap kompetitif menjadi semakin penting karena siswa diharapkan untuk memiliki keterampilan dan pengetahuan yang kompetitif di bidang kejuruan tertentu. Oleh karena itu, memahami dan merangsang semangat kompetitif siswa SMK merupakan hal yang krusial untuk memastikan persiapan yang efektif bagi masa depan mereka di dunia kerja yang kompetitif.

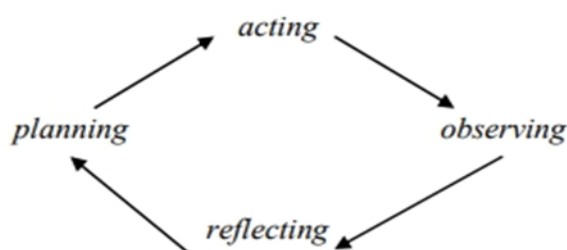
Observasi yang dilakukan di kelas XI Pekerja Sosial (PS) 1 di SMK Negeri 2 Malang menunjukkan siswa memiliki sikap kompetitif yang cukup rendah, hal ini berdasarkan dari observasi yang dilakukan selama melaksanakan kegiatan PPL 1 di SMK Negeri 2 Malang. Terlihat dari siswa yang tidak bersemangat untuk bersaing secara positif di dalam kelas, karena siswa merasa teori itu tidak begitu diperlukan dibandingkan dengan kegiatan praktik di lapangan, sehingga menimbulkan kejenuhan dalam belajar. Kejenuhan adalah keadaan psikologis yang dicirikan oleh rasa lelah yang sangat karena adanya tuntutan yang berlebihan dan terlalu banyak (Rinawati & Darisman, 2020). Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menggunakan model pembelajaran kolaboratif tipe TGT untuk membantu meningkatkan sikap kompetitif siswa di SMK Negeri 2 Malang, khususnya di program keahlian pekerjaan sosial yang diterapkan di kelas XI PS 1.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu upaya penelitian yang berfokus pada konteks kelas, bertujuan untuk mengatasi tantangan pembelajaran yang dihadapi oleh guru, meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran, serta mencoba pendekatan baru demi peningkatan efektivitas pembelajaran. PTK dapat dilakukan baik secara individu maupun kolaboratif. PTK individu mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh seorang guru dalam kelasnya sendiri atau di kelas sesama guru. Sementara itu, PTK kolaboratif merupakan penelitian yang melibatkan beberapa guru bekerja bersama secara sinergis dalam upaya peningkatan pembelajaran (Widayati, 2008).

Fokus dari penelitian tindakan kelas adalah pada upaya-upaya alternatif yang disusun oleh pendidik, yang kemudian diimplementasikan dan dievaluasi untuk menentukan apakah upaya-upaya tersebut dapat efektif dalam mengatasi tantangan pembelajaran yang dihadapi oleh pendidik atau tidak (Nurdin, 2016). Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI Pekerjaan Sosial (PS) 1 di SMK Negeri 2 Malang, pada tahun ajaran 2023/2024, dengan total 32 siswa, yang terdiri dari 28 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus melibatkan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan sikap kompetitif siswa di SMK Negeri 2 Malang.

Tahapan-tahapan penelitian tersebut tergambar pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain PTK model Kurt Lewin

Desain PTK yang digunakan mengacu kepada model Kurt Lewin yang dimana terdapat empat tahapan yaitu *planning*, *acting*, *observing*, *reflecting* (Wijayanti, 2021). Untuk keperluan analisis, maka data-data yang dikumpulkan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah data yang diambil tentang sikap kompetitif siswa di SMK Negeri 2 Malang khususnya pada kelas XI PS 1. Data tersebut diambil berdasarkan hasil belajar siswa secara berkelompok yang dilakukan saat kegiatan game atau permainan berupa skor game yang telah diperoleh dalam setiap pertemuan di setiap siklus. Pada Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan dua tahapan siklus. Pada siklus pertama yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat hubungan komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus. Di mana Pada siklus pertama digunakan untuk membandingkan pada

hasil siklus kedua. Sebelumnya pada tiap-tiap siswa telah dikelompokkan menjadi 5 sampai 6 orang berkelompok. Dari total 32 siswa dibagi ke dalam 6 kelompok, yang masing-masing anggota berjumlah 5 orang sebanyak 4 kelompok dan yang beranggotakan 6 orang sebanyak 2 kelompok.

Nilai skor peserta didik Pada siklus pertama memiliki rentang antara 0 sampai dengan 60 poin yang dikategorikan menjadi 3 taraf keberhasilan seperti yang tertera dalam tabel berikut :

Tabel.1 Nilai ketercapaian hasil belajar (Games) siswa.

Skor peserta didik	Taraf keberhasilan	Nilai dalam huruf
40-60	Baik	A
20-39	Cukup	B
0-19	kurang	C

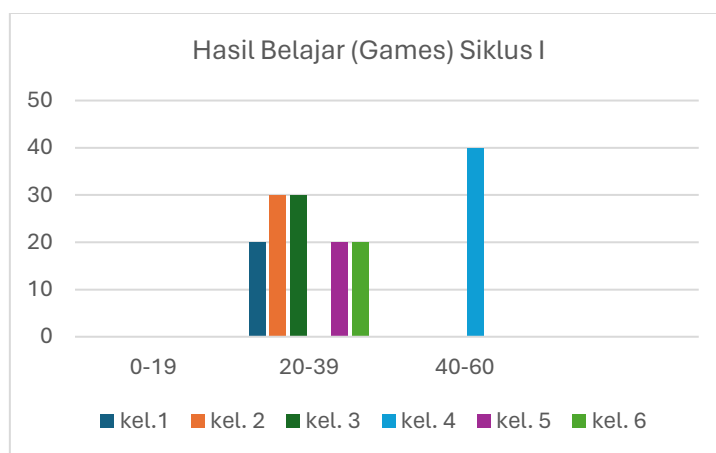
Pada siklus pertama dan kedua games yang dimainkan terdiri dari 6 soal pada mata pelajaran komunikasi yang efektif pada pekerjaan sosial. Masing-masing soal mendapatkan 10 poin. Siswa dinyatakan memenuhi KKM apabila skor yang diperoleh sebesar 40 atau dapat dikatakan mencapai ketuntasan bila skor yang di dapat bernilai 40 atau lebih.

3. Hasil dan Pembahasan

Melalui hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti menemukan bahwa permasalahan yang sudah dijelaskan di latar belakang bahwa kurangnya sikap kompetitif siswa pada kelas XI PS 1 di SMK Negeri 2 Malang pada program keahlian pekerjaan sosial. Sehingga dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT menggunakan kompetisi akademik dan kuis-kuis, serta sistem skor untuk melacak kemajuan individu di mana siswa bersaing sebagai perwakilan tim mereka dengan anggota tim lain yang memiliki kinerja akademik sebelumnya yang sebanding dengan mereka (Hakim & Syofyan, 2018). Dalam pelaksanaannya, karena adanya sistem poin dan kompetisi dalam menjawab soal, siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan. Mereka bekerja secara kolaboratif untuk mencari jawaban dan secara bergantian menjawab di depan papan tulis. Model pembelajaran kooperatif TGT ini menyajikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, karena mereka belajar materi melalui permainan, yang menciptakan motivasi belajar yang tinggi selama proses pembelajaran (arah Fauziah & Liana Rahmawati, 2023).

3.1. Siklus I

Pada siklus pertama setelah dilakukan perencanaan mulai dari persiapan RPP atau modul ajar, media pembelajaran, dan perangkat asesmen, serta LKPD siswa. Selanjutnya dilakukan tindakan atau action yang terdiri dari penyajian kelas, pembentukan kelompok, diskusi permainan atau game. Setelah dilakukan tindakan guru melakukan observasi dari kegiatan tersebut dan terakhir melakukan refleksi. Pada siklus pertama tergambar pada diagram berikut yang menunjukkan skor hasil belajar yang telah dilaksanakan dalam kegiatan permainan atau game.

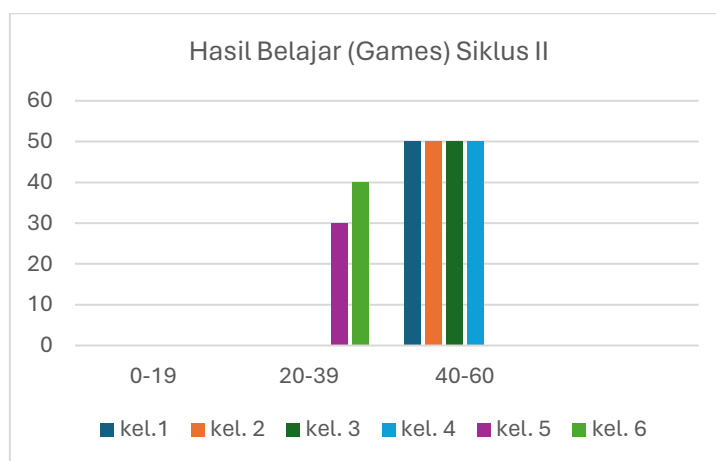


Gambar 2. Hasil Belajar (Games) Siklus 1

Pada hasil di atas menunjukkan bahwa siswa dinyatakan tuntas apabila mendapatkan skor sebanyak 40 point. Berdasarkan hasil diagram di atas menunjukkan bahwa ketuntasan siswa pada game di siklus pertama sebesar 17%. Pada hasil tersebut menunjukkan bahwa sikap kompetitif siswa di dalam kelas Pada siklus pertama masih cukup rendah karena hanya satu kelompok yang berhasil mendapatkan skor baik. Sedangkan 5 kelompok lainnya berada pada skor cukup.

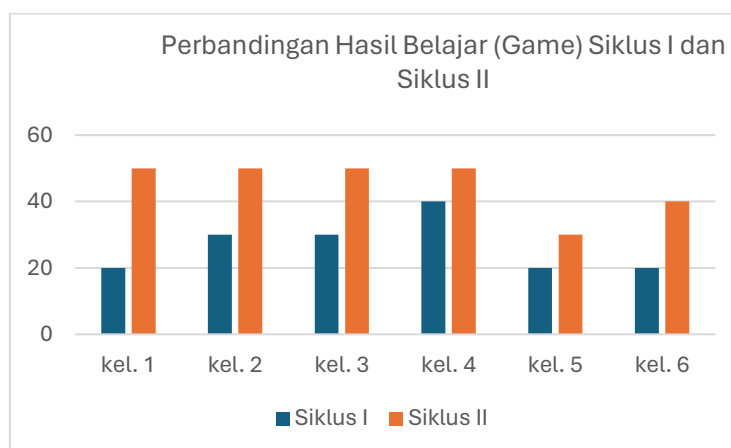
3.2. Siklus kedua

Pada siklus kedua juga dilakukan hal yang sama seperti pada siklus yang pertama mulai dari tahap perencanaan dengan mempersiapkan RPP atau modul ajar, media pembelajaran, perangkat asesmen dan LKPD siswa. Kemudian melakukan tindakan atau action, observasi dan refleksi. Pada siklus kedua tergambar pada diagram berikut yang menunjukkan skor hasil belajar yang telah dilaksanakan dalam kegiatan permainan atau game.



Gambar 3. Hasil Belajar (Games) Siklus II

Pada hasil siklus kedua menunjukkan bahwa ketuntasan siswa sebesar 83% di mana 4 kelompok mendapatkan skor 50, satu kelompok mendapatkan skor 40, dan satu kelompok mendapatkan skor 30. Berikut adalah diagram perbandingan antara siklus I dan siklus II.



Gambar 4. Perbandingan Hasil Belajar (Games) Siklus I dan Siklus II

Pada bagian pembahasan ini akan dibahas beberapa hal antara lain, yang pertama adalah tahap perencanaan pembelajaran dengan model pembelajaran teams games tournamen, tahap tindakan pembelajaran dengan model pembelajaran teams games tournamen, tahap pengamatan pembelajaran dengan model pembelajaran teams games tournamen, dan refleksi pembelajaran dengan model pembelajaran teams games tournamen. Berikut adalah paparan data dari tahapan proses tindakan tersebut berdasarkan data hasil skor games yang dilakukan pada setiap siklus.

Pada siklus pertama akan digunakan sebagai pembandingan pada penentuan dampak pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang dipilih terhadap sikap kompetitif siswa. Dari hasil skor pada game yang telah dilaksanakan di kelas XI PS 1 menunjukkan bahwa hanya ada satu kelompok yang berhasil menuntaskan KKM. Sedangkan lima kelompok lainnya belum tuntas atau belum mencapai KKM. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran di siklus pertama menunjukkan ketuntasan sebesar 17%. Kecilnya hasil ketuntasan menunjukkan bahwa sikap kompetitif siswa ketika bermain games tidak begitu besar, Hal ini dikarenakan dari keenam kelompok hanya ada satu kelompok yang berhasil tuntas.

Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 7 Maret sampai dengan 15 Maret 2024 pada materi komunikasi efektif pada pekerjaan sosial. Materi Pada siklus 1 adalah konsep awal mengenai pengertian komunikasi, proses komunikasi, jenis komunikasi efektif pada pekerja sosial. Pada siklus 1 dilaksanakan dengan model pembelajaran TGT. Perencanaan pembelajaran materi tersebut dibagi ke dalam tiga pertemuan. Pertemuan pertama guru melakukan penyajian kelas, pembagian kelompok, diskusi. Pertemuan kedua guru mengadakan games dari materi yang telah di ajarkan, pertemuan ketiga guru melakukan refleksi terhadap hasil belajar.

Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 21 Maret sampai dengan 29 Maret 2024 pada materi relasi dan interaksi dalam pekerjaan sosial. Dalam materi tersebut dipelajari konsep awal mengenai faktor relasi dan interaksi peksos, tahapan perkembangan relasi, Bagaimana relasi dan interaksi mempengaruhi dinamika kerja dengan klien lansia. Pada siklus kedua dilaksanakan dengan model pembelajaran TGT. Perencanaan pembelajaran tersebut dibagi ke dalam tiga pertemuan, dimana pertemuan pertama guru melakukan penyajian kelas dan diskusi. Pada pertemuan kedua guru mengadakan game dari materi yang telah diajarkan, pada pertemuan ketiga guru melakukan refleksi terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil data skor yang diperoleh dari masing-masing kelompok dari games yang telah dilaksanakan pada siklus kedua menunjukkan hasil 5 kelompok telah memenuhi ketuntasan sedangkan hanya satu kelompok yang belum memenuhi ke tuntas. Hingga Pada siklus kedua rata-rata ketuntasan sebesar 83%.

Dari pelaksanaan siklus pertama dan siklus kedua menunjukkan hasil yang berbeda. Perbandingan hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya upaya perubahan sikap siswa di kelas XI PS 1 ke arah sikap yang kompetitif. Hal ini terlihat dari jumlah kelompok yang berhasil memenuhi ketuntasan yaitu sebanyak 5 kelompok dari sebelumnya di siklus pertama hanya ada 1 kelompok yang berhasil memenuhi ketuntasan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif tipe TGT dapat meningkatkan sikap kompetitif siswa dari yang semula hanya sebesar 17% menjadi 83% ketuntasan.

Skor ini juga menunjukkan bahwa siswa merasa semangat untuk berkompetisi setelah diadakannya refleksi pada siklus pertama. Di mana pada kegiatan siklus pertama guru memberikan refleksi berupa hasil belajar siswa dan memotivasi siswa untuk lebih kompetitif pada pembelajaran selanjutnya, sehingga pada pelaksanaan di siklus kedua terjadi perubahan yang signifikan. Motivasi dalam pembelajaran sangat penting, hal ini karena motivasi belajar merupakan dorongan atau motif yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan mencapai perubahan dalam perilaku mereka melalui interaksi dengan lingkungan, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Hanan, 2017). Apabila motivasi belajar siswa berkembang dengan baik, hal ini akan menghasilkan dorongan yang kuat untuk terus aktif dalam proses pembelajaran di mana pun mereka berada (Oryza & Listiadi, 2021).

4. Kesimpulan

Pendidikan yang baik dan tepat sangat penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja yang kompetitif. Model pembelajaran kooperatif seperti TGT (Teams Games Tournament) menawarkan pendekatan efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan pencapaian akademik siswa melalui kolaborasi tanpa memandang perbedaan kompetensi kognitif. TGT memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam permainan terkait materi pembelajaran, mendorong kompetisi sehat dan meningkatkan motivasi serta minat belajar. Penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan sikap kompetitif siswa secara

signifikan, menciptakan dorongan untuk bersaing positif dan meningkatkan kualitas pembelajaran, menekankan pentingnya pendekatan inovatif dan kreatif dalam pembelajaran.

5. Daftar Rujukan

- Arah Fauziah, B., & Liana Rahmawati, D. D. (2023). Penggunaan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 12 mata pelajaran sosiologi di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(25), 492–500.
- Arsyad, M., & Fahira, E. F. (2023). Model pembelajaran dalam kurikulum merdeka. *Prosiding Konferensi*, 1–23. <https://prokonpi.uinsa.ac.id/index.php/prokonpi/article/view/16%0Ahttps://prokonpi.uinsa.ac.id/index.php/prokonpi/article/download/16/10>
- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, & Sholeh Hidayat, R. S. D. (2022). Jurnal pendidikan dan konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 7911–7915.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams' games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hanan, H. A. (2017). Meningkatkan motivasi belajar bimbingan konseling siswa kelas VIII.C melalui bimbingan kelompok semester satu tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(1), 62. <https://doi.org/10.58258/jime.v3i1.24>
- Merti, N. M. (2020). Penerapan model pembelajaran teams' games tournament (TGT) dengan media audio visual guna meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315–321.
- Nurdin, S. (2016). Guru profesional dan penelitian tindakan kelas. *Jurnal Educative: Journal of Education Studies*, 1(1), 1–12.
- Oryza, S. B., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh motivasi belajar dan status sosial ekonomi orangtua terhadap minat melanjutkan ke perguruan tinggi dengan prestasi belajar sebagai variabel mediasi. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 5(1), 23–36. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v5n1.p23-36>
- Ridwan, A., Asdiniah, E. N. A., & Afriliani, M. (2022). Analisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan sikap kompetitif belajar pada siswa sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(1), 447–459. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/633>
- Rinawati, D., & Darisman, E. K. (2020). Survei tingkat kejenuhan siswa SMK belajar di rumah pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan selama masa pandemi COVID-19. *Jurnal Sains Edukasi*, 1(1), 32–40. <https://doi.org/10.56003/jse.v1i1.11>
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams' games tournament. *Jurnal SAP*, 1(1), 45–53.
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran team game tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87.
- Widayati, A. (2008). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), 87–93.
- Wijayanti, F., & et al. (2021). Penelitian tindakan kelas panduan lengkap dan praktis. Dalam *Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata*.
- Winarto, R. T. (2012). Penerapan Zuma chemistry game dengan kooperatif tipe TGT (teams games tournament) pada materi unsur, senyawa, campuran di MTsN Surabaya II. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 180–188.