

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) di Sekolah Menengah Pertama

Diterima:

3 Mei 2024

Revisi:

7 Mei 2024

Terbit:

24 Mei 2024

^{1*}Eva Avia, ²Triyas Handayani, ³Natal Kristiono

^{1,3}Universitas Negeri Semarang

²SMPN 14 Semarang

Abstrak— Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* ini merupakan kolaborasi antara metode belajar kelompok dengan bermain game. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur penelitian tindakan kelas menggunakan alur yang disebut dengan Siklus. Siklus pada PTK terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan menggunakan 2 Siklus dimana setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan. Hasil penelitian didapatkan keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model *Teams Game Tournament (TGT)* pada Siklus 1 sebesar 93,3% dan pada Siklus II sebesar 100%. Hasil ketuntasan belajar peserta didik yang diperoleh pada Siklus 1 rata-rata sebesar 75,3 dan pada Siklus II sebesar 81,2. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk materi pemerataan pembangunan pada mata pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 14 Semarang.

Kata Kunci— hasil belajar, IPS, TGT

Abstract— *This research aims to improve student outcomes in social studies using Teams Game Tournament (TGT) method. Teams Game Tournament (TGT) is a collaboration between group learning methods and playing game. The type of research is classroom action research. The classroom action research procedure uses a cycle. The cycle in the classroom action research has 4 stages: planning, action, observation, and reflection. Classroom action research was carried out using 2 cycles, where each cycle consisted of 1 meeting. The research results showed that implementation of the learning process using the Teams Game Tournament (TGT) model in Cycle I was 93,3% and in Cycle II it was 100%. The students learning completion results in Cycle I averaged 75,3 and in Cycle II it was 81,2. Based on these results, it can be concluded that the application of the Teams Game Tournament (TGT) model can improve student learning outcomes in the equitable development at Social Science in Class VIII-F SMPN 14 Semarang.*

Keywords— *learning outcomes, social science, teams game tournament (TGT).*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Eva Avia,
Universitas Negeri Semarang
Email: aviaeva1@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses interaksi antara individu dengan situasi di lingkungan sekitarnya. Belajar adalah suatu proses yang mengarah kepada suatu tujuan melalui berbagai pengalaman dalam kegiatan pembelajaran (Dewi dkk, 2024). Di dalam proses pembelajaran terdapat dua perilaku yaitu guru yang bertugas mengajar dan peserta didik yang bertugas belajar. Menurut Rusman perilaku tersebut berkaitan dengan bahan pembelajaran yang dapat berupa pengetahuan, agama, sikap, nilai-nilai kesusilaan, seni dan keterampilan (Aulia, 2024).

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan Guru atau peserta didik dengan bahan ajar maupun peraga pembelajaran dimana metode dan strategi pembelajaran diterapkan di dalamnya. Proses pembelajaran berhasil manakala tujuan dari pendidikan tercapai (Dewi dkk, 2024). Dalam proses pembelajaran aktivitas yang dilakukan peserta didik dilakukan secara sadar. Aktivitas ini terlihat pada keaktifan peserta didik dalam berfikir yang memungkinkan terjadinya perubahan dalam dirinya (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Dalam kegiatan belajar mengajar, peran guru sangat penting untuk dapat menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam penyajian materi dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami suatu materi. Hal tersebut akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan ukuran tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh peserta didik berdasarkan pengalaman yang diperoleh dari proses pembelajaran yang menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif maupun psikomotorik (Harysandi, 2015).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dari riwayat nilai ulangan harian mata pelajaran IPS Kelas VIII tahun sebelumnya, terdapat materi yang masih kurang bisa dipahami oleh peserta didik. Materi tersebut adalah pemerataan pembangunan dimana hasil ulangan harian menunjukkan masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai ulangan harian di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan prosentase di bawah 50% dari total keseluruhan peserta didik dengan rata-rata nilai peserta sebesar 65. Adapun batas nilai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah sebesar 75.

Berdasarkan data informasi yang diperoleh, penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh Guru dan kurang aktifnya mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi akibat kurangnya kemampuan Guru dalam mengelola pembelajaran yang efektif (Mahanani, 2022). Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar adalah *Teams Game Tournament (TGT)* (Nurlina, 2021). Model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan di dalam kelas dimana proses

pembelajaran dilakukan dengan melibatkan seluruh peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan atau game (Suwarno, 2019). Penerapan model pembelajaran TGT di dalam kelas dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan / kuis (Hasanah, Wijayanti, & Liesdiani, 2020). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian terdahulu tentang implementasi model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) berbasis kearifan lokal Trikaya Parisudha dapat meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA (Mahardi, Murda, & Astawan, 2019). Implementasi Teams Game Tournament (TGT) pada proses pembelajaran juga dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan peserta didik (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014). Implementasi model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) juga dapat dikombinasikan dengan Teknik *Firing Line* dan Media Kartu dalam Pembelajaran IPA (Ningrum, Prihandono, & Subiki, 2015). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah mengkombinasikan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dengan media pembelajaran interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* di Kelas VIII-F SMPN 14 Semarang.

II. METODE

Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur penelitian yang dilakukan berlangsung dalam alur yang disebut dengan Siklus. Pada Gambar 1 menurut Kurt Lewin setiap Siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Machali, 2022). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dirancang dalam dalam dua Siklus, dimana masing-masing Siklus terdiri dari satu pertemuan (Suprapti, 2019). Permasalahan yang muncul pada Siklus I merupakan permasalahan yang diselesaikan pada Siklus II. Pada Siklus II kegiatan dimulai lagi seperti pada Siklus I namun dengan perubahan-perubahan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada Siklus I. Berikut merupakan tahapan kegiatan setiap Siklus yang dilakukan :

1. Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi :

- Melakukan telaah kurikulum
- Membuat modul ajar IPS kelas VIII

- Merancang pembelajaran dengan membuat kelompok yang beranggotakan 4-5 peserta didik
- Menyiapkan meja turnamen untuk setiap kelompok
- Mempersiapkan media pembelajaran
- Merancang kartu soal dan skornya
- Membuat dan menyusun instrumen evaluasi

2. Tindakan (*Action*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap tindakan meliputi :

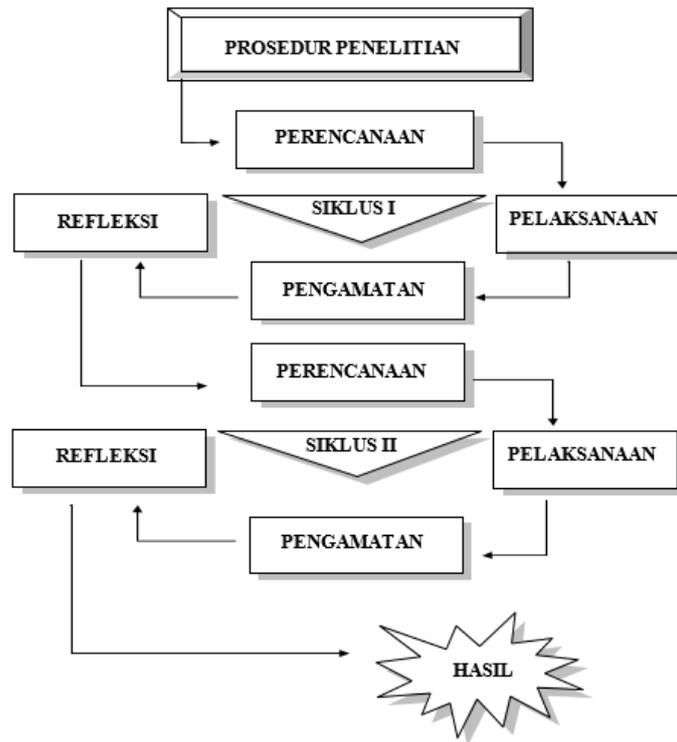
- Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik
- Guru menjelaskan materi melalui media pembelajaran
- Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang heterogen
- Membimbing kelompok belajar dan menjelaskan aturan permainan
- Memainkan turnamen sesuai dengan prinsip model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*.
- Peserta didik ke meja pertandingan masing-masing untuk bertanding. Setiap meja pertandingan terdiri dari seorang peserta didik dari setiap kelompok
- Setelah selesai pertandingan, setiap peserta kembali ke kelompok masing-masing. Skor setiap peserta didik dijumlahkan untuk mendapatkan skor kelompok.
- Guru mengumumkan skor masing-masing kelompok dan memberi penghargaan kepada kelompok yang juara
- Mengevaluasi hasil belajar peserta didik, menentukan skor individu dan kemajuannya serta menentukan skor rata-rata kelompok
- Meminta masing-masing kelompok belajar kembali untuk persiapan pertandingan “Ronde Kedua” untuk pertemuan selanjutnya

3. Observasi (*Observation*)

Observasi proses pembelajaran dilakukan oleh teman sejawat sebagai observer. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bahwa proses pembelajaran telah berjalan sesuai modul ajar dan mengetahui adanya hambatan-hambatan teknis yang terjadi. Dalam hal ini observer telah dibekali dengan lembar pengamatan yang telah dipersiapkan.

4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berdasarkan pada hasil observasi evaluasi yang dianalisis untuk mengetahui keberhasilan yang telah dicapai dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dalam proses pembelajaran. Kemudian mendiskusikan hasil analisis secara kolaborasi untuk perbaikan pada pelaksanaan Siklus II.



Gambar 1. Diagram Penelitian Tindakan Kelas (Lewin, 2007)

Instrumen yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berupa lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas belajar peserta didik dan instrument test hasil belajar peserta didik. Instrument test hasil belajar peserta didik sebelum digunakan terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitasnya.

Langkah-langkah dalam analisis data yang dilakukan adalah :

1. Proses Pembelajaran

- a) Pemberian skor mengacu pada pedoman penskoran yang telah dibuat sebelumnya. Apabila aspek yang diamati sesuai dengan kenyataan maka akan mendapatkan skor 1. Jika aspek yang diamati tidak sesuai dengan kenyataan maka akan mendapatkan skor 0.
- b) Melakukan analisis prosentase skor hasil proses pembelajaran yang terdapat pada lembar observasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X\% = \frac{\sum \text{skor hasil pengamatan}}{\text{Total skor}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian proses pembelajarn yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Proses Pembelajaran

Prosentase (%)	Kategori
75,00 – 100	Baik
50,00 – 74,99	Cukup Baik
25,00 – 49,99	Kurang Baik
< 25,00	Tidak Baik

Sumber : (Arikunto, 2013)

- c) Penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis terhadap proses pembelajara menggunakan model *Teams Game Tournament (TGT)* pada materi pemerataan pembangunan.

2. Hasil Belajar

- a) Pemberian skor test mengacu pada pedoman penskoran yang telah dibuat. Berdasarkan pedoman penskoran soal instrument evaluasi hasil belajar peserta didik apabila jawaban sesuai dengan kunci jawaban maka akan mendapatkan skor 5, jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban maka akan mendapatkan skor 0.
- b) Mengubah skor menjadi nilai dengan rumus :

$$N = \frac{SP}{S. Maks} \times 100$$

Keterangan :

N = Nilai peserta didik

SP = Skor yang diperoleh

S. Maks = Skor maksimal

(Sudjana, 2010)

- c) Menghitung prosentase Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM = 75) dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ Ketuntasan} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

- d) Penarikan kesimpulan berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* pada materi pemerataan pembangunan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di kelas VIII-F SMPN 14 Semarang dengan jumlah peserta didik 32 orang. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada setiap siklus adalah sebagai berikut :

1. Proses Pembelajaran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil observasi proses pembelajaran Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Proses Pembelajaran

Aspek yang Diamati	No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Ket
Kegiatan Awal	1	Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran	√	√	
	2	Guru mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari	√	√	
	3	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai	√	√	
	4	Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan	√	√	
Kegiatan Inti	1	Peserta Didik dilibatkan dalam mencari informasi dengan cara melakukan diskusi dan tanya jawab bersama Guru	√	√	
	2	Guru menyajikan materi secara umum sebagai pengantar pembelajaran Teams Game Tournament (TGT)	√	√	
	3	Peserta Didik dibagi dalam kelompok heterogen 4-5 orang setiap kelompoknya	√	√	
	4	Peserta Didik diberi kesempatan untuk berdiskusi di setiap kelompoknya masing-masing tentang pokok materi yang sudah disampaikan Guru	√	√	
	5	Guru membacakan peraturan tournament	√	√	

	6	Peserta melakukan tournament sesuai dengan peraturan	√	√	Ada kelompok yang melakukan tournament tidak sesuai peraturan	
	7	Guru dapat mengelola kelas dengan baik selama tournamet berlangsung	√	√		
	8	Perhitungan skor tiap-tiap kelompok dan pemberian reward bagi kelompok yang menjadi juara	√	√		
	9	Guru melakukan pembahasan tentang soal tournament	√	√		
Kegiatan Penutup	1	Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan	√	√		
	2	Peserta didik bersama Guru membuat kesimpulan bersama sesuai dengan pengetahuan, gagasan-gagasan, ataupun fakta-fakta baru yang telah diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran	√	√		
		Skor	14	1	15	0
		Prosentase Keterlaksanaan	93,3%		100%	
		Kategori	Baik		Baik	

Berdasarkan data Tabel 2 keterlaksanaan proses pembelajaran pada Siklus I adalah 14 dari total 15 kegiatan. Satu kegiatan tidak terlaksana dengan baik karena terdapat kelompok yang melakukan tournament tidak sesuai dengan peraturan. Sehingga prosentase proses pembelajaran pada Siklus I adalah 93,3% dimana menurut Arikunto (2013) proses pembelajaran sudah memenuhi kriteria Baik. Pada Siklus II setelah ada perbaikan proses pembelajaran prosentase pembelajaran naik menjadi 100%. Dimana seluruh kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan seluruh kelompok melakukan tournament sesuai dengan peraturan.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Pada akhir proses pembelajaran Siklus I dan Siklus II peserta didik diberikan test hasil belajar / tes formatif yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi tentang pemerataan pembangunan yang telah dipelajari menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT). Tes formatif dimaksudkan sebagai tes untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah terbentuk setelah mengikuti proses belajar

mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran (Purwanto, 2013). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil belajar peserta didik pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik

No	Kelompok	Kode Peserta Didik	Siklus I	Ket	Siklus II	Ket
			Nilai		Nilai	
1	I	ASP	80	T	95	T
2		AAT	85	T	95	T
3		AMA	60	R	75	T
4		ASR	85	T	90	T
5		ASZ	70	R	70	R
6	II	AKM	75	T	75	T
7		ARS	65	R	85	T
8		CSK	85	T	90	T
9		CBR	85	T	85	T
10	III	DAPE	70	R	85	T
11		DAI	65	R	65	R
12		FZYM	75	T	80	T
13	IV	GTK	90	T	85	T
14		GA	75	T	75	T
15		HBA	65	R	80	T
16		HAF	75	T	90	T
17	V	KVCS	85	T	90	T
18		KS	70	R	75	T
19		KAS	85	T	85	T
20		LAI	65	R	70	R
21	VI	LEL	80	T	75	T
22		MDA	60	R	60	R
23		MSK	75	T	85	T
24		MTA	85	T	90	T
25	VII	NSM	65	R	80	T
26		NR	75	T	75	T
27		NIH	90	T	95	T
28		RA	80	T	85	T
29	VIII	RFF	60	R	70	R
30		SNR	65	R	70	R
31		VFAS	80	T	85	T
32		WAS	85	T	90	T
Rata-rata			75,3		81,2	
Jumlah Tuntas (T)				20	26	
Prosentase (%)				62,5%	81,25%	

Berdasarkan data Tabel 3, hasil belajar peserta didik pada Siklus I rata-rata adalah 75,3. Rata-rata tersebut sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Namun jumlah peserta didik yang tuntas adalah 20 dari 32 orang. Jika diprosentasekan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 62,5%. Proses Pembelajaran belum dikatakan berhasil jika prosentase peserta didik yang tuntas < 75% (Panjaitan, Simarmata, Sipayung, & Silaban, 2020). Pada Siklus II setelah ada perbaikan proses pembelajaran dengan menambahkan media pembelajaran, jumlah

peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 26 dari 32 orang. . Jika diprosentasekan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 81,25% sehingga proses pembelajaran dikatakan sudah berhasil.

B. Pembahasan



Gambar 2. Dokumentasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Gambar 2 merupakan suasana proses pembelajaran saat pengambilan data penelitian. Berdasarkan data yang diperoleh, keterlaksanaan proses pembelajaran pada Siklus I sudah berjalan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan prosentase keterlaksanaan proses pembelajaran pada Siklus I sebesar 93,3%. Hal ini disebabkan satu kegiatan tidak terlaksana dengan baik karena terdapat kelompok yang melakukan tournament tidak sesuai dengan peraturan. Hasil refleksi pada Siklus I hal ini disebabkan kurang paham nya peserta didik terkait peraturan tournament yang telah dibacakan oleh Guru. Pada Siklus II agar kesalahan tidak terulang kembali maka peraturan tournament dibacakan sebanyak 2x di depan kelas dan masing-masing meja kelompok diberikan copy peraturan tournament agar peserta didik bisa lebih memahaminya. Terbukti pada Siklus II tidak ada kelompok yang melanggar peraturan tournament sehingga keterlaksanaan proses pembelajaran meningkat menjadi 100%. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Mulyasa (Wibowo, 2016) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika seluruh atau sebagian peserta didik terlibat secara aktif yang meliputi fisik, mental ataupun sosial selama proses pembelajaran.

Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada Siklus I sebesar 75,3. Namun jumlah peserta didik yang tuntas hanya 20 dari 32 orang. Jika diprosentasekan jumlah peserta didik yang tuntas sebesar 62,5%. Hasil refleksi pada Siklus I hal ini disebabkan materi hanya dijelaskan melalui modul ajar secara oral oleh Guru. Sehingga beberapa peserta didik kurang tertarik untuk memperhatikan penjelasan materi dari Guru. Pada Siklus II agar kesalahan tidak terulang kembali maka Guru membuat media interaktif agar lebih menarik perhatian peserta didik. Terbukti pada Siklus II jumlah peserta didik yang tuntas naik menjadi 26 dari 32 orang. Hal penelitian ini

sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penerapan media interaktif menjadi daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar peserta didik (Triyani, Irawati, & Hosan, 2023). Temuan penelitian ini adalah kombinasi penerapan media interaktif dengan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 81,25%.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) di Kelas VIII-F SMPN 14 Semarang telah terbukti dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan dimana keterlaksanaan proses pembelajaran pada Siklus I sebesar 93,3% dan pada Siklus II meningkat sebesar 100%. Dimana menurut Arikunto (2013) proses pembelajaran dikatakan baik jika keterlaksanaannya mencapai 75% - 100%. Jumlah ketuntasan peserta didik juga meningkat dari Siklus I sebesar 20 orang menjadi 26 orang yang tuntas pada Siklus II. Prosentase peserta didik yang tuntas pada Siklus II sebesar 81,25%, hal ini menurut Panjaitan dkk (2020) sudah termasuk kategori berhasil dalam proses pembelajaran karena telah melebihi 75% dari jumlah total keseluruhan peserta didik. Saran untuk perbaikan pada penelitian yang akan datang yaitu diperlukan manajemen waktu yang baik dalam pelaksanaan tournament sehingga sesuai dengan waktu yang telah direncanakan pada modul ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, T. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization di Kelas VII MTs AL-Muhajirin Rasau Jaya. *PTK : Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 229–241.
- Dewi, E. M. P., Qamaria, R. S., Widiastuti, A. A., Widyatno, A., Marpaung, J., Ervina, I., ... & Suprihatin, T. (2024). *Pendidikan Indonesia Di Era Globalisasi; Tantangan Dan Peluang*. Nas Media Pustaka.
- Harysandi, R. (2015). Pengendali Daya Tegangan Rendah Melalui Model Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Improvement of Student S ' Learning Outcomes of Low Voltage Power Controller Subject Using Group Investigation (Gi) Type of. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 21–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/elektro.v5i3.2210>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Lewin, K. (2007). *Introduction to Action Research*. Sage Publication.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>

- Mahanani, P. S. El. (2022). Penerapan Metode Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 3 SDN Tambakrejo Gurah Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 86–93. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.58>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Ningrum, D. K., Prihandono, T., & Subiki. (2015). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) Dengan Teknik Firing Line Disertai Media Kartu dalam Pembelajaran IPA (Fisika) di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(3), 248-254–254.
- Nurlina, N. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Turnament) Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Viii/D Mts Negeri Selatbaru Tahun Pelajaran 2015/2016. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 125–131. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i1.90>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Sudjana. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Suprpti, T. (2019). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Lingkungan Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 02(23), 76–81. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd>
- Suwarno, S. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2), 110. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>
- Triyani, D., Irawati, & Hosan. (2023). Penerapan Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Siswa Kelas III SD Maitreyawira Dumai. *Jurnal Maitreyawira*, 4(1), 26–35.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, IX(1), 48–56.