

Analisis Penerapan Pembelajaran Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Bella Saputri^{1*}
Syamsuyurnita²

^{1*,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

bellasaputri1705@gmail.com^{1*)}
syamsuyurnita@umsu.ac.id²⁾

Abstract

Belajar merupakan proses di mana siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan sikap, dan membentuk siswa untuk menjadi lebih aktif. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi, baik formal maupun informal. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap bahasa dan budaya Indonesia. Model pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dari suatu pembelajaran didorong dari adanya penggunaan strategi dan pendekatan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan pembelajaran Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan metode studi literatur atau studi kepustakaan dengan melakukan kajian pada setiap teori dari penelitian yang relevan. Peneliti menganalisis setiap penelitian yang relevan pada jurnal berindeks sinta melalui Google Scholar, dengan menganalisis sebanyak 25 penelitian terkait, sehingga peneliti dapat menarik hasil dan kesimpulan dari penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat keefektifan terhadap penerapan pembelajaran dengan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Efektivitas yang dihasilkan menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT meliputi beberapa sintaks pembelajaran, sehingga siswa akan bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran berlangsung.

Keywords: Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*, Bahasa Indonesia.

Published by:



Copyright © 2024 The Author (s)
This article is licensed



Analisis Penerapan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah alat atau sarana yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan masyarakat serta mengarahkan suatu bangsa pada era yang lebih maju, Pendidikan adalah salah satu alat yang efektif untuk mengatasi ketidaktahuan dan kemiskinan pengetahuan, memecahkan masalah kebodohan, dan mengatasi berbagai masalah sosial yang dihadapi oleh suatu bangsa (Tarigan et al., 2022). Menurut Cahyani et al., (2021), pendidikan dapat menjadi wadah untuk membina kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat.

Pendidikan merupakan aspek utama dalam pembangunan suatu negara (Noviani, 2022). Menurut (Nugraha, 2020), pendidikan merupakan upaya humanisasi manusia yang ditujukan untuk mengeluarkan seluruh potensi manusia sehingga menjadikan manusia ideal atau manusia yang di cita-citakan. Oleh karena itu, Pendidikan di Indonesia perlu berkembang sesuai dengan kemajuan zaman. Pendidikan yang efektif tidak hanya bergantung pada materi pembelajaran, melainkan bergantung juga pada strategi pembelajaran apa yang digunakan dan mendukung proses dari pembelajaran itu sendiri. Dengan keseimbangan antara materi dengan strategi pembelajaran yang digunakan maka akan tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Proses belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan dalam konteks aktivitas pendidikan (Maulidina et al., 2023). Pembelajaran merupakan proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan sikap, atau nilai melalui pengalaman, instruksi, atau studi. Pembelajaran juga merupakan suatu interaksi antara siswa serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Reynaldi Nomor et al., 2022). Proses ini bertujuan untuk memberikan bantuan kepada siswa agar mereka dapat memperoleh ilmu pengetahuan, menguasai keterampilan, dan membentuk siswa untuk menjadi lebih aktif (Siswa et al., 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang mencakup berbagai aspek, termasuk keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang baik dan benar. Menurut Ali, (2020), pembelajaran bahasa Indonesia mengajarkan siswa bagaimana berbicara yang baik dan benar sesuai dengan fungsinya. Pembelajaran bahasa Indonesia juga berfokus

pada pengembangan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi, baik formal maupun informal. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap bahasa dan budaya Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, diperlukan adanya penerapan model pembelajaran agar pembelajaran yang berlangsung efektif dan mencapai tujuannya.

Model pembelajaran merujuk pada sejauh mana suatu metode atau strategi pembelajaran berhasil mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Menurut Khoerunnisa & Aqwal, (2020), model pembelajaran adalah pola yang dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum, sumber daya, dan memandu pembelajaran di kelas atau lingkungan pendidikan. Guru dapat memanfaatkan model pembelajaran sebagai pola pilihan, memilih model pembelajaran yang relevan dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran, termasuk pembelajaran kooperatif. Model kooperatif dalam meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, pembelajaran kooperatif dapat mendorong siswa untuk bekerja sama, saling mendukung satu sama lain, dan menjalankan tanggung jawab tim (S. Rahmawati et al., 2023). Salah satu model pembelajaran yang tepat adalah model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*.

Model pembelajaran TGT dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, berdasarkan yang dikutip dalam penelitian Elektro et al., (2021), model pembelajaran ini memiliki Teknik berupa siswa dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan kemampuan kognitif, gender, ras, dan etnis yang berbeda. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT ini melibatkan penyajian dan pendistribusian materi di setiap kelompok belajar. Setiap kelompok akan memperebutkan nilai. Strategi ini efektif meningkatkan aktivitas siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran tanpa memandang status. Model pembelajaran ini juga menggabungkan antara permainan dengan daya ingat siswa. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* mampu memotivasi siswa untuk belajar dalam kelompok, didalamnya ada permainan bergaya turnamen, serta bagi kelompok yang mendapat skor tertinggi akan menghasilkan penghargaan. Model pembelajaran ini bermaksud untuk menghilangkan prasangka siswa bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti terhadap fenomena yang umumnya terjadi mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia yang kurang bervariasi dan masih mengandalkan pembelajaran berbasis ceramah atau konvensional, peneliti tertarik untuk melakukan analisa secara berkala melalui penelitian yang sudah ada sebelumnya terkait

efektivitas penerapan pembelajaran *Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* dengan melakukan kajian kepustakaan melalui jurnal berindeks Sinta, buku, dan artikel terkait yang diakses melalui Google Scholar.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian kepustakaan, di mana data yang digunakan berasal dari kajian atau referensi penelitian terdahulu, bukan dari hasil lapangan. Amri et al., (2022) mengatakan bahwa penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan dengan melakukan pengumpulan dokumen-dokumen yang telah dinilai keabsahannya, dokumen tersebut berupa buku, jurnal, dan artikel dari peneliti terdahulu. Tujuan dilakukannya studi pustaka adalah untuk memperoleh landasan teori yang dapat membantu menyelesaikan topik yang sedang atau akan dibahas.

Menurut Overtadara et al., (2023), ciri utama studi kepustakaan meliputi beberapa aspek penting, seperti: (1) Peneliti secara langsung berinteraksi dengan teks atau data numerik, (2) Data pustaka bersifat siap pakai, (3) Data pustaka pada dasarnya adalah sumber sekunder, (4) Data pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data yang bersumber dari jurnal, buku, dan skripsi. Data yang digunakan antara lain terdiri dari 5 buku, 5 skripsi, dan 15 jurnal berindeks Sinta.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis isi (*Content Analysis*). Di mana pada penelitian ini fokusnya adalah konten positif dan karakteristik media. Teknik ini memungkinkan penelitian terhadap sifat objek secara tidak langsung melalui analisis terhadap buku, teks, esai, artikel, dan berbagai jenis wacana yang dapat dianalisis. Sehingga, dalam penelitian ini fokus utama nya adalah untuk mengkaji lebih mendalam mengenai penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas.

3. Hasil dan Pembahasan

Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*

Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menggabungkan kerja kelompok dengan permagangan atau turnamen untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Menurut Slavin dalam (Sodiq & Trisniawati, 2020), menggambarkan kolaborasi sebagai mengekspresikan ide melalui kerja kelompok dan mengambil tanggung jawab terhadap kelompok belajar. Model

pembelajaran ini adalah Teknik pedagogis yang dapat meningkatkan pembelajaran dengan pemikiran Tingkat tinggi, serta perilaku sosial bagi siswa dengan latar belakang dan kebutuhan yang beragam.

Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* memiliki paradigma yang memungkinkan siswa berdiskusi dan berbagi pengetahuan untuk memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Paradigma ini akan memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan berbagi pengetahuan untuk memahami konsep pembelajaran yang efektif, siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk membahas topik tertentu.

Menurut Ni'am & Widodo, (2023), menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat membantu meningkatkan hasil pembelajaran. Model pembelajarannya ini dianggap mampu menyenangkan siswa karena penggunaannya yang melibatkan pembentukan kelompok dan pembinaan serta mendorong interaksi positif antara individu dan kelompok. Selain itu, model pembelajaran TGT melibatkan komponen permainan dan daya saing. Pembelajaran dengan menggunakan model TGT bertujuan untuk meningkatkan keberhasilan akademis, toleransi, dan keterampilan sosial.

Menurut Qomariyah, (2022), model pembelajaran TGT adalah paradigma sederhana pembelajaran kooperatif yang efektif untuk pembelajaran umum. Model pembelajaran ini juga dapat diartikan sebagai permainan dalam pembelajaran. Pembelajaran Kooperatif TGT menekankan kerja sama kelompok, pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk mengeksplorasi topik secara mandiri dan kelompok. Model pembelajaran TGT adalah salah satu pendekatan yang menekankan kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat di antara siswa. TGT menggabungkan elemen permainan dan turnamen untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Berdasarkan dari beberapa paparan dari peneliti sebelumnya mengenai model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games*, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui kompetisi yang sehat dan permainan edukatif, di mana di dalamnya terdapat kerja sama dalam kelompok, turnamen permainan, poin dan penghargaan, penguatan keterampilan sosial, dan pembelajaran yang menyenangkan

Sintaks Model Pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan dari hasil penelitian Kamila et al., (2024), menyatakan bahwa terdapat 5 sintaks dalam model pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT), antara lain:

1. Presentasi kelas, guru memberikan materi pembelajaran kepada siswa dengan pusat pembelajaran pada siswa. Siswa diharapkan mempunyai sikap positif dalam menerima sesuatu yang baru.
2. Kelompok (Tim), siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa, berdasarkan jenis kelamin, bakat akademis, ras, agama, dan budaya, berdasarkan hal tersebut guru menerima berbagai keragaman yang ada.
3. Permainan, kegiatan ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat dari materi untuk menguji pengetahuan para siswa, pada tahap ini siswa terlibat dalam diskusi kelompok mengenai pertanyaan yang diberikan.
4. Turnamen (Pertandingan), dalam sebuah pelajaran, siswa menyajikan paparan materi berdasarkan hasil diskusi mereka. Hasil kemudian dievaluasi melalui penilaian, di mana jawaban yang benar mendapat point dan jawaban yang salah tidak. Hal ini juga dapat dilakukan dengan berbagai cara berdasarkan pembelajaran.
5. Penghargaan kelompok, hal ini dicapai dengan memberi hadiah sebagai penghargaan oleh guru, dengan hal tersebut guru mengumumkan pemenang kemudian memberikan hadiah kepada kelompok yang mendapat point tertinggi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Astuti et al., (2022), beberapa sintaks dalam model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Presentasi kelas, guru menyampaikan informasi yang diperlukan untuk pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, dan memotivasi siswa untuk belajar.
2. Pembentukan tim, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang heterogen.
3. Pelaksanaan Games, guru membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan yang ada pada permainan
4. Turnamen, guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.
5. Rekondisi Tim, guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah tercapai.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia, mulai dari tingkat dasar hingga menengah. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar pada siswa, sesuai dengan kaidah dan tata bahasa yang berlaku. Menurut Putri, (2020), pembelajaran

bahasa Indonesia bertujuan untuk memperkuat keterampilan komunikasi siswa, antara lain adalah keterampilan komunikasi baik lisan maupun tulisan.

Menurut L. E. Rahmawati & Setyaningsih, (2021), pelajaran Bahasa Indonesia melibatkan kreativitas dan inovasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pendidikan di Indonesia mendukung pembelajaran yang sesuai dengan pertumbuhan industry 4.0. Mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada aspek linguistik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir, kemampuan berkomunikasi, dan pemahaman budaya, sehingga siswa dapat menggunakan Bahasa Indonesia secara efektif dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Analisis Penerapan Pembelajaran Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Dalam penelitian Amri et al., (2022), penggunaan model pembelajaran TGT memotivasi siswa untuk belajar. Pembelajaran berkelompok, ada permainan dengan gaya turnamen, bagi kelompok dengan nilai tertinggi akan menghasikan penghargaan. Pembelajaran dengan model TGT dimaksudkan dengan tujuan untuk menghilangkan prasangka siswa bahwa pembelajaran dikelas merupakan proses yang sulit dan membosankan. Dalam model pembelajaran TGT dapat dikaitkan dengan pembelajaran berbasis media. Ketika guru memilih media pembelajaran, penting untuk memeriksa penerapan media dan kualitas nya. Karena karakter siswa SD adalah model oh bermain.

Penelitian yang dilakukan oleh S. Rahmawati et al., (2023), menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran tematik di kelas IV SDN Dawung, merupakan salah satu pemilihan jenis model pembelajaran yang sangat tepat. Proses pembelajaran meliputi presentasi kelas yang dipimpin guru, latihan belajar kelompok, permainan kompetisi, dan penghargaan untuk skor tertinggi. Model Pembelajaran TGT mempunyai keuntungan dalam meningkatkan kegembiraan dan motivasi siswa, model pembelajaran ini juga membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk bertanya dan berbagi ide.

Menurut Nurhayati et al., (2022), dalam penelitiannya, analisis penggunaan model pembelajaran TGT menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar sains siswa di kelas V MI YUPPI Wonokerto, berdasarkan hasil nilai rata-rata siswa yang mencapai KKM pada nilai > 70. Nilai uji Z atau perolehan nilai Post-Test menunjukkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar sains siswa secara signifikan. Perolehan hasil t-hitung = 9,08 dan t-tabel 1,64. oleh karena itu t-hitung > t-tabel. Maka dari itu H_a diterima dan

H0 ditolak. Uji hipotesis dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan.

Berdasarkan dari hasil kajian kepustakaan yang dilakukan dari penelitian terdahulu, maka peneliti dapat menarik suatu pernyataan mengenai model pembelajaran TGT, merupakan model pembelajaran yang efektif untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian yang relevan menyatakan bahwa Model Pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat belajar, hasil belajar, motivasi, dan tujuan-tujuan pembelajaran lainnya yang tercapai melalui penggunaan model tersebut.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan, terdapat beberapa hal yang bisa ditarik sebagai kesimpulan dalam penelitian ini, antara lain: 1) Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran penting yang harus dipelajari di setiap jenjang pendidikan baik dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah. Bahasa Indonesia meliputi kemampuan untuk memahami, menyimak, membaca, menulis, dan menafsirkan suatu hal. Sebuah model pembelajaran sangatlah dibutuhkan untuk menjadikan suatu pembelajaran lebih bermakna dan sampai pada tujuannya. Salah satu model pembelajaran yang efektif untuk digunakan adalah Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) dan 2) Berdasarkan hasil kajian kepustakaan yang telah dilakukan, diketahui bahwa model pembelajaran ini sangat melibatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan dibagi menjadi berkelompok sesuai dengan kemampuan, minat, ras, hingga jenis kelaminnya, kemudian berkolaborasi untuk menyelesaikan suatu langkah pembelajaran, dan diakhir kelompok siswa yang berhasil menyelesaikan pembelajaran dengan tepat dan cepat akan mendapatkan point serta mendapat hadiah atau *reward* dari guru di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- 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>
- Cahyani, D. I., Ulya, F., Muna, M. F., Fadhilah, S., Wachidah, E. U., & Hanik, J. (2021). Peran

- Lembaga Pendidikan dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Era 4.0 di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. *Journal of Educational Integration and Development*, 1(3), 2021.
- Elektro, J. E., Setiawan, Z., & Lastya, H. A. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 131–137.
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1514–1553.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Maulidina, Annisa, Hartini, Widyaningrum, & Heny Kusuma. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas Ii Sdn 2 Gagakan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1–14.
- Ni'am, F., & Widodo, W. (2023). Pendidikan sains penerapan model kooperatif tipe team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa SMP. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 11(3), 219–225.
- Noviani, D. (2022). *Jurnal sosial humaniora dan pendidikan*. 2(3), 41–51.
- Nurhayati, Ekok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3.
- Ovartadara, M., Firman, & Desyandri. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2667–2678. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.579>
- Putri, F. N. (2020). Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.30659/j.8.1.16-24>
- Qomariyah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Sifat Bangun Ruang Melalui Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Semester I MI Negeri 6 Cilacap Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(1), 35–41. <https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i1.58>
- Rahmawati, L. E., & Setyaningsih, V. I. (2021). Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Students' Independent Learning in the Online Learning for Bahasa Indonesia Subject). *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 353–365.
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826–3831.
- Reynaldi Nomor, Jhon R. Wenas, & Aaltje S. Pangemanan. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Spldv. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(4), 50–58. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i4.746>
- Siswa, K., Pembelajaran, D., Di, I. P. A., Tinggi, K., Dewi, S. S., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2020). Jurnal Utile Penerapan Model Inside Outside Circle Untuk Meningkatkan Keterampilan terdiri dari lima langkah , yaitu : mengamati , menekankan pada aktivitas peserta didik melalui kegiatan mengamati , mennanya , Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan de. VI.
- Sodiq, A. N., & Trisniawati, T. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 6(1), 68. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v6i1.7738>

Tarigan, M., Alvindi, A., Wiranda, A., Hamdany, S., & Pardamean, P. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 149–159.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3922>