J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.4, No.3, April 2025

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Gowa

Fitria[1], Sahade[2], M. Ridwan Tikollah[3]
[1,2,3] Universitas Negeri Makassar
E-mail: Fitrialwi2001@gmail.com[1], Sahade@unm.ac.id[2], M.ridwan.tikollah@unm.ac.id[3]

Article History:
Received: 23 Februari 2025
Revised: 30 Maret 2025
Accepted: 07 April 2025

Keywords: *Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT), Hasil Belajar*

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk: menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas XI AKL SMK Negeri 1 Gowa. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) SMK Negeri 1 Gowa yang terdiri dari 137 siswa, sedangkan sampel penelitian ini adalah 33 siswa yang diambil dengan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dokumentasi, observasi, tes dan kuesioner. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif, uji instrumen dan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 26 for windows. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok manusia yang meningkatkan martabat dan kedudukan. Proses pendidikan dimulai sejak lahir hingga tua yang didapatkan dari orang tua, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Pendidikan juga merupakan cahaya yang membimbing manusia dalam mencari arah dan makna hidup melalui proses penyadaran dan pengembangan potensi. Selain itu pendidikan salah satu indikator dalam mengembangkan proses belajar siswa. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara". Tujuan dari pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan peningkatan mutu proses belajar mengajar dengan meningkatkan hasil belajar siswa ke tingkat yang lebih baik.

Hasil belajar sebagai hasil evaluasi atau penguasaan materi siswa melalui tes dan *non* tes. "Hasil belajar adalah perubahan tingkat kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar baik itu secara tertulis maupun lisan". (Nainggolan dkk., 2021:2619). Hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran karena menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam menerima pembelajaran yang dilihat dari tingkat kemampuan dari tiga ranah yaitu kognitif,

afektif dan psikomotorik, yang dimana kemampuan tersebut dari cara berfikir, bersikap dan berketerampilan. Namun keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajarnya itu berbeda-beda, maka dari itu terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya. Menurut Susanto (2016:15-18) "Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni kecerdasan anak, kesiapan atau kematangan, bakat anak, kemauan belajar, minat, model penyajian materi pelajaran, pribadi dan sikap guru, suasana pengajaran, kompetensi guru dan masyarakat". Selain hal tersebut, yang mempengaruhi hasil belajar juga tergantung pada hubungan antara guru dan siswa harus bersifat dinamis. Guru harus memiliki kompetensi yang baik dan tinggi karena guru yang merancang model dan strategi pembelajaran sekaligus mengatur jalannya proses pembelajaran di kelas dengan menciptakan model pembelajaran kreatif dan inovatif. Model pembelajaran berlangsung lebih banyak diberikan melalui ceramah, maka akan sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berpikir kritis. Setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi model dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar serta mampu mengatur suatu keadaan yang dapat mengaktifkan siswa. Model pembelajaran digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Sebagaimana pendapat menurut Ngalimun (2017:15-18) "Model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang logis".

Untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menciptakan model pembelajaran yang lebih berfokus kepada siswa agar terdapat perubahan pada diri siswa dalam kegiatan belajar, seperti model pembelajaran kooperatif yang meningkatkan hasil belajar dengan meningkatkan pemahaman, komunikasi, serta keaktifan siswa dalam proses belajar. Menurut Widayati & Muaddab (2014:77) "Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerja sama, yakni kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran". Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu dari banyak jenis pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan dan menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik. Menurut Cahyaningsih (2017:2) "Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status".

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan seluruh siswa untuk lebih aktif dan mengandung unsur permainan yang dapat menambah motivasi belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) diukur dari penyajian kelas, kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognize*). Rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif dan kurang berpusat pada siswa. Dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa bisa lebih meningkat sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial. Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan keaktifan belajar dan dapat meningkatkan hubungan sosial. "Melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) seperti ini aktivitas siswa akan meningkat, karena setiap siswa dalam kelompok akan berpartisipasi secara aktif untuk mengemukakan ide atau gagasannya".(Sujana & Sopandi, 2023:111).

SMK Negeri 1 Gowa merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang ada di Provinsi Sulawesi Selatan yang terletak di kabupaten Gowa. SMK Negeri 1 Gowa yang terakreditasi A dan sudah menerapkan kurikulum merdeka. Program keahlian di SMK Negeri 1 Gowa sebanyak 6 jurusan diantaranya yaitu Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Teknik Audio Video, Teknik Komputer dan Jaringan, Pemasaran, dan Usaha Perjalanan Wisata. Berdasarkan Pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 9 Januari 2024 dengan mengamati proses belajar siswa dan melakukan wawancara terhadap guru terhadap hasil belajar siswa pada kelas XI AKL yang diperoleh dari 137 siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran tidak pernah digunakan untuk mata pelajaran akuntansi sehingga keefektifannya masih belum dirasakan, seperti pengelompokkan siswa 4-5 orang dengan menerapkan *games* dan *tournament*. Berbagai kendala dalam proses pembelajaran dikarenakan model pembelajaran yang kurang efektif dan inovatif dan masih menggunakan model pembelajaran konvensional ditandai berdasarkan masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 75.

Adapun gambaran mengenai hasil belajar siswa kelas XI AKL SMK Negeri 1 Gowa yang didapatkan dari ulangan tengah semester (UTS) sebagai berikut.

Tabel 1 Nilai Rata-Rata Ujian Tengah Semester Kelas XI AKL Negeri 1 Gowa Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	KKM
XI AKL 1	35	71	75
XI AKL 2	36	70	75
XI AKL 3	33	66	75
XI AKL 4	33	68	75
Total	**137**	**69,75**	**75**

Sumber: Guru Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan, 2024 (data diolah)

Berdasarkan hasil belajar siswa pada tabel 1, rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 69,75. Jadi dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan belum mencapai batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditentukan adalah 75. Maka dari itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di mata pelajaran akuntansi keuangan yang meliputi dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran yang cocok digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) yang dapat membuat siswa aktif dan berpikir kritis.

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti jelaskan, maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI AKL SMK 1 Negeri Gowa".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian dalam peneleitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Objek dalam penelitian ini adalah SMK Negeri 1 Gowa. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI akuntansi dan keuangan lembaga (AKL) SMK Negeri 1 Gowa yang berjumlah 137 siswa tahun ajaran 2023/2024. Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling*, yang menggunakan pertimbangan tertentu, sehingga diperoleh sampel sebanyak 33 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dokumentasi, observasi, tes dan kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif, uji instrumen dan uji hipotesis. Data diolah dan dianalisis menggunakan aplikasi *SPSS version 26 for windows*, hingga diperoleh hasil dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Berikut disajikan Tabel rekapitulasi tanggapan responden terhadap variabel Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Tabel 2 Rekapitulasi Tanggapan Responden Variabel Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase % Skor Aktual	Ket
1	Penyajian kelas	117	132	88,64	Sangat Baik
2	Kelompok (*Teams*)	81	99	81,82	Sangat Baik
3	Permainan (*Games*)	81	99	81,82	Sangat baik
4	Turnament (*Tournament*)	78	99	78,79	Baik
5	Penghargaan kelompok (*team recognize*)	76	99	76,77	Baik
	Jumlah	**433**	**528**	**81,57**	**Sangat Baik**

Sumber: Olah Data Kuesioner, 2024

Berdasarkan Tabel 2, hasil skor aktual variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa persentase skor rata-rata sebesar 81,57 persen yang tergolong dalam kategori sangat baik. Adapun Penyajian kelas merupakan indikator model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang paling tinggi dengan tingkat persentase sebesar 88,64 persen, sebaliknya Penghargaan kelompok (*team ecognize*) memiliki persentase terendah sebesar 76,77 persen.

Berikut hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dengan perbandingan nilai ketuntasan hasil belajar siswa kelas XI AKL 3 SMK Negeri 1 Gowa.

Tabel 3 Perbandingan Nilai ketuntasan Hasil Belajar *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kelas Eksperimen SMK Negeri 1 Gowa

No	Kategori	Keterangan	Kelas Ekperimen	
			Pre-test	*Post-test*
1	Tuntas	Nilai >75	3	28
2	Tidak Tuntas	Nilai <75	30	5
	Total		33	33

Sumber: Olah Data Hasil Belajar *Pre-test* dan *Post-test*, 2024

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat menunjukkan bahwa pada hasil perbandingan nilai *pre-test* terdapat 3 siswa yang telah mencapai nilai KKM, sedangkan untuk nilai *post-test* terdapat 28 siswa yang telah mencapai nilai KKM. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI AKL 3 SMK Negeri 1 Gowa *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan signifikan setelah adanya *treatment*.

1. Statistik Deskriptif

Hasil uji hipotesis dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang digambarkan dengan persentase jumlah skor seluruh jawaban responden yang diperoleh dari lima indikator model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan hasil persentase skor aktual model pembelajaran

kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diperoleh persentase rata-rata skor aktual sebesar 81,57 persen yang tergolong sangat baik. Meskipun demikian terdapat dua indikator yang tergolong dibawah rata-rata skor aktual yaitu turnamen (*tournament*) dengan skor 78,79 persen dan penghargaan kelompok (*team recognize*) dengan skor 76,77 persen.

b. Hasil Belajar

1) Hasil belajar *Pre-test* dan *Post-test*

Untuk analisis deskriptif hasil belajar *pre-test* dengan menggunakan bantuan SPSS 26 *for windows,* diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 47,42 yang dimana nilai tersebut berada pada interval <75 yang berarti tergolong kurang. Jadi berdasarkan penjelasan tersebut nilai hasil *pre-test* siswa kelas XI AKL SMK Negeri 1 Gowa pada mata pelajaran akuntansi keuangan tahun ajaran 2023/2024 termasuk dalam kategori kurang dengan banyaknya siswa yang dibawah KKM. Sedangkan analisis deskriptif hasil belajar *post-test* nilai rata-rata (*mean*) sebesar 88,42 yang dimana nilai tersebut berada pada interval 80≤ *B* <90 yang berarti tergolong baik. Jadi berdasarkan penjelasan tersebut nilai hasil belajar siswa setelah adanya perlakuan dapat disimpulkan bahwa nilai *post-test* siswa kelas XI AKL SMK Negeri 1 Gowa pada mata pelajaran akuntansi keuangan tahun ajaran 20203/2024 termasuk dalam kategori baik dengan banyaknya siswa yang diatas KKM.

Tabel 4 Hasil Perhitungan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* siswa pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Gowa Tahun Ajaran 2023/2024

Statistics		
Pre-test & Post-test		
N	Valid	33
	Missing	0
Mean		47.42 88.42
Std. Deviation		12.557 18.931

Sumber: Hasil Olah Data *SPSS version 26 for windows*, 2024

2. Uji Instrumen

Hasil uji instrumen dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Pada penelitian ini dengan menggunakan *SPSS version 26 for windows*, bahwa instrumen variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai r_{hitung} antara 0,411 sampai dengan 0,765 lebih besar dari r_{Tabel} 0,355 sehingga dinyatakan valid. Adapun uji validitas dari instrumen variabel Hasil belajar nilai r_{hitung} 0,480 sampai dengan 0,740 lebih besar dari r_{Tabel} 0,355 sehingga dinyatakan valid.

Tabel 5 Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	No Butir Pernyataan	Validitas		Kesimpulan
		r_{hitung}	r_{tabel}	
Model Pembelajaran Kooperatif	1	0,532	0,355	Valid
	2	0,406	0,355	Valid
	3	0,437	0,355	Valid
	4	0,411	0,355	Valid

Tipe *Team Games Tournament* (TGT)	5	0,523	0,355	Valid
	6	0,518	0,355	Valid
	7	0,599	0,355	Valid
	8	0,548	0,355	Valid
	9	0,452	0,355	Valid
	10	0,637	0,355	Valid
	11	0,478	0,355	Valid
	12	0,413	0,355	Valid
	13	0,542	0,355	Valid
	14	0,765	0,355	Valid
	15	0,704	0,355	Valid
	16	0,681	0,355	Valid
Hasil Belajar	1	0,740	0,355	Valid
	2	0,598	0,355	Valid
	3	0,571	0,355	Valid
	4	0,571	0,355	Valid
	5	0,598	0,355	Valid
	6	0,636	0,355	Valid
	7	0,480	0,355	Valid
	8	0,571	0,355	Valid
	9	0,598	0,355	Valid
	10	0,740	0,355	Valid
	11	0,598	0,355	Valid
	12	0,571	0,355	Valid
	13	0,598	0,355	Valid
	14	0,636	0,355	Valid
	15	0,480	0,355	Valid

Sumber: Hasil Olah Data dari SPSS 26 *for windows*

b. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini dengan menggunakan *SPSS version 26 for windows*, bahwa instrumen variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,740 lebih besar dari 0,60 sehingga dinyatakan reliabel. Adapun Hasil belajar dengan nilai *cronbach's alpha* 0,750 lebih besar dari 0,60 sehingga dinyatakan reliabel.

Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan Hasil belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	*N of Items*
0,740	16
0,750	15

Sumber: Hasil Olah Data *SPSS version 26 for windows*, 2024

3. Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Tabel 7 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients[a]						
Model		*Unstandardized Coefficients* B	*Std. Error*	*Standardized Coefficients* Beta	t	*Sig.*
1	(*Constant*)	4.100	1.090		3.762	.001
	Model Team Games Tournament (TGT)	.709	.082	.842	8.689	.000

a. *Dependent Variable:* Hasil Belajar

Sumber: Hasil Olah Data *SPSS version 26 for windows*, 2024

Model persamaan regresi linear sederhana untuk variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas XI AKL SMK Negeri 1 Gowa antara lain berikut:

Y = 4,100 + 0,709X

b. Uji t

Tabel 7 Hasil Uji t

Coefficients[a]						
Model		*Unstandardized Coefficients* B	*Std. Error*	*Standardized Coefficients* Beta	t	*Sig.*
1	(*Constant*)	4.100	1.090		3.762	.001
	Model Team Games Tournament (TGT)	.709	.082	.842	8.689	.000

a. *Dependent Variable:* Hasil Belajar

Sumber: Hasil Olah Data *SPSS version 26 for windows*, 2024

Berdasarkan Tabel 7 menunjukkan bahwa pada variabel model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diperoleh t_{hitung} sebesar 8,689 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan terhadap hasil belajar siswa kelas XI AKL SMK Negeri 1 Gowa, diterima.

c. Koefisien Determinasi

Tabel 8 Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	*Adjusted R Square*	*Std. Error of the Estimate*
1	.842[a]	.709	.700	1.552

a. *Predictors*: (*Constant*), Model *Team Games Tournament* (TGT)

Sumber: Hasil Olah Data *SPSS version 26 for windows*, 2024

Berdasarkan Tabel 8, menunjukkan bahwa koefisien determinasi sebesar 0,709 yang berarti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh sebesar 70,9 persen terhadap hasil belajar siswa, sedangkan sisanya, yaitu 29,1 persen, dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan mengenai model pembelajaran kooperatif model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI AKL 3 SMK Negeri 1 Gowa, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil analisis deskriptif model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tergolong dalam kategori sangat baik. Meskipun demikian, masih terdapat dua indikator dibawah rata-rata persentase yaitu turnament (*tournament*) dengan nilai 78,79 persen dan penghargaan kelompok (*team recognize*) dengan nilai 76,77 persen yang masih tergolong dalam kategori baik.
2. Hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI AKL SMK Negeri 1 Gowa melalui *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan signifikan yaitu dari *pre-test* dalam kategori kurang dengan nilai 47,42 persen menjadi kategori baik dengan nilai 88,42 persen pada *post-test.*
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI AKL SMK Negeri 1 Gowa.

DAFTAR REFERENSI

Cahyaningsih, U. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *3*(1), 1–5. Diambil dari https://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/download/405/385

Nainggolan, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2617–2625. Diambil dari https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1235

Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran: Dilengkapi dengan 65 Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu.

Niria, N. R. B., Makaborang, Y., & Ina, A. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, *2*(2), 239–243. Diambil dari https://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/article/view/713/790

Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 9118–9126. Diambil dari https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3430

Sahade, & Ngampo, M. Y. A. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning dan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Kelas XII IPS SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, *20*(1), 54–60. Diambil dari http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19383

Sujana, A., & Sopandi, W. (2023). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Implementasi*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (Edisi 2 Cetakan 5)*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (t.t.).

Widayati, N. S., & Muaddab, H. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: CV. Garuda Mas Sejahtera.