



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) DENGAN LKPD WORKSHEET UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK SMP SATAP PADADITA**

**IMPLEMENTATION OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
LEARNING MODEL WITH LKPD WORKSHEETS TO INCREASE THE
ACTIVITY AND LEARNING OUTCOMES OF SATAP PADADITA
MIDDLE SCHOOL STUDENTS**

Keni Priskila Kanatalo^{*)}, Vidriana Oktaviana Bano, Yohana Ndjoeroemana

**)Corresponding Author*

Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

Jl. R. Suprpto No. 35 Waingapu, Kabupaten Sumba Timur - NTT

*Email: kanatalokeni@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil wawancara dan observasi adalah rendahnya rata-rata hasil belajar dan kurangnya keaktifan peserta didik di kelas. Penelitian ini menganalisis peningkatan keaktifan serta capaian peserta didik SMP Satap Padadita dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan LKPD *Worksheet*. Prosedur pelaksanaan kegiatan berdasarkan prosedur PTK dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian dilakukan pada bulan Februari 2024. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII B SMP Satap Padadita. Penelitian dilaksanakan dalam 3 tahapan, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Berdasarkan hasil analisis rata-rata hasil belajar peserta didik pada tahap prasiklus 72,75 dengan kategori tuntas sebanyak 10 orang (35,71%), pada tahap siklus I nilai rata-rata 74,43 dengan kategori tuntas sebanyak 15 orang (53,57%), dan pada tahap siklus II nilai rata-rata 75,96 dengan kategori tuntas sebanyak 21 orang (75%). Terjadi peningkatan yang baik pada tingkat hasil belajar peserta didik, dan juga tingkat keaktifan peserta didik saat dilakukan percobaan pembelajaran dengan model TGT berbantuan media LKPD *Worksheet*.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Keaktifan, TGT, *Worksheet*.

ABSTRACT

The problems found based on the results of interviews and observations were the low average learning outcomes and the lack of student activity in class. This research analyzes the increase in activity and achievement of Satap Padadita Middle School students by implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model using LKPD Worksheets. The procedure for implementing activities was based on PTK procedures with a descriptive quantitative approach. The research was conducted in February 2024. The subjects in this research were Class VII B students at Satap Padadita Middle School. The research was carried out in 3 stages, namely pre-cycle, cycle I, and cycle II. Based on the results of the analysis, the average learning outcomes of students at the pre-cycle stage was 72.75 with a complete category of 10 people (35.71%), at the first cycle stage the average score was 74.43 with a complete category of 15 people (53.57%), and in the second cycle stage the average score was 75.96 with 21 people (75%) in the complete category. There was a good increase in the level of student learning outcomes, and also the level of student activity when learning experiments were carried out using the TGT model assisted by LKPD Worksheet media.

Keywords: Learning Outcomes, Activeness, TGT, Worksheets.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan mata pelajaran yang wajib bagi anak usia wajib belajar (Sari *et al.*, 2017). IPA merupakan ilmu yang mempelajari alam secara utuh, dimana IPA bukan hanya tentang fakta alam, tetapi juga mempelajari penemuan (Putri *et al.*, 2023). IPA diharapkan menjadi wadah dalam mempelajari alam dengan membagikan pengalaman yang nyata, sehingga siswa dapat mengenal dan memahami alam secara utuh (Qurniasty *et al.*, 2018).

Saat ini pendidikan di Indonesia masih dihadapkan dengan beberapa permasalahan mendasar, sehingga membutuhkan banyak pembenahan yang sistematis oleh pihak-pihak yang terkait (Mayani & Junaidi, 2019). Hasil observasi jumat 6 oktober 2023 di kelas VII SMP Satap Padadita, menggambarkan beberapa situasi, seperti kurang maksimalnya aktivitas belajar di kelas, dimana metode yang dipergunakan belum sepenuhnya mampu membuat peserta didik untuk lebih fokus ataupun meningkatkan keaktifan dalam aktifitas belajar di kelas. Hasil wawancara yang dilakukan pada 6 Oktober 2023 terhadap guru mata pelajaran IPA (teridentifikasi masalah kurangnya kreativitas guru pada proses pembelajaran di kelas, dalam upaya memicu keaktifan dari peserta didik. Pembelajaran di kelas umumnya berpusat pada pendidik (*Teacher Centered*), dan guru juga jarang menggunakan LKPD dalam proses belajar di kelas. Guru kurang mengoptimalkan kegiatan yang dinilai mampu memicu keaktifan peserta didik, dimana metode pembelajaran yang digunakan masih sebatas penjelasan yang berfokus pada papan tulis. Berdasarkan wawancara terhadap siswa diketahui bahwa kebanyakan peserta didik kurang menyukai proses belajar di kelas menggunakan teknik ceramah yang terpusat pada guru, terutama pada mata pelajaran IPA yang ranahnya sangat luas. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah, guru juga hanya memanfaatkan soal latihan yang terdapat pada buku cetak untuk diselesaikan oleh peserta didik. Hal ini yang sering membuat siswa bosan dan membuat kericuhan dalam kelas. Guru juga jarang menggunakan LKPD dalam proses belajar mengajar, siswa juga mengatakan bahwa mereka belajar jika menghadapi ulangan dan saat mengerjakan PR saja. Saat menghadapi ulangan peserta didik cenderung menghafal materi tanpa memahami apa sebenarnya isi yang ingin disampaikan dalam materi tersebut.

Dampak permasalahan terlihat dari hasil nilai ulangan harian, nilai UTS pada semester I Tahun Ajaran 2023/2024. Nilai KKM yang harus dicapai adalah 74. Sebanyak 10 dari 28 peserta didik yg nilainya sudah memenuhi standar KKM. Sedangkan 18 siswa lainnya belum mampu memenuhi KKM, dapat dikatakan bahwa sekitar 64,25% yg belum mencapai KKM.

Menurut Hara *et al.* (2023), kurang aktifnya kegiatan belajar di kelas dapat diakibatkan metode belajar yang kurang tepat. Metode belajar kooperatif model TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu jenis metode belajar yang dirancang untuk merangsang peserta didik agar dapat lebih aktif saat belajar.

Kegiatan belajar di kelas merupakan proses penyampaian materi kepada peserta didik, dimana kegiatan ini diharapkan dapat menjadi jembatan informasi bagi peserta didik, dengan menggunakan strategi dan media yang berpotensi dapat mengembangkan lingkungan belajar (Udju *et al.*, 2023). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengupayakan agar peserta didik dapat lebih aktif dengan interaksi dengan peserta didik lainnya, sehingga sumber informasi yang diperoleh bukan hanya berasal dari guru (Putri *et al.*, 2023). Metode TGT merupakan model belajar berkelompok, dimana diharapkan peserta didik dapat berdiskusi dan nantinya ditutup dengan suatu game/turnamen (Kumalasari *et al.*, 2023). Metode belajar dengan pembagian peserta dalam beberapa kelompok belajar bertujuan untuk mendorong motivasi, keaktifan dan hasil belajar dalam kelompok. Pembelajaran melalui game/turnamen merupakan pembelajaran yang menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi kelompok, dimana peserta didik yang terlibat dalam kelompok diharapkan dapat lebih termotivasi untuk belajar dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran secara individu (Sari *et al.*, 2017).

Model pembelajaran TGT umumnya dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Kondameha *et al.* (2023) media pembelajaran merupakan komponen penting yang berfungsi untuk membantu dalam proses penyampaian informasi. LKPD yang merupakan singkatan dari Lembar Kerja Peserta Didik adalah media belajar yang saat ini banyak dipergunakan pada kegiatan belajar di sekolah. LKPD dinilai mampu mampu merangkum informasi dan menghemat waktu dalam proses pembelajaran (Mayani & Junaidi, 2019). Menurut Widiyani & Pramudiani (2021), saat ini LKPD telah berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi, dimana LKPD saat ini dapat diakses melalui PC/Laptop ataupun smartphone. Inovasi lainnya dalam penggunaan LKPD adalah lahirnya berbagai aplikasi ataupun website yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik, misalnya LKPD menggunakan *worksheet*. *Worksheet* berbentuk lembar kerja yang diakses secara *online*, dimana dengan penggunaan media ini guru dapat lebih mudah untuk mengoreksi latihan dari peserta didik yang ikut berpartisipasi (Firtsanianta & Khofifah, 2022).

Menurut Putri *et al* (2023) penggunaan metode belajar kooperatif tipe TGT diharapkan mampu mengembangkan kegiatan belajar di kelas ke arah yang lebih positif. Pernyataan ini berdasarkan hasil penelitian dari Ningsih *et al* (2022), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu”, dimana hasilnya

menjelaskan bahwa penggunaan metode TGT mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan di SMP Negeri 2 Banjar Margo pada Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian Sari *et al* (2017) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI IPA Man I Pontianak”, dengan hasilnya yang menyimpulkan metode belajar kooperatif tipe TGT sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah.

Keadaan ini mendasari keinginan penulis membuat analisis berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media LKPD *Worksheet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau dan Minat Belajar IPA Peserta didik SMP Satap Padadita”. Tujuannya adalah: (1) Untuk melihat tingkat keaktifan dan capaian belajar peserta didik dengan metode sebelumnya, (2) Untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran TGT dengan LKPD *Worksheet* pada peserta didik kelas VII B SMP Satap Padadita, dan (3) Untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VII B SMP Satap Padadita setelah penerapan model pembelajaran TGT dengan LKPD *Worksheet*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan prosedur PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan jenis pendekatan kuantitatif deskriptif. PTK dilakukan untuk melihat apakah model pembelajaran TGT berbantuan media LKPD *Worksheet* dapat memperbaiki hasil belajar serta merangsang peserta didik untuk lebih aktif. Penelitian berlangsung dalam 3 tahapan, tahap prasiklus bertujuan untuk mendapatkan gambaran terkait hasil belajar dan tingkat keaktifan peserta didik ketika menggunakan model pembelajaran yang biasanya mereka lakukan, kemudian siklus I, dilakukan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Siklus II dilakukan sama seperti siklus I, dengan tujuan untuk melihat kemampuan peserta didik beradaptasi dengan model pembelajaran yang baru. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Satap Padadita Jln. Airlangga-Padadita, Kambaniru, Kecamatan. Kampera, Kabupaten. Sumba Timur Provinsi NTT, dan dilaksanakan pada bulan Februari 2024, dan peserta didik dari Kelas VII B SMP Satap Padadita sebanyak 28 orang adalah subjek dalam penelitian ini.

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode yang terbagi dalam 4 tahap (Fauziyah & Anugraheni, 2020), yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan ini merupakan perencanaan yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, dimana peneliti membuat konsep perencanaan melalui observasi, menyusun skenario pembelajaran, kemudian menyiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan

saat pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan diharapkan peneliti terlibat langsung dalam pengumpulan data dengan memanfaatkan instrumen yang tersedia sesuai hasil dari tahap perencanaan.

3. Pengamatan

Pada tahap pengamatan peneliti akan menghimpun data secara sistematis berdasarkan fenomena yang terjadi pada saat dilaksanakan kegiatan. Peneliti harus dapat mendeskripsikan kegiatan belajar yang terjadi, agar dapat menggambarkan fenomena yang ada.

4. Refleksi

Data hasil pengamatan kemudian di evaluasi agar dapat diketahui kekurangan yang terjadi pada saat dilakukan kegiatan. Instrumen yang digunakan berupa tes dan non tes, dimana akan dilakukan tes akhir untuk memperoleh data hasil belajar, dan evaluasi kegiatan melalui bentuk observasi. Lembar observasi merupakan catatan aktivitas siswa selama belajar di kelas. Observasi ini dilakukan melalui pengamatan terhadap segala kejadian dalam kegiatan. Tes dilakukan untuk menilai kemahiran siswa dalam menggunakan model pembelajaran TGT yang didukung dengan media LKPD *Worksheet*.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. dimana peneliti melihat dan mengidentifikasi perbedaan hasil belajar siswa akibat berbagai aktivitas yang dilakukan. Data kuantitatif yang digunakan adalah hasil tes dari peserta didik (Ningsih *et al.*, 2022). Rumus penghitungan yang digunakan adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata rata nilai
 $\sum xi$ = total nilai keseluruhan
n = jumlah peserta didik

Untuk menghitung persentasi aktivitas peserta didik, menggunakan rumus menurut Sari *et al* (2017) adalah sebagai berikut:

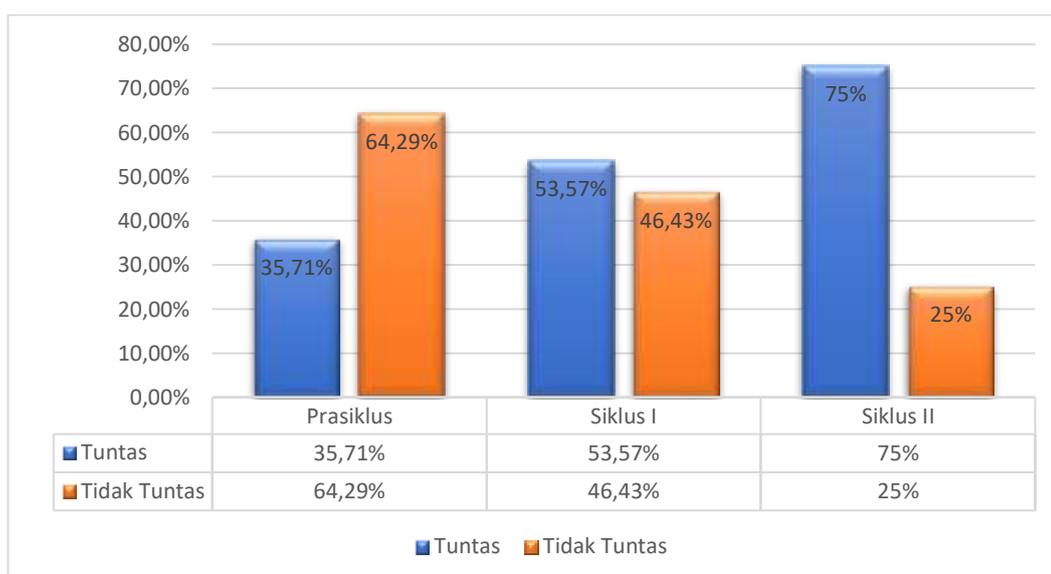
$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besar persentase
f = Nilai yg dianalisis
n = Banyaknya data/siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap prasiklus dilakukan sesuai dengan metode yang biasanya dilakukan pada kelas tersebut. Guru menjelaskan materi agar siswa memahaminya, kemudian di akhir pembelajaran peneliti melakukan tes untuk mengukur hasil belajar. Pada tahap prasiklus ini dapat dilihat bahwa antusias peserta didik rendah, tidak fokus dan kurang aktif dalam merespon guru yang sedang memberikan materi. Pada tahap siklus I guru terlebih dahulu memberikan materi, kemudian memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru. Setelah itu dibentuk kelompok-kelompok kecil, dan masing-masing kelompok diberikan waktu untuk mempersentasikan hasil diskusinya. Pada bagian akhir setiap kelompok dilibatkan dalam turnamen/perlombaan dalam menjawab pertanyaan. Pada tahap Siklus I ini terlihat peserta masih berusaha beradaptasi dengan model pembelajaran baru, namun terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II sama dengan siklus I. Pada siklus II terlihat siswa sangat menyukai kegiatan pembelajaran, hal ini terlihat dari tingkat aktivitas siswa yang tinggi dan stabil. Siswa aktif bertanya ketika guru menyajikan materi, serta aktif berdiskusi dalam pembelajaran kelompok (Gambar 1.).



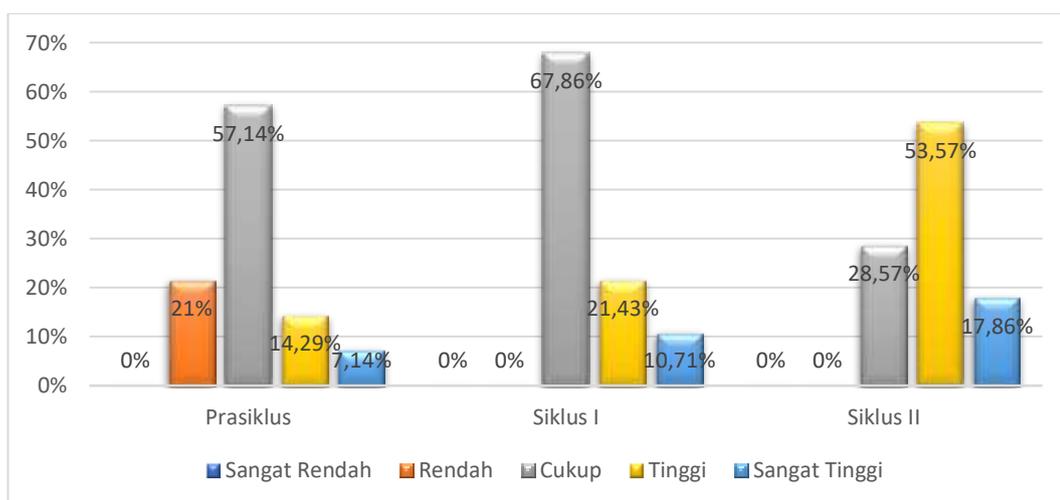
Gambar 1. Grafik Hasil Belajar pada 3 Tahap

Berdasarkan Gambar 1. yang merupakan grafik hasil belajar siswa terlihat persentase siswa pada kategori tuntas terus mengalami peningkatan Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT menggunakan LKPD *Worksheet* berhasil menyampaikan materi kepada siswa lebih baik dibandingkan model pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada tahap siklus sebelumnya diketahui rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 72,75 termasuk kategori tuntas sebanyak 10 orang (35,71%) dan jumlah siswa masuk, kategori tidak tuntas berjumlah 18 orang (64,29%). Keadaan sebagian besar siswa yang masuk dalam kategori belum tuntas pada tahap ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan belum berhasil menyampaikan materi kepada siswa dengan baik, sehingga hasil belajar sebagian besar siswa rendah.

Rata-rata hasil belajar siklus I sebesar 74,43, jumlah siswa yang berkategori tuntas sebanyak 15 orang (53,57%), dan yang berkategori tuntas tetapi sebaiknya 13 siswa(46,43%). Pada siklus tahap I terlihat nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dan jumlah peserta kategori penuh bertambah. Jadi pada percobaan tahap pertama penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media lembar kerja LKPD menunjukkan pengaruh yang cukup baik yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi.

Rata-rata hasil belajar siklus II sebesar 75,96, dimana jumlah siswa kategori penuh sebanyak 21 orang (75%), namun jumlah siswanya dalam kategori tidak. 7 orang (25%) menyelesaikannya. Hasil belajar siswa tahap II menunjukkan perubahan yang baik dibandingkan dengan tahap sebelumnya, dimana terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar dan banyaknya siswa yang berada pada kategori tuntas. Selanjutnya tingkat keaktifan peserta didik terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Tingkat Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 2., perkembangan tingkat aktivitas siswa terdapat dalam tiga tahapan. Terlihat tingkat keaktifan siswa yang cenderung meningkat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan LKPD *Worksheet* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Rata-rata tingkat keaktifan peserta didik pada fase siklus sebelumnya sebesar 24,57 dan berada pada kategori sesuai. Kategori aktivitas rendah berjumlah 6 siswa (21,43%), kategori

aktivitas sedang berjumlah 16 siswa (57,14%), kategori aktivitas tinggi berjumlah 4 siswa (14,29%) dan kategori aktivitas tinggi berjumlah 4 siswa (14,29%). Siswa dengan kategori aktivitas sangat tinggi terdapat 2 orang (7,14%). Rata-rata kehadiran siswa siklus I sebesar 27,32 termasuk dalam kategori tinggi. Kategori “cukup aktif” sebanyak 19 orang (67,86%), kategori “sangat aktif” sebanyak 6 orang (21,43%), dan kategori “sangat aktif” sebanyak 3 orang (10,71%). Pada tahap siklus I terlihat bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan bantuan media lembar kerja LKPD memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Rata-rata pada siklus II sebesar 29,29 termasuk dalam kategori tinggi. Kategori “cukup aktif” berjumlah 8 orang (28,57%), kategori “sangat aktif” berjumlah 15 orang (53,57%), dan kategori “sangat aktif” berjumlah 5 orang (17,86%). Pengaruh pada Siklus II bahkan lebih baik dibandingkan dengan hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus I.

Berdasarkan uraian hasil analisis pada penelitian ini diketahui bahwa model pembelajaran TGT menggunakan LKPD Worksheet mampu memperbaiki capaian belajar dan merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Keadaan tersebut dapat terjadi karena pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan memperhatikan beberapa faktor seperti: (1) model TGT tidak hanya membuat siswa (yang memiliki kemampuan akademik lebih) lebih terlibat dalam pembelajarannya, namun siswa yang memiliki kemampuan akademik kurang juga berpartisipasi aktif dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kelompoknya, (2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, (3) Pada model pembelajaran ini siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan (4) Pada pembelajaran ini siswa lebih menikmati pembelajaran karena adanya kompetisi dalam model ini dalam hal aktivitas permainan.

Hasil penelitian penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media LKPD Worksheet di SMP Satap Padadita menunjukkan bahwa hasil belajar dan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran meningkat. Hasil berasal dari penggunaan model pembelajaran TGT yang dapat membantu peserta didik meningkatkan keterampilan, ketelitian dan kekompakan kelompok. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Qurniasty *et al.* (2018) tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Siswa Kelas VIII F F SMP 1 Barombong Gowa, dimana hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif TGT dalam pembelajaran aktivitas siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Demikian pula penelitian Mayan dan Junaid (2019) mengenai penerapan model pembelajaran TGT pada variasi LKPD oleh siswa di kelas.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. Proses belajar pada tahap prasiklus menggunakan model pembelajaran dengan menjelaskan materi secara langsung dengan metode ceramah. Tingkat hasil belajar peserta didik pada tahap prasiklus adalah rata-rata 72,75 sebagian besar peserta didik masuk pada kategori tidak tuntas (64,29%). Tingkat keaktifan peserta didik pada tahap prasiklus rata-rata 24,57 dan masuk pada kategori cukup.
2. Pada tahap siklus I dan siklus II menggunakan model pembelajaran TGT dengan LKPD *Worksheet*. Hasil belajar tahap siklus I adalah rata-rata 74,43 sebagian besar peserta didik masuk pada kategori tuntas (53,57%), dan tingkat keaktifan peserta didik pada tahap prasiklus rata-rata 27,32 dan masuk pada kategori tinggi. Hasil belajar tahap siklus II rata-rata 75,96 sebagian besar peserta didik masuk pada kategori tuntas (75%), dan tingkat keaktifan peserta didik pada tahap prasiklus rata-rata 29,29 dan masuk pada kategori tinggi.
3. Hasil percobaan pembelajaran dengan model TGT berbantuan media LKPD *Worksheet* memperlihatkan adanya peningkatan pada tingkat hasil belajar, dan juga tingkat keaktifan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>.
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). Efektivitas E-LKPD Berbantuan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Conference of Elementary Studies*, 140–147.
- Hara, M. K., Bano, V. O., & Enda, R. R. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi di SMA Negeri Matawai La Pawu. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4 (1), 141–148. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.933>.
- Kondameha, W., Bano, V. O., & Hada Enda, R. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video Animasi Dilengkapi LKPD Quiz Berbasis Games terhadap Hasil Belajar Di SMP Negeri 2 Waingpau. *BEST JOURNAL (Biology Education, Science & Technology)*, 6(2), 1–7.
- Kumalasari, D., Lestari, S., & Sunarsi, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantu Kuis Interaktif Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Ganungkidul. *Prosiding SENASSDRA: Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, dan Humaniora*, 2(1), 446–452.
- Mayani, D. S., & Junaidi. (2019). Penerapan Model TGT dengan Variasi LKPD Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1

- Enam Lingkungan Padang Pariaman. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 37–44.
- Ningsih, A., Ratnawuri, T., & Dewi, T. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Tgt Berbantu Media Question Box terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(2), 142–150.
- Putri, D. R., Destiniar, D., & Dedy, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sd Negeri 4 Pedamaran. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 09(03), 1099–1109.
- Qurniasty, Daud, F., & Pagarra, H. (2018). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *UNM: Journal of Biological Education*, 1(2), 164–172. <http://ojs.unm.ac.id/ujbe/article/view/6365/4303>.
- Sari, P., Kurniati, T., & Fitriani, F. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Question Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas Xi IPA Man 1 Pontianak. *AR-RAZI Jurnal Ilmiah*, 5(1), 93–103. <https://doi.org/10.29406/arz.v5i1.656>.
- Udju, A. D., Bano, V. O., & Enda, R. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS) Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 4 Mauliru. 4(1), 155–168.
- Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 132–141. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>.