

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT BANTUAN MEDIA BAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK

Happy Tita Verina¹, Nadia Mustikarani², Siti Maslahah Nur Maghfiroh³,
Nuansa Bayu Segara⁴, Wuliono⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial, Lembaga Pendidikan Sertifikasi dan Profesi
Universitas Negeri Surabaya,

¹ppg.happyverina32@program.belajar.id

²ppg.nadiamustikarani02@program.belajar.id

³ppg.sitimaghfiroh02@program.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to describe the increase in learning activity of seventh-grade students of SMPN 2 Mojosari in the academic year 2023/2024 through the Team Games Tournament (TGT) method, which includes teams, games, and tournaments. This research falls under the category of Classroom Action Research and was conducted in two cycles. The research subjects consisted of 32 students. The instruments used included observation sheets for learning activity and the implementation of learning. The data on students' learning activity were analyzed using quantitative descriptive with percentages. The results showed that the TGT-type cooperative learning could increase the learning activity of the seventh-grade students of SMPN 2 Mojosari in the academic year 2023/2024 for the material on social status and roles. Based on observations, the students' learning activity increased by an average of 30.64%, from 46.38% in the first cycle to 77.02% in the second cycle.

Keywords: learning activity; team games and tournament; classroom action research;

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas VII G SMPN 2 Mojosari pada tahun ajaran 2023/2024 melalui metode pembelajaran (TGT) yang mencakup teams, games, dan tournament. Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas dan dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keaktifan belajar dan keterlaksanaan pembelajaran. Data keaktifan belajar peserta didik dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII G SMPN 2 Mojosari pada tahun ajaran 2023/2024 untuk materi status dan peran sosial. Berdasarkan observasi, keaktifan belajar siswa meningkat rata-rata sebesar 30,64%, yaitu dari 46,38% pada siklus I menjadi 77,02% pada siklus II.

Kata kunci: keaktifan belajar; *team games and tournament*; penelitian tindakan kelas;

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama kemajuan bangsa, di mana peserta didik yang aktif dalam belajar memiliki manfaat besar. Mereka terlibat, antusias, dan mendapat pengalaman langsung serta meningkatkan kemampuan pribadi dan sosial. Sehingga membuka peluang karir sesuai minat dan kemampuan mereka, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui pembelajaran yang konkret.

IPS mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat dengan pendekatan interdisipliner dari berbagai ilmu sosial. Namun, dalam kegiatan pembelajaran, kurang menarik perhatian peserta didik dan mereka cenderung hanya mendengarkan serta mencatat materi tanpa terlibat secara aktif.

Keaktifan dalam pembelajaran di kelas memberikan manfaat, termasuk peningkatan pemahaman materi, keterampilan sosial, berpikir kritis, dan motivasi belajar. Namun, masih banyak peserta didik yang pasif. Untuk mengatasi permasalahan ini, model pembelajaran kooperatif dapat

digunakan, di mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk aktivitas pembelajaran yang terstruktur (Cooper et al., 1990).

Permasalahan-permasalahan tersebut terjadi karena guru dalam pelaksanaan pembelajaran belum menggunakan metode yang tepat untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Maka dari itu, perlu mengadakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memberikan ruang kepada peserta didik agar lebih aktif, tertantang dan melatih peserta didik untuk dapat bekerja secara berkelompok salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Efektivitas pembelajaran kooperatif tergantung pada lima faktor: saling ketergantungan positif antara anggota kelompok, akuntabilitas individu, interaksi yang meningkatkan kolaborasi antar peserta didik, keterampilan sosial yang sesuai, dan proses kelompok. Dalam konteks ini, setiap anggota kelompok harus saling berkolaborasi

dan bertanggung jawab atas perannya dengan interaksi yang terjalin (Hodgson & Weil, 2011)

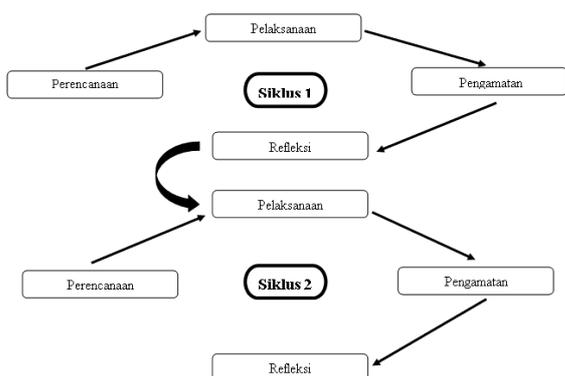
Menurut (Slavin, 1987), TGT memiliki lima komponen inti yang berhubungan. Pertama, "presentasi kelas" di mana guru menyampaikan materi ajar. Kedua, "tahap tim" di mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk mempelajari materi dan latihan. Ketiga, "game" di mana peserta didik berinteraksi dengan anggota kelompok lain untuk menjawab pertanyaan. Keempat, "turnamen" yang mirip dengan game tetapi melibatkan unsur kompetisi antar kelompok. Terakhir, "nawala" di mana guru memberikan penghargaan kepada kelompok atau individu. Secara singkat, TGT menggabungkan kerjasama dalam tim dengan kompetisi antar tim (DeVries et al., 1975).

Pada tahap ketiga pembelajaran kooperatif, peserta didik akan menggunakan game edukatif Bamboozle. Platform ini menyajikan beragam permainan kuis interaktif yang menarik. Guru dapat menggunakan kuis-kuis yang sudah tersedia atau merancang kuis sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT bantuan Media Bamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik". Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas dari penerapan model *Cooperative Learning* dengan media Baamboozle terhadap keaktifan peserta didik kelas VII-G SMP Negeri 2 Mojosari dalam materi status dan peran sosial.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana penerapan metode bamboozle dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran mengenai status dan peran sosial. Penelitian ini merupakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SMPN 2 Mojosari, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur, dari tanggal 26 Maret 2024 hingga 2 April 2024. subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas VII G, dengan 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Setiap siklus dalam penelitian terdiri dari tahapan perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1 Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Tanggart

Dalam tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa persiapan, antara lain: menyusun modul pembelajaran, merancang media pembelajaran seperti Bamboozle, menyiapkan lembar observasi dan angket keaktifan belajar peserta didik, serta membuat soal pada aplikasi Bamboozle. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengikuti pendekatan TGT (Team Games Tournament), yang mencakup presentasi materi, pembelajaran kelompok, turnamen permainan papan dan aplikasi Bamboozle, serta penghargaan kepada anggota kelompok. Langkah-langkah ini merupakan adaptasi dari struktur TGT yang diusulkan oleh (Slavin, 1987).

Tindakan dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap

siklus diakhiri dengan tahap refleksi, analisis, dan evaluasi untuk memperbaiki langkah-langkah pada siklus berikutnya.

Evaluasi dan analisis proses pembelajaran melibatkan penilaian terhadap tahapan pembelajaran, kondisi peserta didik saat berdiskusi, dan kendala yang muncul. Data diperoleh melalui observasi dan survei, dengan menggunakan formulir observasi dan angket. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas, dengan bantuan rekan sejawat. Data aktivitas peserta didik meliputi aktivitas lisan, motorik, mental, dan emosional. Untuk mengukur keaktifan belajar peserta didik, digunakan instrumen berupa angket yang mencakup skala penilaian dari "sangat jarang" hingga "sangat sering". Indikator keaktifan peserta didik merujuk pada yang diusulkan oleh (Sardiman, 2012).

Tabel 1. Indikator keaktifan belajar peserta didik

No	Jenis Aktivitas	Indikator
1.	Visual Activities	<ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan guru, Membaca materi pembelajaran
2.	Oral Activities	<ul style="list-style-type: none"> Bertanya kepada teman sekelompok atau guru jika ada materi yang belum dipahami Menyampaikan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok
3.	Listening Activities	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan/Menyimak penjelasan guru atau pendapat dari anggota kelompok
4.	Writing Activities	<ul style="list-style-type: none"> Mencatat materi penting yang dipaparkan di kelas maupun dalam kelompok
5.	Motor Activities	<ul style="list-style-type: none"> Hadir di kelas sebelum atau tepat saat pembelajaran dimulai Mengajak teman untuk berdiskusi Menjalankan instruksi yang diberikan guru dengan baik
6.	Mental Activities	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam kelompok
7.	Emotional Activities	<ul style="list-style-type: none"> Mengikuti games dengan antusias Semangat untuk memenangkan games. Semangat melakukan kegiatan kelompok.

Tabel 1 Keaktifan Peserta Didik

Data mengenai keaktifan belajar yang diperoleh dari lembar observasi diuraikan secara kualitatif. Informasi disajikan dalam bentuk persentase dan dibandingkan antara siklus pertama dan siklus kedua. Survei tersebut mengevaluasi sembilan jenis kegiatan, termasuk aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, motorik, mental, emosional, dan menggambar. Penilaian jawaban menggunakan skor dari sangat sering (4), sering (3), jarang (2), hingga sangat jarang (1). Setelah diberi skor, data diubah menjadi persentase dan dianalisis untuk membandingkan hasil antara siklus pertama dan kedua.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model kooperatif learning tipe TGT dengan dua siklus yang terdiri dari dua pertemuan. Sintaks dari model kooperatif learning tipe TGT meliputi: (1) presentasi kelas; (2) belajar dalam kelompok (team); (3) pertandingan (tournament) dalam bentuk permainan (games) pada aplikasi *Bamboozle*; dan (4) pemberian penghargaan (team recognition).

Siklus I

Rentan waktu yang dipakai dalam siklus I ialah pada tanggal 26 Maret 2024. Siklus I ini diikuti oleh 32 peserta didik kelas VII G dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut: (1) Peserta didik mampu menjelaskan pengertian status dan peran sosial; (2) Peserta didik mampu menganalisis status dan peran sosial di dalam masyarakat; (2) Peserta didik mampu menganalisis macam-macam dari status dan peran sosial. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama diawali dengan guru mengingatkan kembali materi yang dipelajari sebelumnya yaitu tentang permintaan, penawaran, pasar, dan Harga. Setelah itu, guru menghubungkan materi tersebut dengan materi status dan peran sosial. Cara yang dilakukan guru ialah dengan memberikan pertanyaan pemantik seperti "*bisakah kalian menyebutkan siapa saja yang terlibat dalam sistem jual-beli di pasar, serta jelaskan status dan peran mereka dalam sistem jual beli tersebut!*". Kegiatan pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan melakukan tahapan pertama dari model TGT. Tahap pertama yaitu melakukan

presentasi kelas dimana guru menyampaikan materi ajar yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Materi yang dipaparkan oleh guru meliputi pengertian status dan peran sosial hingga macam-macam penggolongan status dan peran sosial.

Setelah itu, pada tahapan kedua mempersiapkan peserta didik untuk belajar dalam kelompok. Pada siklus I ini pembagian kelompok didasarkan pada deretan tempat duduk sehingga terdapat 4 kelompok pada pelaksanaan turnamen game. Hal ini bertujuan untuk menghemat waktu dalam peserta didik mencari kelompok. Tahap ketiga yaitu, pelaksanaan turnamen game dengan aplikasi bamboozle. Sebelumnya, guru telah menjelaskan cara main agar peserta didik dapat menyiapkan diri secara optimal. Terdapat 20 soal dalam game bamboozle ini. Cara memainkan game ini ialah setiap kelompok bergantian untuk menjawab. Guru dan tim yang lain bertugas untuk menghitung 1 – 10 detik untuk memberikan kesempatan berdiskusi. Apabila waktu telah habis, tim tersebut dipersilahkan untuk menjawab. Apabila jawaban benar akan mendapatkan poin, namun apabila salah tidak mendapatkan poin.

Kelebihan dari aplikasi ini, guru dapat menyeting poin sesuai dengan keinginan serta dapat menghidupkan fitur Power-Ups seperti mencuri poin lawan, memberikan poin kepada lawan, mendapatkan skor cuma-cuma, atau menukar poin. Dengan menghidupkan fitur Power-Ups muncul persaingan yang kuat dalam diri peserta didik. Di akhir permainan, aplikasi bamboozle akan menampilkan pemenang yang memperoleh nilai tertinggi. Kemudian, guru mengajak peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan dan melakukan refleksi.

Pada siklus I ini, peneliti menemukan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Secara lebih detail permasalahan tersebut disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Permasalahan yang Terjadi pada Siklus I

No	Permasalahan	Analisis
1.	Metode dalam pembagian kelompok	Berdasarkan hasil observasi, terdapat permasalahan dalam metode pembagian kelompok. Pada siklus I kelompok dibagi berdasarkan deretan tempat duduk. Sehingga, setiap anggota kelompok duduk ditempat duduknya masing-masing. Hal ini, menimbulkan kesulitan dalam melakukan diskusi karena ruang gerak merasa terbatas.
2.	belum meratanya peserta didik untuk terlibat dalam proses diskusi	Berdasarkan hasil observasi, peserta didik yang menjawab pertanyaan hanya itu-itu saja. Peserta didik yang lain terkadang hanya menyimak tanpa memberikan gagasannya.
3.	Durasi waktu yang terlalu pendek	Pada siklus I ini, durasi waktu yang diberikan untuk memikirkan jawaban ialah 10 detik. Berdasarkan hasil observasi, ternyata durasi waktu tersebut menurut peserta didik terlalu cepat sehingga proses diskusi belum secara efektif dilakukan. Akibatnya, mereka akan menjawab asal-asalan karena kehabisan waktu.

Tabel 2 Permasalahan yang Terjadi
pada *Siklus I*

Siklus II

Waktu pelaksanaan siklus II dilakukan pada 2 April 2024. Tahapan Pelaksanaan pada siklus II ini serupa dengan tahapan pelaksanaan pada siklus I. secara keseluruhan pembelajaran pada siklus II difokuskan pada perbaikan-perbaikan terhadap permasalahan yang muncul pada siklus I. jika dilihat pada tabel 2 di atas, permasalahan pertama muncul pada tahapan mempersiapkan peserta didik untuk belajar dalam kelompok. Solusi yang dilakukan yaitu dengan guru tetap membagi kelompok berdasarkan deretan tempat duduk untuk mempersingkat waktu.

Namun, yang menjadi perbaikan disini yaitu guru mengkondisikan siswa untuk menata bangku serta kursi ke belakang. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat duduk di bawah secara nyaman dan melingkar dengan kelompoknya masing-masing. Peserta didik dapat leluasa berdiskusi secara dekat tanpa ada sekat yang menghalangi.

Kemudian permasalahan kedua dan ketiga, terjadi pada tahapan pelaksanaan turnamen game bamboozle. Solusi yang dilakukan

yaitu guru memberikan peraturan secara tegas untuk setiap anggota tim bergantian menjadi perwakilan untuk menyampaikan jawaban dari hasil diskusi dengan percaya diri. Perbaikan ini dilakukan dengan tujuan agar seluruh anggota tim bisa bekerja sama tanpa mengandalkan satu atau dua orang saja. Mereka secara tidak langsung menyadari tanggung jawabnya untuk mendiskusikan dan menjawab pertanyaan. Kemudian untuk permasalahan durasi waktu, peneliti melakukan perbaikan dengan memberikan tambahan waktu yakni 1 menit untuk mendiskusikan jawaban. Peneliti menggunakan timer handphone untuk menghitung waktu tersebut, sehingga tidak ada lagi kelompok lain yang berisik menghitung durasi waktunya. Hal ini juga bertujuan untuk meningkatkan kefokusannya peserta didik. Pembelajaran pada siklus II secara keseluruhan berjalan dengan baik. Setiap kelompok memiliki antusias yang tinggi untuk memenangkan *game*. Seluruh peserta didik aktif berdiskusi dan terlibat dalam permainan. Mereka terlihat menggebu-gebu dan tidak ada tanda-tanda kebosanan. Selain itu,

estimasi waktu dan pengelolaan kelas berjalan dengan kondusif.

Data Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan lembar observasi dan wawancara yang diamati pada saat pembelajaran setiap siklusnya, diperoleh adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

No	Jenis Aktivitas	Indikator Keaktifan	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II	Peningkatan
1.	Visual Activities	• Memperhatikan guru	47,2%	49,2%	2,0%
		• Membaca materi pembelajaran	30,8%	34%	3,2%
2.	Oral Activities	• Bertanya kepada teman sekelompok atau guru jika ada materi yang belum dipahami	50,7%	53,1%	2,4%
3.	Listening Activities	• Menyampaikan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok	20%	90%	70,0%
		• Mendengarkan/menyimak penjelasan guru atau pendapat dari anggota kelompok	89%	97,1%	8,1%
4.	Writing Activities	• Mencatat materi penting yang dipaparkan di kelas maupun dalam kelompok	74,1%	76,5%	2,4%
5.	Motor Activities	• Hadir di kelas sebelum atau tepat saat pembelajaran di mulai	60,5%	92,8%	32,1%
		• Mengajak teman untuk berdiskusi	35%	87,5%	52,5%
		• Menjalankan instruksi yang diberikan guru dengan baik	52,5%	77,5%	25%
6.	Mental Activities	• Menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam kelompok	32,5%	82,5%	25%
7.	Emosional Activities	• Mengikuti games dengan antusias	25%	85%	60,0%
		• Semangat untuk memenangkan games	39,3%	90%	50,7%
		• Semangat untuk melakukan kegiatan kelompok	35,3%	86%	50,7%
Rerata			46,38%	77,02%	30,64%

Tabel 3 Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 3 menyajikan persentase peningkatan keaktifan belajar peserta didik di setiap jenis aktivitasnya di siklus pertama dan kedua. Berdasarkan tabel tersebut, keaktifan belajar peserta didik meningkat paling besar di jenis oral activities pada indikator

menyampaikan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok dan pada jenis emosional activities pada indicator mengikuti games dengan antusias. Akan tetapi secara keseluruhan semua indikator mengalami peningkatan pada siklus II. Secara ringkas, rerata persentase di siklus pertama dan kedua juga mengalami peningkatan, yaitu dari 46,38% menjadi 77,02%. Dengan demikian, peningkatan rerata ini sebesar 30,64% dibandingkan rerata siklus pertama.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan aplikasi bamboozle telah mencapai tujuan yang ditetapkan yaitu untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Indikator menyampaikan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tiya, 2013), bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kesadaran bekerja sama dalam kelompok dari siklus I ke siklus II. Kondisi tersebut dikarenakan setiap anggota berkeinginan untuk memberikan skor tertinggi pada

kelompok masing-masing. Oleh karena, itu proses turnamen game dengan aplikasi bamboozle menjadikan peserta didik memusatkan perhatiannya terhadap informasi atau pertanyaan demi pertanyaan serta berani menyampaikan pendapat ketika menjawab pertanyaan. Keterlibatan secara aktif peserta didik dalam menyampaikan pendapat juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Adiputra & Heryadi, 2021), bahwa model pembelajaran TGT mampu mengembangkan sikap saling menghargai antar sesama peserta didik seperti adanya pemahaman yang berbeda dalam menyampaikan pendapat untuk saling menceritakan pengetahuan.

Media pembelajaran Bamboozle menggunakan kuis yang dibuat sendiri oleh guru maupun pengguna lain. Kuis ini dapat dimainkan secara berkelompok dengan sistem saling bergantian dalam menjawab pertanyaan. Permainan edukasi yang disuguhkan bamboozle menyerupai lomba cerdas cermat yang memberikan pengalaman interaktif dalam proses pembelajaran (Sa'diyah et al., 2021). Peningkatan yang signifikan juga terlihat pada jenis

emosional activities. Aktivitas emosional ini diperoleh dari adanya stimulus penggunaan media bamboozle dalam meningkatkan antusiasme peserta didik. Melalui fitur power-ups, sound effect dan animasi yang disuguhkan oleh bamboozle menjadikan suasana pembelajaran tidak membosankan (Darmawan & Aghni, 2024). Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan di kelas di akibatkan oleh riuh gemuruh peserta didik untuk berlomba-lomba mengumpulkan poin dalam permainan edukatif bamboozle sehingga kemungkinan peserta didik tidak mengalami ketakutan dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *cooperatif learning* tipe TGT bantuan media bamboozle yang dilakukan selama dua siklus terlaksana dengan baik. Seusai dilakukan perhitungan pada perolehan data di siklus I dan II. terjadi peningkatan setiap indikator keaktifan belajar sehingga menandakan tujuan dari penelitian telah tercapai.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII G di SMPN 2 Mojosari pada tahun ajaran 2023/2024 untuk materi status dan peran sosial. Keaktifan belajar siswa di kelas tersebut secara keseluruhan meningkat sebesar 30,64% menurut hasil observasi. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT bisa dijadikan salah satu alternatif untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–111.
- Cooper, J., Prescott, S., Cook, L., Smith, L., & Mueck, R. (1990). Cooperative Learning and College Instruction: Effective Use of Student Learning Teams. *California State University*.
- Darmawan, R., & Aghni, R. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga [The Effect of Using Baamboozle Learning Media On Improving Student Collaboration Skills in Institutional]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 20(1), 77–97.
- DeVries, D. L., Mescon, I. T., & Shackman, S. L. (1975). *Teams-Games-Tournament in the Elementary Classroom: A Replication. Report No. 190*. Johns Hopkins University Press.
- Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1–3.
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD / MI Melalui Pelatihan Media

- Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz Dan Baamboozle. . . *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, 11, 198–204.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. (1987). Using Student Team Learning: Johns Hopkins Team Learning Project. In *Psychological Bulletin*. Johns Hopkins University Press.
- Tiya, K. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 178–191.