

PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKn

Ah. Sofi¹, Oksiana Jatningsih², Rahmad Suyanto³
^{1,2}PPKn Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya
³SMKN 3 Surabaya
sofisopsopan@gmail.com, oksianajatingsih@gmail.com,
rachmad.suyanto71@gmail.com

ABSTRACT

An educator is required to carry out interesting and enjoyable learning as a form of implementing student-centered learning. The main problem in this research is the low motivation and active learning of students in citizenship education subjects. The main aim of this research is to increase students' motivation and activeness in PPKn learning by implementing Problem Based Learning assisted by TGT Games. The method used is Classroom Action Research with Descriptive Quantitative Methods. The results of this research were from the analysis of five indicators. The best results were obtained in the second cycle with an increase in student motivation and activity, namely 80% -95%. It can be concluded that by implementing Problem Based Learning assisted by Team Games Tournament (TGT) it can increase students' motivation and active learning.

Keywords: Problem Based Learning, Teams Games Tournament, Learning activity

ABSTRAK

Seorang pendidik diharuskan untuk melakukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sebagai bentuk penerapan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Masalah utama pada penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan keaktifan belajar peserta didik pada mata Pelajaran PPKn. Adapun tujuan utama dari penelitian ini ialah untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan menerapkan Problem Based Learning berbantuan Games TGT. Metode yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas dengan Metode Kuantitatif Deskriptif. Hasil dari penelitian ini dari analisis lima indikator, Hasil terbaik yang diperoleh yakni pada siklus ke II dengan peningkatan motivasi dan keaktifan peserta didik yakni 80%-95%. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya dengan menerapkan Problem Based Learning berbantuan Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Teams Games Tournamen, keaktifan belajar

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran di semua jenjang dari satuan Pendidikan Dasar dan Menengah diharuskan

dilaksanakan secara aktif serta menyenangkan, menarik, memberikan dorongan dan motivasi yang positif, serta menyediakan ruang

dan waktu untuk peserta didik guna ikut serta dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas untuk memberikan keaktifan dan kebebasan untuk berekspresi di dalam kegiatan pembelajaran. Sanjaya (2012) memaparkan bahwa pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa, yang artinya dalam proses pembelajaran tersebut diharuskan terpusat kepada peserta didik. Oleh karena itulah kegiatan pembelajaran cenderung berorientasi pada kegiatan peserta didik guna mendapatkan hasil belajar dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Seorang guru tidak bisa dilepaskan dalam kegiatannya dalam mengajar siswa di dalam kelas. Menurut anak agung (dalam Suwardi 2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi antara pendidik dengan siswa serta pada sumber lingkungan yang ada. Pada proses interaksi inilah terdapat transfer atau pemberian ilmu pengetahuan serta nilai-nilai dari guru kepada siswanya.

Terjalannya interaksi yang baik antara guru dan siswa dapat membuahkan hasil atau dampak yang positif dalam proses pembelajaran yang dijalankan, begitupun sebaliknya jikalau interaksi

tidak bisa berjalan dengan sesuai dengan keinginan maka ilmu yang diberikan oleh guru tidak akan bisa diterima secara maksimal oleh siswa.

Parnawi (2019) mengatakan bahwasannya pembelajaran itu merupakan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman pribadi dalam interaksi dengan lingkungannya mengenai kognitif, afektif, serta psikomotor.

Selanjutnya menurut Mulyasa (2014) mengatakan bahwasannya pembelajaran bisa dikatakan berhasil jika siswa hampir keseluruhan sudah terlibat dalam pembelajaran secara aktif, baik secara fisik, mental ataupun sosial dalam belajarnya dan juga menunjukan kegairahan belajar yang tinggi, semangat, serta memiliki rasa kepercayaan diri sendiri.

Dari pengungkapan tersebut, Upaya guru sebagai pendidik dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa adalah sangatlah penting, karena minat dan motivasi belajar siswa menjadi titik penentu bagi berhasilnya kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan, apalagi berkaitan dengan pembelajaran

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Menurut Alvira dkk (2021) Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu konsep Pendidikan dimana memiliki peran untuk melahirkan generasi muda sebagai penerus bangsa yang memiliki karakter yang baik. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Pendidikan sekolah adalah mewujudkan generasi muda yang sadar akan bela negara berlandaskan kebangsaan, kepekaan mengembangkan jati diri dan moral bangsa di masa depan yang lebih baik.

Selain menjaga motivasi, keaktifan siswa dalam belajarnya juga perlu diperhatikan oleh guru sebagai pendidik guna mencapai dan tertuntasnya kegiatan belajar-mengajar sesuai dengan rancangan pembelajaran yang dibuat. Keaktifan belajar siswa sendiri merupakan interaksi yang sifatnya secara fisik maupun mental, yakni berbuat dan berfikir sebagai suatu serangkaian yang tidak bisa dipisahkan. Aktifitas fisik siswa yang giat aktif dengan anggota tubuhnya, membuat

sesuatu, bermain ataupun beraktifitas di dalam kelas.

Menurut Thalita (dalam Suryosubroto, 2009) yang dimana mengungkapkan bahwa siswa bisa dikatakan aktif dalam pembelajarannya apabila terdapat ciri-ciri yakni:

1. Siswa dapat berbuat sesuatu untuk memahami materi Pelajaran
2. Pengetahuan dipelajari, dialami serta ditemukan oleh siswa
3. Mencoba sendiri konsep-konsepnya
4. Siswa mengkomunikasikan hasil pemikirannya.

Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar terbilang rendah apabila siswa jarang bertanya, siswa hanya mendengarkan, mencatat, siswa hadir di dalam kelas dengan persiapan mengikuti pembelajaran yang kurang memadai, serta siswa hanya lebih banyak diam pada saat guru menanyakan apakah sudah mengerti ataukah belum. Selain itu jika siswa aktif dalam belajarnya maka motivasi belajarnya akan ikut terangkat dalam dirinya sehingga

dapat menerima dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tuntas.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, temuan yang diperoleh atau yang terjadi di lapangan di salah satu kelas X Teknik Mesin di sekolah SMK Negeri 3 Surabaya yakni Siswa kurang memperlihatkan keaktifannya dalam mengikuti pembelajaran serta motivasi pada siswa terbilang rendah pada mata pelajaran PPKn, disaat guru menyampaikan materi, siswa terlihat kurang aktif untuk mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa bermain hp secara diam-diam meskipun sudah ditegur, selain itu beberapa siswa juga kurang aktif dalam melakukan penugasan kelompok karena setiap kelompok yang mengerjakan hanya 2 sampai 3 siswa dari 6 anggota di setiap kelompoknya, selain itu siswa yang termasuk kategori akademis rendah cenderung tidak aktif selama pembelajaran berlangsung.

Permasalahan yang terjadi diatas disebabkan karena model pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran sebelumnya kurang menerapkan model pembelajaran

yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang cenderung visual kinestetik, ditambah lagi jam pembelajaran di siang hari yakni jam 12.20 sampai 13.40 yang dimana siswa Sudah mulai merasa jenuh dan Lelah, belum lagi ruang kelas yang cukup gerah karena fasilitas kipas angin dan ac yang kurang memadai karena mengalami kerusakan.

Melihat permasalahan tersebut tentunya diperlukan perbaikan dalam proses pembelajarannya terutama model pembelajaran yang diimplementasikan. Perbaikan ini sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa tercapai secara maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi serta keaktifan belajar siswa dalam mata Pelajaran PPKn maka peneliti mengajukan sebuah Solusi dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dimana model pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikirnya, memecahkan masalah,

serta memberikan pembelajaran yang berkaitan dengan pengalaman nyata dalam mereka.

Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) ini dipadukan dengan pembelajaran Games Tournamen. Alasan memadukan dengan games tournament agar kegiatan pembelajaran bisa menjadi meriah, gembira, dan menyenangkan untuk siswa sebagai Upaya dalam meningkan keaktifan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ehlers (2004) bahwasanya melakukan pembelajaan dengan permainan akan membuat siswa menjadi senang dalam kegiatan belajar yang diikutinya. Sehingga motivasi siswa merasa meningkat dalam ketertarikan mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan agar menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar dalam membentuk pondasi generasi muda untuk masa depan bangsa.

Menurut Slavin (2015) Mengatakan bahwasannya model pembelajaran Games Tournament merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk berkompetisi

dengan kelompok lainnya dengan bertujuan menambahkan gairah belajar siswa. Dengan adanya games dan turnamen dengan karakteristik TGT ini membuat siswa berantusias serta penasaran dalam mengikuti pembelajaran karena siswa akan membuktikan bahwa kelompok dirinya yakin menjadi yang terbaik dari kelompok yang lainnya.

Adapun Langkah-langkah dalam menerapkan model Problem Based Leraning (PBL) dengan berbantuan model pembelajaran Games Tournament (TGT) yakni 1) penyajian kelas, 2) pembentukan kelompok, 3) games, 4) Turnamen, 5) Rekognisi tim.

B. Metode Penelitian

Jenis dari penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan Kuantitatif deskriptif. Subyek dari penelitian ini yakni siswa kelas X TPM 1 di SMK Negeri 3 Surabaya tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 35 siswa laki-laki dan 1 siswa Perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yakni siklus I dan siklus II.

Prosedur Tindakan akan dimulai dari tahap perencanaan, Tindakan,

observasi dan refleksi. Kekurangan yang terjadi pada siklus 1 akan diperbaiki pada siklus yang ke II. Untuk teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa Teknik non tes. Teknik nontes ini dilakukan melalui lembar observasi, catatan di lapangan serta hasil dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan prosedur analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Untuk melihat peningkatan motivasi keaktifan siswa dalam belajarnya, terdapat tabel pengkategorian mengenai keaktifan siswa dalam belajarnya yang dimana hasil adaptasi dari Guttman (dalam Sugiyono, 2016. 139) yakni :

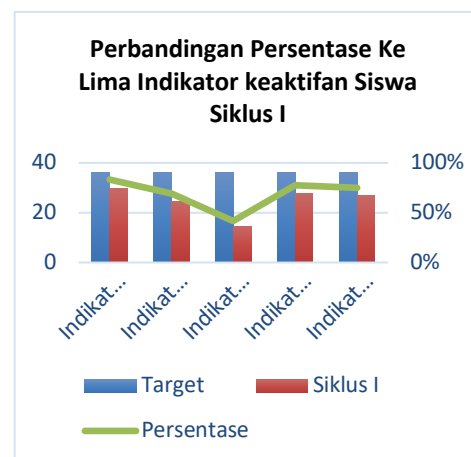
Tabel 1. Kategori Penentu Keaktifan

No.	Kategori	Rentang Persentase Keaktifan Siswa (%)
1	Sangat Aktif	80% - 100%
2	Aktif	60% - 80%
3	Cukup Aktif	40% - 60%
4	Kurang Aktif	20% - 40%
5	Sangat Kurang Aktif	10% - 20%

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan dari Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus

terdiri dari satu kali pertemuan. Setelah terlaksananya kegiatan pembelajaran sangat diharapkan bisa meningkatnya motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar materi PPKn dalam 5 Indikator, dimana indikator yang menjadi fokus utama dalam keaktifan siswa yaitu 1) Siswa melaksanakan tugas belajarnya, 2) Siswa terlibat dalam memecahkan masalah, 3) siswa bertanya kepada guru dan teman saat mengalami kesulitan dalam kegiatan belajarnya, 4) siswa ikut serta berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok sesuai kegiatan pembelajaran dan arahan guru, dan 5) menerapkan hasil belajarnya. Untuk mengetahui hasil keterlaksanaannya dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dapat dilihat pada grafik berikut:

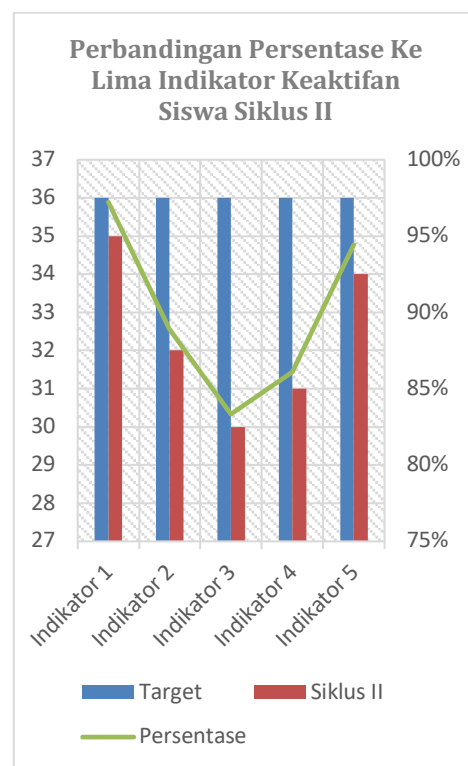


Grafik 1 Perbandingan Persentase Indikator Keaktifan Siswa Siklus I

Berdasarkan data yang tertera pada grafik tersebut menunjukkan bahwasannya keaktifan siswa pada indikator 3 yaitu keaktifan bertanya paling rendah jika dibandingkan dengan indikator keaktifan yang lainnya meskipun semua indikator belum mendapatkan hasil yang maksimal sesuai target dari jumlah siswa.

Dari data pada grafik tersebut menunjukkan bahwasannya pada siklus I ini siswa masih belum maksimal menunjukkan keaktifannya dalam hal berdiskusi dengan kelompok, bekerja sama dalam mencari informasi untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah, serta kurang memperlihatkan kekompakan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). hal ini terjadi karena siswa masih belum familiar dengan permainan games tersebut dan selain itu dalam penerapan model pembelajaran TGT pada siklus I, siswa masih belum bisa mengikutinya secara jujur. Melihat hasil tersebut diperlukan perbaikan dan evaluasi pada pembelajaran di Siklus ke II.

Selanjutnya hasil dari keterlaksanaanya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada siklus ke II mengalami peningkatan yang cukup besar bila dibandingkan dengan siklus I, hal tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 2 Perbandingan Persentase Indikator Keaktifan Siswa Siklus II

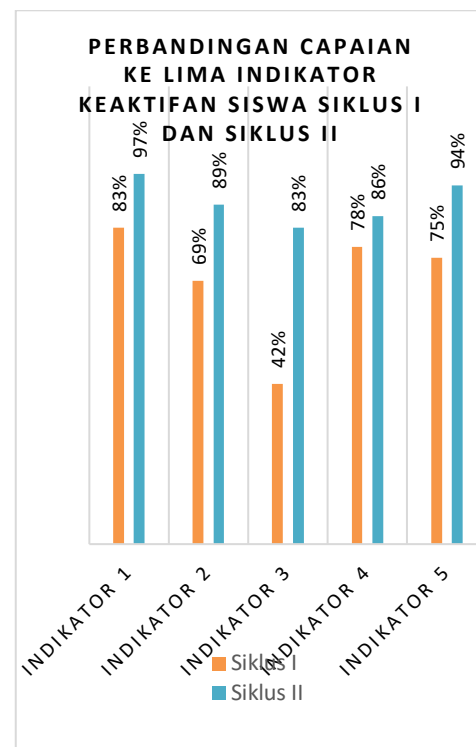
Berdasarkan grafik yang tertera pada gambar tersebut, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Problem Based Learning berbasis Teams Games Tournament (TGT) mengalami

peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya, dimana pada indikator 3 yakni keaktifan siswa dalam bertanya Ketika mengalami kesulitan dalam kegiatan belajarnya mengalami peningkatan, dimana siswa sudah tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan siswa sudah paham pada prosedur pembelajaran TGT tersebut. selain itu dari segi kerja sama dan kekompakan siswa dalam kelompok juga mengalami perbaikan yang terdapat pada indikator 4, siswa juga tampil lebih kritis dan bisa menerapkan hasil belajarnya dengan menjawab pertanyaan pada games TGT tersebut.

Dalam pembelajaran siklus ke II ini, motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada siklus ke 2 ini mengalami peningkatan, dimana semua peserta didik sangat berminat untuk mengikuti pembelajaran PPKn berbasis games tersebut. hal ini karena semua indikator keaktifan siswa yakni dari segi tugas belajarnya, keterlibatan dalam memecahkan masalah, keaktifan bertanya dan memahami tahapan pembelajaran, bekerja sama dan berdiskusi dalam kelompok, serta

penerapan hasil belajarnya mengalami peningkatan yang cukup tinggi dari pada di siklus yang pertama. Selain itu siswa juga mengikuti pembelajaran berbasis TGT dengan menerapkan kejujuran karena adanya evaluasi serta pemberian aturan yang ketat dari guru selama pelaksanaanya.

Selanjutnya jika dilihat hasil pelaksanaan pembelajaran dari Siklus I dan Siklus II dapat diperbandingkan dan terjadinya peningkatan di setiap indikatornya dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:



Grafik 3 Perbandingan Capaian Indikator Keaktifan Siswa Siklus I dan Siklus II.

Dari hasil analisis data pada gambar grafik ke 3, yang dimana hasil capaian keaktifan siswa pada ke lima indikator sangat terlihat perbandingannya antara Siklus I dan Siklus II.

Capaian pembelajaran di Siklus II pada pembelajarn Problem Based Learning (PBL) dengan dengan berbantuan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), terlihat bahwasannya dari semua Indikator keaktifan siswa yakni melaksanakan tugas belajarnya, memecahkan masalah, bertanya dan pemahaman tahapan pembelajaran, berdiskusi dan kerjasama dalam kelompok, serta penerapan hasil belajar yang diperoleh , semuanya sudah mendapatkan peningkatan dan juga jauh lebih baik jika di sandingkan dengan Siklus ke I.

Pada keaktifan di Indikator 1 yakni melaksanakan tugas belajarnya mendapatkan peningkatan sebesar 14 %, peningkatan tersebut terjadi karena dalam awal kegiatan pembelajaran guru memberikan motivasi belajar pada siswa untuk mengikuti pembelajaran PPKn dengan berbasis Games TGT

sehingga minat siswa meningkat dan bisa melaksanakan tugas serta perannya dalam kegiatan pembelajaran tersebut. selain itu pada indikator ke 3 juga mengalami peningkatan yang cukup tinggi karena siswa sudah paham alur kegiatan pembelajaran dengan menggunakan TGT dan perpaduan PBL serta penjelasan dan arahan dari guru yang mudah dimengerti oleh siswa.

C. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang sudah dilakukan pada pembelajaran Siklus I dan Siklus II di kelas X TMP I SMKN 3 Surabaya dapat dilihat hasilnya di atas bahwasannya peserta didik mengalami peningkatan dari segi motivasi dan kaktifan belajar peserta didik pada mata Pelajaran PPKn setelah menerapkan pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT), dimana pada Siklus ke II sudah mendapatkan peningkatan yang sesuai dengan target yang telah ditentukan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan pada peserta didik guna memperbaiki motivasi dan kaktifan belajar peserta didik.

Tahapan pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan Teams Games Tournament ini dilakukan dengan Lima langkah pelaksanaannya yakni:

1. Penyajian kelas, dimana pada langkah ini guru mempersiapkan ruangan kelas yang kondusif dari segi fasilitas yang ada di sekolah agar lingkungan belajar peserta didik di dalam kelas dapat mendukung pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Pembentukan kelompok, sebelum kegiatan pembelajaran games TGT dilakukan, peserta didik sudah dibentuk 6 kelompok dari 36 siswa. Dikarenakan pembelajaran TGT tersebut bersifat tim yang akan berkompetisi dalam pembelajaran tersebut.
3. Pelaksanaan Games, sebelum games dimulai guru sudah mempersiapkan bahan games yang akan dimainkan dengan peserta didik.
4. Dalam games TGT ini peserta didik dalam kelompok akan memecahkan permasalahan yang dibentuk dalam pertanyaan yang tersembunyi pada kertas TGT tersebut dan setiap

kelompok dilarang keras untuk berbuat curang selama pelaksanaannya.

5. Rekognisi tim, pada tahap ini kelompok yang berhasil mendapatkan poin tertinggi tanpa adanya kecurangan mendapatkan hadiah berupa alat tulis dan nilai yang baik dari guru.

Setelah pelaksanaan games TGT tersebut dalam pembelajaran, pada siklus I masih belum mendapatkan ketercapaian yang diharapkan dikarenakan pada saat pelaksanaan beberapa peserta didik masih melakukan kecurangan untuk menjawab pertanyaan pada kertas TGT tersebut serta masih belum bisa bekerja sama dengan timnya dengan baik. Hasil terbaik dapat dicapai pada pembelajaran siklus ke II, dimana peserta didik sudah meningkat dari segi motivasi dan keaktifan belajarnya dengan memenuhi indikator yang sudah dicantumkan pada pembahasan diatas, sehingga guru berhasil menyelesaikan permasalahan peserta didik di dalam kelas dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik pada mata Pelajaran PPKn karena PPKn merupakan pembelajaran yang sangat penting untuk dikuasai oleh

peserta didik agar mereka bisa menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai generasi penerus bangsa yang bisa mengharumkan bangsa dan negaranya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian serta pembahasan, peneliti dapat menarik Kesimpulan bahwasannya Penerapan Problem Based Learning berbantuan Teams Games Tournament dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik . Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil data pembelajaran mendapatkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pembelajaran dengan penerapan Problem Based Learning berbantuan Teams Games Tournament telah dilaksanakan dengan baik serta sesuai dengan susunan pembelajaran yang sudah dirancang. Oleh karena itulah pembelajaran PBL dengan berbantuan Team Games Tournament dengan ini bisa dinyatakan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Peningkatan tersebut didapatkan dari meningkatnya gairah belajar serta semangat dari peserta didik dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran di dalam kelas sehingga capaian pembelajaran dapat dipenuhi sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun oleh pendidik. Selain itu selama proses kegiatan pembelajaran akan lebih hidup dan lebih aktif serta hubungan atau interaksi antara guru dan peserta didik akan semakin baik kedepannya sehingga guru lebih mudah untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kesiapan belajar, minat, serta gaya belajar dari peserta didik. Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat serta menjadi referensi bagi bapak dan ibu guru untuk menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Alvira, S., Furnamasari, Y.F., Dewi, D.A. (2021). Pentingnya Pendidikan Kewarganeraan bagi Generasi Muda Sebagai Agent of Change. *Jurnal Pendidikan Tam Busai*, 5(3), 9201-9207.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Parnawi, A. (2019). Psikologi Belajar. Deepublish Publisher.

- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Slavin, R.A. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thalita, R. A., Fitriyani, A. D., Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(11), 147-156.
- Yuliawati, Anak Agung Ngurah. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Badung. *Indonesian Journal of Educational Development*, 356-364.