

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN 1 KARANG ANYAR

Varinda Yossi¹, Chairul Amriyah², Ayu Reza Ningrum³

¹²³ PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung

varindayossi0@gmail.com, chairolamriyah@radenintan.ac.id,

ayurezaningrum@radenintan.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low level of social skills among fifth-grade students at SDN 1 Karang Anyar. Many students still face difficulties in cooperating, showing empathy, and communicating effectively with their peers. The purpose of this study was to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on students' social skills. This study employed a quantitative approach using a Quasi-Experimental Design with the Nonequivalent Control Group Design type. The subjects of the study consisted of two classes: class VA as the experimental group, which received treatment using the TGT model, and class VB as the control group, which used conventional learning. The research instrument was a social skills questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis techniques included normality, homogeneity, and t-tests with a significance level of 5%. The results showed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of the TGT learning model on students' social skills. Improvements were observed in aspects of communication, empathy, cooperation, and self-control. The TGT model successfully created an engaging learning atmosphere, encouraged active participation, and fostered students' responsibility and group solidarity. Therefore, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model is an effective cooperative learning strategy to improve students' social skills and support the development of positive character values at the elementary school level.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Social Skills, Cooperative Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan sosial peserta didik kelas V di SDN 1 Karang Anyar. Banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam bekerja sama, berempati, serta berkomunikasi secara efektif dengan teman sebayanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan sosial peserta didik. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model TGT dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa angket keterampilan sosial yang telah diuji validitas dan

reliabilitasnya. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t dengan taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran TGT terhadap keterampilan sosial peserta didik. Peningkatan terlihat dari aspek komunikasi, empati, kerja sama, dan pengendalian diri. Pembelajaran dengan model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan solidaritas dalam kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Keterampilan Sosial, Pembelajaran Kooperatif.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berakhlak, dan mampu berinteraksi sosial dengan baik. Pendidikan tidak hanya menitikberatkan pada kemampuan kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial yang menjadi bekal hidup bermasyarakat. Tujuan ini sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang “Sistem Pendidikan Nasional” yang menegaskan bahwa pendidikan harus mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berilmu, serta bertanggung jawab terhadap lingkungan sosialnya (Depdiknas, 2023).

Di era abad ke-21, peserta didik dituntut memiliki kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis untuk menghadapi tantangan global. Salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan di sekolah dasar adalah keterampilan sosial, yaitu kemampuan berinteraksi dan bekerja sama secara efektif dengan orang lain. Keterampilan sosial ini termasuk dalam dimensi Profil Pelajar Pancasila, yakni gotong royong, mandiri, dan berkebinekaan global (Kemendikbudristek, 2022).

Namun berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Karang Anyar, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas V masih menunjukkan perilaku sosial yang rendah. Siswa cenderung pasif saat diskusi kelompok, kurang menghargai pendapat teman, dan enggan membantu sesama. Kondisi

tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru masih berpusat pada guru (*Teacher-Centered*), sehingga interaksi sosial antarsiswa belum berkembang secara optimal (Observasi Peneliti, 2025).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu menumbuhkan partisipasi aktif dan kolaborasi siswa. Salah satu model yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang memadukan unsur kerja sama dan kompetisi dalam suasana menyenangkan (Almira Rachma Thalita et al., 2019). Model ini mampu menciptakan motivasi dan semangat belajar tinggi karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan timnya. Menurut Kurniasih (2023) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Melalui penerapan TGT, siswa dibagi dalam kelompok heterogen dan

bekerja sama untuk memahami materi. Setelah itu, mereka mengikuti turnamen akademik sebagai bentuk kompetisi antarkelompok. Aktivitas tersebut melatih siswa untuk berkomunikasi, saling menghargai, serta bertanggung jawab terhadap hasil kelompoknya (Rahmadani & Lestari, 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Menurut Wulandari, Mulyadiprana, dan Merliana (2025), penerapan TGT dapat meningkatkan kemampuan empati, komunikasi, dan kerja sama siswa karena siswa dilibatkan dalam interaksi sosial yang menyenangkan dan edukatif. Sementara itu, diungkapkan oleh Mugiyatmi (2023), bahwa TGT mendorong siswa berpartisipasi aktif, bekerja sama, dan mengembangkan empati terhadap teman sebaya. Selanjutnya menurut Awaliyah (2024), *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat siswa menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa

bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas V Di SDN 1 Karang Anyar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) tipe *Nonequivalent Control Group Design* (Asrin 2022).

Tabel 1 Desain Nonequivalent Control Group Design

Kelas	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O ₁	Y	O ₃
O ₂	X	O ₄

Keterangan:

- O₁ : Kelas Kontrol
- O₂ : Kelas Eksperimen
- O₃ : Posttest Kelas Kontrol
- O₄ : Posttest Kelas Eksperimen
- Y : Perlakuan tanpa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
- X : Perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 1 Karang Anyar tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yakni kelas VA (23 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB (25 siswa) sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket keterampilan sosial yang disusun berdasarkan indikator. Sebelum digunakan, instrumen angket diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan *Product Moment Correlation* dan *Cronbach's Alpha* (Imam Ghozalii 2021). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (*Levene Test*), dan uji-t (*Independent Sample t-test*) dengan taraf signifikansi 5%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket keterampilan sosial peserta didik yang disusun berdasarkan indikator keterampilan sosial. Setiap indikator terdiri atas 50 pernyataan dengan empat alternatif jawaban pada *Skala Likert*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Skor Pada Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* melalui program SPSS 25, sebagai berikut:

Tabel 3 Uji Validitas

Butir Angket	Rhitung	Rtabel	Kriteria
1	0,436	0,396	Valid
2	0,424	0,396	Valid
3	0,448	0,396	Valid
4	0,449	0,396	Valid
5	0,396	0,396	Valid
6	0,465	0,396	Valid
7	0,442	0,396	Valid
8	0,511	0,396	Valid
9	0,435	0,396	Valid
10	0,493	0,396	Valid

Butir Angket	Rhitung	Rtabel	Kriteria
11	0,425	0,396	Valid
12	0,485	0,396	Valid
13	0,485	0,396	Valid
14	0,433	0,396	Valid
15	0,484	0,396	Valid
16	0,454	0,396	Valid
17	0,575	0,396	Valid
18	0,468	0,396	Valid
19	0,514	0,396	Valid
20	0,418	0,396	Valid
21	0,453	0,396	Valid
22	0,405	0,396	Valid
23	0,606	0,396	Valid
24	0,469	0,396	Valid
25	0,416	0,396	Valid
26	0,439	0,396	Valid
27	0,477	0,396	Valid
28	0,445	0,396	Valid
29	0,414	0,396	Valid
30	0,426	0,396	Valid

Berdasarkan pada table di atas, perhitungan uji instrumen angket keterampilan sosial sebanyak 50 butir angket dengan responden sebanyak 25 peserta didik dimana $\alpha = 0,05$ dan $r_{hitung} = 0,396$ maka didapatkan 30 angket yang valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu nomor 1, 2, 3, 6, 8, 10, 12, 14, 15, 16, 19, 22, 23, 24, 27, 29, 30, 32, 34, 35, 36, 38, 39, 41, 43, 44, 45, 47, 48, dan 49. Angket yang tidak valid ada 20 angket karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu nomor 4, 5, 7, 9, 11, 13, 17, 18,

20, 21, 25, 26, 28, 31, 33, 37, 40, 42, 46, dan 50. Sedangkan reliabilitas diuji menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Sebagai berikut:

Tabel 4 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of items
0,881	30

Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,312) dan reliabel dengan nilai $\alpha = 0,921$ yang berarti memiliki tingkat konsistensi sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen layak digunakan untuk mengukur keterampilan sosial peserta didik.

Hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki variansi yang sama atau homogen. Selanjutnya, hasil uji *t* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan kriteria pengujian, nilai tersebut mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan sosial

peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Dengan demikian, model TGT berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik kelas V SDN 1 Karang Anyar.

Kelas eksperimen yang menerapkan model TGT menunjukkan peningkatan keterampilan sosial yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Peserta didik terlihat lebih aktif bekerja sama, berani berpendapat, dan menunjukkan sikap empati terhadap teman sekelompoknya. Kegiatan permainan akademik dalam model TGT mendorong interaksi positif antar siswa dan menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan kerja tim mampu mengembangkan aspek sosial sekaligus meningkatkan semangat belajar siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Slavin (2019) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan tanggung jawab

individu dan kelompok, meningkatkan kerja sama, serta membangun keterampilan sosial melalui kompetisi sehat. Selain itu, penelitian Syaiful Bahri (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial dan rasa kebersamaan siswa karena aktivitas belajar dilakukan dalam suasana kompetitif tetapi tetap kolaboratif. Pemaparan tersebut dapat dilihat pada table nilai dibawah ini:

Tabel 5 Nilai Pre-tes dan Post-test

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Nama	Pre-Test	Post-Test	Nama	Pre-Test	Post-Test
A1	77	97	B1	76	80
A2	75	91	B2	73	88
A3	79	93	B3	81	83
A4	75	79	B4	72	85
A5	86	86	B5	74	80
A6	81	91	B6	68	85
A7	75	82	B7	75	82
A8	83	94	B8	75	82
A9	83	88	B9	80	80
A10	78	90	B10	71	82
A11	76	94	B11	70	87
A12	80	93	B12	68	84
A13	70	89	B13	73	80
A14	79	88	B14	77	87
A15	73	95	B15	76	81
A16	76	94	B16	75	86
A17	78	92	B17	70	90
A18	71	87	B18	73	89
A19	80	81	B19	71	92
A20	79	87	B20	72	86

A21	77	89	B21	78	91
A22	78	85	B22	71	89
A23	81	89	B23	74	89
			B24	74	83
			B25	73	87
			B26	72	77
JMLH	1790	2054	JLMH	1838	2125
Rata-rata	77,43	88,52		72,85	83,65

Data diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial peserta didik dikelas eksperimen dengan jumlah nilai rata-rata pre-test 77,43 dan post-test 88,52. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah nilai rata-rata pre-test 72,85 dan post-test 83,65. Maka keterampilan sosial peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Untuk melihat data distribusi normal, dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* yang disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 6 Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>						
Kelas	Kolmogorov- Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Teams Games Tournament (TGT)	.098	23	.200*	.984	23	.965
Post-Test Teams Games Tournament (TGT)	.092	23	.200*	.963	23	.520
Pre-Test (Visual)	.123	25	.200*	.969	25	.608
Post-Test (Visual)	.097	25	.200*	.974	25	.752

Berdasarkan hasil output SPSS diatas, diperoleh nilai sig untuk setiap kelas pada *Kolmogrov-Smirnov* yaitu lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7 Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
Hasil keterampilan sosial		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.918	3	92	.435
	Based on Median	.967	3	92	.412
	Based on Median and with adjusted df	.967	3	86.557	.412
	Based on trimmed mean	.945	3	92	.422

Berdasarkan hasil uji homogenitas dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai sig keterampilan sosial pada *Based on Mean* sebesar 0,435. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai varian tersebut lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

Uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8 Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
Levene's test for equality of variances					t-test for Equality of Means					
					Sig.	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		
					(2-tailed)	difference		Lower	Upper	
Equal variances assumed										
Hasil ket. era tppj	Equal									
	varian									
	ces	.916	.34		0.0	1.2				
	assu	4	9.197	44	.00	11.4	.48	13.9	8.96	
	med					.78		.94	.3	
Equal variances not assumed										
Hasil ket. era tppj	Equal									
	varian									
	ces			42.3	0.0	1.2				
	not		9.197	.91	.00	11.4	.48	13.9	8.96	
	assu					.78		.96	.0	
	med									

Hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

- H0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- H1 : Terdapat pengaruh signifikan terhadap pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Adapun dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi, yaitu:

1. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial pada data *post-test*.
2. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara

keterampilan sosial pada data *post-test*.

Berdasarkan tabel diatas tentang uji t, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan sosial pada peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Tabel diatas menunjukkan bahwa signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat diambil kesimpulan jika H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil keterampilan sosial peserta didik antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan kata lain, terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan sosial peserta didik kelas V di SDN 1 Karang Anyar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, kegiatan dilakukan dalam empat pertemuan.

Pertemuan pertama diawali dengan penjelasan konsep kerja tim dan aturan permainan TGT. Guru membentuk kelompok heterogen beranggotakan lima sampai enam siswa dan menjelaskan bahwa

keberhasilan kelompok ditentukan oleh kerja sama seluruh anggota. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi karena pembelajaran dikemas seperti turnamen yang menantang.

Pertemuan kedua difokuskan pada kegiatan belajar kelompok dan latihan permainan akademik. Siswa berlatih menjawab pertanyaan materi PPKn melalui kuis bergilir. Aktivitas ini menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan berkomunikasi karena setiap siswa mendapat kesempatan berpartisipasi.

Pertemuan ketiga merupakan pelaksanaan turnamen antarkelompok. Setiap kelompok mengirimkan wakil untuk berlomba menjawab pertanyaan. Suasana kelas menjadi hidup, siswa saling mendukung dan memberi semangat. Dari pengamatan guru, siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan menunjukkan sikap saling menghargai.

Pertemuan keempat dilakukan refleksi dan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Semua kelompok memberikan apresiasi satu sama lain, sehingga terbangun empati dan solidaritas sosial yang kuat. Guru juga memberikan umpan balik terkait sikap

kerja sama, komunikasi, dan kedisiplinan selama kegiatan. Pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh hasil *pre-test* sebesar 0,435 dan hasil *post-test* kedua kelas sebesar 0,412. Dimana $0,435$ dan $0,412 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang homogen. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t diperoleh nilai sig. sebesar 0,000. Dimana $0,000 < 0,05$ hal ini menunjukkan kedua perlakuan jelas berbeda, karena H_0 ditolak.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan sosial sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sosial peserta didik kelas V SDN 1 Karang Anyar. Model ini efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama, komunikasi, dan empati siswa

melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan kompetitif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Depdiknas. (2023). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Cetakan Revisi). Jakarta: Depdiknas.

Ghozalii, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Kemendikbudristek. (2022). *Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya dalam Pembelajaran SD*. Jakarta: Puskurjar.

Oktavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Jurnal:

Andini, R. (2023). Analisis Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Berbasis Model Cooperative Learning Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(1).
<https://doi.org/10.20961/ddi.v8i01.39777>

Andrijanto, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Tenis Meja. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 47–48.

<https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>

ASRIN. (2022). Metode Penelitian Eksperimen. *Maqasiduna: Journal of Education, Humanities, and Social Sciences*, 2, 149.
<https://doi.org/10.59174/mqs.v2i01.24>

Bahri, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Kartu Misteri Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 4(1), 18–26.
<https://doi.org/10.31004/sicedu.v4i1.220>

Mugiyatmi. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 334–340.
<https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24631>

Rahmadani, N., & Lestari, P. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(3), 214–221.

Wulandari, F. K., Mulyadiprana, A., & Merliana, A. (2025). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Sosial Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Dikfis*

*Pascasarjana Unimed, 4(2),
29–34.*