



## Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Model Kooperatif Tgt (*Team Game Tournament*) di Kelas IV Upt SDN 147 Gresik

Ida Fitrianingrum<sup>1</sup>, Nafiah<sup>2</sup>, Abdulloh Tamam<sup>3</sup>& Munjiah<sup>4</sup>

<sup>1</sup>PPG Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>3</sup>UPT SD Negeri 147 Gresik

<sup>1</sup>[4120022446@student.unusa.ac.id](mailto:4120022446@student.unusa.ac.id), <sup>2</sup>[nefi\\_23@unusa.ac.id](mailto:nefi_23@unusa.ac.id), <sup>3</sup>[abdullohtamam1974@gmail.com](mailto:abdullohtamam1974@gmail.com),

<sup>4</sup>[munjiah1966@gmail.com](mailto:munjiah1966@gmail.com)

**Abstract:** This research was written based on the results of the researcher's observations by following up on less active class conditions, only a few students participated in learning activities. This research was prepared of course with the aim of increasing student learning activity by using the TGT or Team Game Tournament cooperative learning model for students in class IV-B UPT SDN 147 Gresik. This research uses a type of classroom action research (PTK) with two cycles, each consisting of planning, implementation, observation and reflection stages. The subjects of this research were all students in class IV-B UPT SD Negeri 147 Gresik for the 2022/2023 academic year, totaling 29 people. This classroom action research uses data collection techniques using observation, tests and documentation. Quantitative data analysis techniques to analyze student activity with test results and observation results of learning activities after implementing the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model. The results of research in cycle I showed that the average result of student activity was 59,48% while in cycle II the percentage was 76,37% Thus it can be concluded that the use of the TGT (Team Game Tournament) cooperative model can increase student learning activity in science subjects.

**Keywords:** Student activity; TGT Cooperative Model (Team Game Tournament); Elementary School Education.

**Abstrak:** Penelitian ini ditulis berdasarkan hasil observasi peneliti dengan menindaklanjuti kelas kurang aktif, sedikit siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini disusun secara alami dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT atau *Team Game Tournament* pada siswa kelas IV-B UPT SDN 147 Gresik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV-B UPT SD Negeri 147 Gresik tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 29 orang. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, tes, dan dokumentasi. teknik analisis data secara kuantitatif untuk menganalisis keaktifan siswa dengan hasil tes serta hasil observasi kegiatan pembelajaran setelah memakai model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament (TGT)*. Hasil penelitian pada siklus I menyatakan bahwa hasil rata-rata keaktifan siswa sebesar 59,48% sedangkan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 76,37% Dengan demikian disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif TGT (*Team Game Tournament*) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas IV-B di UPT SD Negeri 147 Gresik.

**Kata Kunci :** Keaktifan siswa; Kooperatif TGT (*Team Game Tournament*); Pendidikan Sekolah Dasar.

### PENDAHULUAN

Pada tahun ajaran kali ini permendikbud mengimplementasikan kurikulum baru yang dapat disebut dengan merdeka belajar. Kurikulum merdeka bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada siswa dalam

mengatur proses pembelajaran mereka agar lebih relevan, bermakna, dan sesuai dengan minat serta potensi individu. Melalui pendekatan Merdeka Belajar, siswa didorong untuk mengambil peran yang aktif dalam menentukan apa, bagaimana, dan kapan mereka belajar. (Permendikbudristek No. 262/M/2022). Hal tersebut menyatakan siswa memiliki tugas yang istimewa sebagai tujuan dikembangkannya kurikulum merdeka. Dengan pendekatan ini, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang sangat penting dalam menghadapi tantangan dunia nyata (Fitriani, 2020). Menurut Ajeng Fitria, Suryadi, (2023) partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah bagian penting dalam mencapai tujuan yang optimal. Ketika siswa aktif secara fisik, kognitif, dan emosional dalam proses pembelajaran, mereka terlibat secara langsung dalam pemahaman, pengorganisasian, dan penerapan pengetahuan. Berdasarkan hal tersebut, sebagai guru perlu merancang kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan partisipasi belajar siswa. Sebab keaktifan siswa menjadi salah satu acuan capaian pembelajaran dapat dinyatakan tercapai.

Selain itu, Keaktifan siswa dalam pembelajaran mengharapkan partisipasi aktif mereka dalam diskusi, kolaborasi kelompok, dan kegiatan praktik. Dalam kurikulum merdeka, siswa diharapkan dapat berkontribusi dalam pengambilan keputusan, merancang proyek-proyek pembelajaran, dan berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis masalah. Dengan adanya aktivitas siswa dalam kegiatan belajar dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih berarti (Rifanty, 2019). Suryosubroto menyatakan dalam penelitian Thalita et al., (2019) bahwa ciri-ciri keaktifan siswa diantaranya berpartisipasi aktif dalam diskusi, menunjukkan inisiatif dalam belajar, berkolaborasi dengan baik dalam kerja kelompok, dan menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan praktik. Keaktifan siswa juga dapat menumbuhkan motivasi dan keinginan belajar siswa. Menurut Parhusip & Kristanto, (2023), Keaktifan siswa membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan memotivasi. Hal tersebut relevan dengan tujuan dari kurikulum merdeka dimana siswa memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi topik yang menarik bagi mereka, serta menghubungkannya dengan kehidupan nyata, dan mempelajari dengan cara yang sesuai dengan minat mereka.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang dipilih ialah pembelajaran dengan cara kooperatif TGT (*Teams-Games-Tournament*) karena memiliki sejumlah alasan latar belakang yang kuat. Pertama, TGT mendorong kerjasama dan interaksi antar siswa dalam pembelajaran. Melalui kerjasama dalam tim kecil, siswa dapat saling mendukung, berbagi pengetahuan, dan membangun pemahaman yang lebih baik secara bersama-sama. (Sulistyo, 2016). Kedua, TGT melibatkan elemen permainan dan turnamen yang menyenangkan, yang dapat menumbuhkan keinginan belajar. Aktivitas bermain dan kompetisi sehat di dalam kelompok tim dan turnamen menyerahkan kemampuan belajar yang menarik dan menjadikan siswa terlibat secara aktif. Ketiga, TGT menawarkan kesempatan bagi setiap anggota tim untuk berperan aktif dalam belajar. Dalam kelompok kecil, setiap anggota tim memiliki tanggung jawab untuk memberikan kontribusi dan berbagi pemahaman mereka, sehingga mendorong partisipasi dan pembelajaran yang lebih merata di antara siswa. Dengan demikian, metode pembelajaran kooperatif TGT diharapkan mampu menambah tingkat partisipasi siswa serta dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Dalam penerapan model Pembelajaran Kooperatif TGT terdiri dari 5 langkah jenjang diantaranya (1) *tahapan penyajian kelas*, yakni kegiatan yang merujuk pada penyampaian materi secara efektif dan dapat menarik perhatian para siswa, (2) *belajar dalam kelompok*, kegiatan belajar dengan kelompok kecil dan memberikan topik diskusi, (3) *Games*, Kegiatan pembelajaran dengan melakukan kuis, (4) *Tournament*, sebagai kegiatan dimana memotivasi tiap anggota kelompok agar dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. dan (5) *Penghargaan kelompok*, sebagai bentuk reward bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan games dan memenangkan pertandingan (Pardede, 2019). Berdasarkan pendapat diatas ditarik kesimpulan bahwasanya model pembelajaran TGT dapat dikatakan sebagai model pembelajaran dengan melibatkan kelompok yang tersusun atas 3-4 siswa yang nantinya dalam kegiatan terdapat games dan pertandingan antar kelompok dengan melibatkan tiap anggota kelompok tanpa terkecuali dengan tujuan guna memancing keaktifan siswa serta motivasi belajar siswa agar lebih baik lagi.

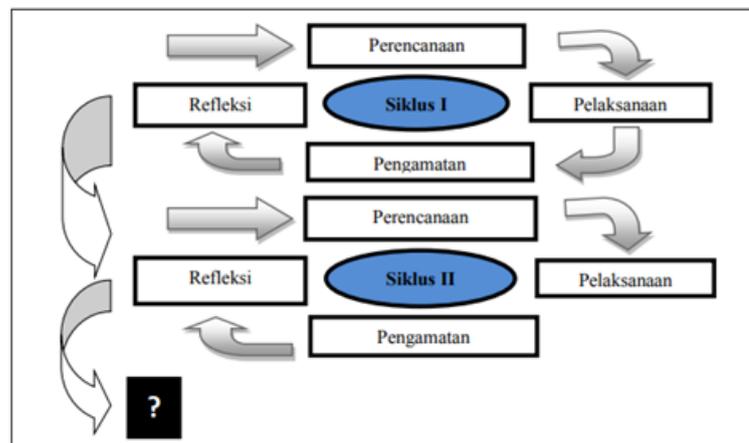
Beberapa penelitian menyatakan menumbuhkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif TGT diantaranya (Aisyah et al., 2019) pada penelitian yang dilakukan mencapai keberhasilan dengan persentase 83% dengan menggunakan model pembelajaran TGT serta permainan TTS. Sejalan dengan penelitian tersebut, (Fauziyah & Anugraheni, 2020) telah menyelesaikan penelitian dengan

menerapkan model pembelajaran TGT siswa mampu bernalar kritis dengan keberhasilan mencapai persentase 63% dengan peningkatan sebesar 72%.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum melakukan penelitian serta hasil dari asesment diagnostik yang sebelumnya telah diberikan kepada siswa. Hasil observasi menyatakan bahwa beberapa siswa di UPT SD Negeri 147 Gresik diantaranya : (1) kurangnya minat siswa terhadap materi dan lebih asyik mengobrol dengan temannya, (2) beberapa siswa terlihat kurang percaya diri apabila diminta untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya atau malu mengemukakan pendapatnya, (3) perbedaan tipe belajar yang dapat dilihat dari hasil assesment diagnonstik yang menyimpulkan 49% siswa dikelas IV-B memiliki tipe belajar visual, 30% memiliki tipe belajar audiovisual, dan 21% mendapatkan tipe belajar kinestetik. Permasalahan tersebut juga dapat ditemukan dalam penelitian sebelumnya dalam (Thalita et al., 2019), dan (Guscipto, 2018). Beberapa masalah tersebut dikarenakan model pembelajaran dan strategi yang dimanfaatkan sejauh ini sebatas menerapkan metode ceramah dari guru, belum sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Terutama siswa dikelas yang peneliti amati, siswakelas IV-B memiliki karakteristik yang gemar bermain, mengeksplorasi secara langsung, suka bekerja dalam kelompok, dan terlibat dalam kegiatan yang melibatkan unsur kompetisi. Dapat dipetik kesimpulan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat dijadikan sebagai salah satu penyelesaian yang sesuai dalam kelas guna membangkitkan motivasi belajar siswa serta berperan aktif dalam proses belajar. Adapun penelitian ini memiliki tujuan untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa kelas IV-B di UPT SD Negeri 147 Gresik.

## METODE

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yang melibatkan kolaborasi dengan Kepala sekolah, Guru pamong dan dosem pembimbing lapangan. PTK kolaboratif memiliki manfaat yang besar karena melibatkan berbagai perspektif dan pengalaman dari guru atau peneliti yang terlibat. Hal ini dapat menghasilkan solusi yang lebih akurat dan berkelanjutan untuk masalah-masalah pembelajaran di kelas berikutnya. Menurut aqib dalam (Prasetyo & Abduh, 2021), tujuan dari penelitian tindakan kelas untuk mengidentifikasi dan menangani permasalahan yang terjadi dalam kegiatan belajar, menumbuhkan refleksi guru terhadap praktik mengajarnya, serta dengan melakukan diskusi kolaboratif guru mendapatkan beberapa saran serta masukan yang perlu dibenahi. Penelitian ini lebih fokus pada perilaku yang merupakan kegiatan untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dan menggunakan model spiral sesuai dengan yang disampaikan Kurt Lewin dalam (Prasetyo & Abduh, 2021) penelitian terdiri dari beberapa tahapan diantaranya perencanaan, observasi, tindakan, serta refleksi. Tahapan tersebut tentunya saling berhubungan yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Model Spiral

Penelitian ini berlokasi di UPT SD Negeri 147 Gresik. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama 1 minggu dihitung dari tanggal 12 Juni 2023 sampai dengan 18 Juni 2023. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IV-B yang berjumlah 29 orang, dari 10 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Alasan dipilihnya kelas ini yaitu berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas dan guru pamong siswa kelas IV-B memiliki masalah keaktifan yang kurang dibanding kelas lainnya serta minat peserta didik dalam berkompetisi yang terlalu tinggi, dengan demikian solusi yang dapat di terapkan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan tipe pembelajaran kooperatif TGT untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa dalam model permainan dan tournament.

Teknik pengumpulan informasi berupa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan hasil observasi serta hasil evaluasi siswa. Menurut Sugiono (Guscipito, 2018), teknik pengumpulan data merujuk pada metode-metode konkret yang digunakan untuk mengelompokkan informasi dalam suatu penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini secara kuantitatif dari hasil skor observasi yang telah dilakukan, kemudian diolah dalam bentuk persentase. Untuk mengakumulasi hasil observasi kegiatan siswa peneliti menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$\text{Persentase keberhasilan} : \frac{\sum \text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : (Djamarah, 2016)

Akumulasi penilaian aktivitas aktif siswa yang digunakan sebagai indikator aktif belajar siswa, berikut merupakan tabel pengkategorian keaktifan belajar siswa yang diadaptasi dari arikunto dalam (Prasetyo & Abduh, 2021).

**Tabel 1. Indikator Pengkategorian Keaktifan Siswa.**

Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

Pengkategorian keaktifan belajar tersebut digunakan sebagai acuan pada rubrik penilaian yang ada dalam alat penelitian berupa lembar observasi pelaksanaan pembelajaran serta lembar pengamatan aktivitas aktif siswa dengan tiap indikator penilaiannya mendapatkan skor maksimal 4 poin. Kriteria aktif belajar siswa yang diamati yang diadaptasi dari Daniatun dkk., (2022) diantaranya ada 10 indikator yaitu, Memperhatikan penjelasan guru, percaya diri mengajukan pertanyaan, menanggapi dan merespon guru, mencari informasi, diskusi kelompok, mencatat dan menuliskan hasil diskusi, menyampaikan ide, mengikuti arahan guru, ikut serta dalam kegiatan games, mengerjakan soal latihan secara mandiri.

## HASIL

Dari hasil observasi kegiatan belajar yang telah dilakukan dari siklus I hingga siklus II, keaktifan belajar siswa mengalami kenaikan aktivitas yang signifikan. Sebelum siklus I dilaksanakan siswa sebelumnya mengerjakan asesment diagnostik kognitif yang memiliki tujuan untuk mengukur pemahaman siswa pada materi IPAS yang akan dibahas menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Pada hasil asesment diagnostik didapatkan 20 siswa belum tuntas dan belum mencapai KKM yang bernilai  $\geq 75$ , sedangkan 9 siswa tuntas dan telah mencapai nilai KKM. Secara klasikal rata-rata nilai siswa yang sudah tuntas pada asesment diagnostik mencapai angka 68,96% sedangkan persentase jumlah siswa dengan nilai tuntas baru mencapai angka 31,04% atau dapat dikatakan belum mencapai setengah dari jumlah siswa di kelas IV-B. Hal ini sangat berhubungan pula dengan minat belajar siswa yang cenderung pasif didalam kelas dan menimbulkan hasil evaluasi yang kurang. Dari hasil survey dan observasi pula didapatkan 16 siswa dengan keinginan belajar sedang, 11 siswa dengan keinginan belajar tinggi dan 2 siswa dengan minat belajar kurang. Data tersebut memberikan fakta bahwa penelitian tindakan kelas ini membutuhkan tindakan lanjut pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan tipe pembelajaran

TGT dengan games dan tournament. Selanjutnya tabel dibawah ini merupakan hasil perbandingan penelitian keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT.

Tabel 2. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa

No.	Kategori Keaktifan Belajar Siswa	Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%
1	Tinggi	9	31,03%	21	72,42%
2	Sedang	12	41,37%	7	24,13%
3	Rendah	7	24,15%	1	3,45%
4	Sangat Rendah	1	3,45%	0	0%

Setelah dilaksanakannya siklus I dan siklus II skor kegiatan aktif belajar siswa dari hasil observasi didapatkan sebagai berikut.

Table 3. Skor Keaktifan Belajar Siswa

No.	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Skor Terendah	8	16
2	Skor Tertinggi	34	36
3	Rata-Rata	59,48%	76,37%
4	Kategori	Keaktifan Sedang	Keaktifan Tinggi

## PEMBAHASAN

Pada tabel 1 diatas dinyatakan perbedaan nilai keaktifan belajar dari masing-masing siswa, pada siklus I dari jumlah siswa didalam kelas sebanyak 29 siswa, yang mendapat kategori keaktifan "Tinggi" sebanyak 9 orang dengan persentase 31,03%, sedangkan pada siklus II yang memiliki kategori keaktifan "Tinggi" sebanyak 21 orang dengan persentase 72,42%. Selain itu, jumlah siswa yang mendapat kategori "Rendah" pada siklus I dan siklus II secara berurutan yakni menunjukkan persentase dari 24,15% menjadi 3,45%. Dari kedua perbandingan tersebut dapat menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang dikategorikan keaktifan belajar "Tinggi" meningkat sebanyak 41,39% yaitu sebanyak 12 siswa memiliki perubahan aktivitas aktif belajar dengan memakai tipe Pembelajaran Kooperatif TGT.

Kemudian, dari hasil tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa secara rata-rata skor keaktifan belajar siswa saat menggunakan model kooperatif TGT dari siklus I memiliki rata-rata 59,48% menjadi 76,37% pada siklus II dengan menerapkan pula tipe belajar Kooperatif TGT. Hal ini menunjukkan peningkatan keaktifan belajar sebesar 16,89%. perubahan aktivitas aktif belajar ini terjadi dikarenakan pada pelaksanaannya peneliti melakukan tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas yang dimulai dari observasi, perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Pada siklus I dari hasil asesment diagnostik didapatkan bahwa siswa memiliki 16 siswa dengan keinginan belajar sedang, dan 11 siswa dengan minat belajar tinggi. Dengan adanya keinginan belajar yang terbilang cukup stabil maka peneliti merencanakan model pembelajaran Kooperatif TGT dengan games dan tournament estafet Teka-Teki Silang. Diketahui dari pelaksanaan siklus I tersebut masih ada 1 siswa dengan keaktifan sangat rendah, dan 7 siswa dengan keaktifan rendah, hal ini menjadikan pertimbangan dan refleksi peneliti dalam merencanakan kegiatan pada siklus II.

Dengan demikian peneliti merefleksi perencanaan pada siklus II dengan membuat LKPD berkelompok serta kuis dengan rolate acak yang menunjukkan soal dan point, kelompok yang mendapatkan skor terbanyak pada pertandingan tersebut menjadi pemenang. Sebelum itu, kegiatan pembelajaran juga melibatkan siswa dengan mempersentasikan hasil diskusi LKPD yang telah dikerjakan secara berkelompok. Dari kegiatan siklus II didapatkan hasil keaktifan belajar siswa meningkat dengan 21 siswa mendapatkan kategori keaktifan "Tinggi" dengan rata-rata skor keaktifan sebesar 76,37%. Hal ini tentunya mempengaruhi hasil evaluasi siswa dalam mengerjakan assesment formatif setelah pelaksanaan siklus I dan siklus II, perubahan nilai latihan siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 12 siswa pada

siklus I mendapatkan predikat tuntas dan mencapai nilai KKM kemudian menjadi 25 siswa dengan predikat tuntas dan mencapai nilai KKM..

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dengan sintak memberikan variasi games dan tournament atau pertandingan siswa menjadi lebih termotivasi dan meningkatnya minat belajar mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif TGT siswa aktif melakukan berbagai aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan diskusi, mempersentasikan hasil diskusi serta ikut serta dalam kegaitan games dan setiap anggota kelompok memiliki peran dalam kegiatan pertandingan antar kelompok yang menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Dari hasil penelitian juga menggambarkan bahwa perubahan hasil belajar memiliki rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 59,48% dengan kategori “Sedang”. Sedangkan pada siklus II persentase rata-rata berubah menjadi 76,37%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model tipe kegiatan belajar kooperatif TGT dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa pada kelas IV-B di UPT SD Negeri 147 Gresik tahun pelajaran 2022/2023.

## DAFTAR PUSTAKA

- . (2022). *Kemendibudristek nomor 22 56/M tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*.
- Aisyah, N., Susongko, P., & Fatkhurrohman, M. A. (2019). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1–11. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v13i2.200>
- Ajeng Fitriana, Suryadi, E. N. (2023). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA GROUP CARD UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. 09, 1004–1018.
- Daniatun, R., Nasihin, M., Fatimah, F., & Syarif, S. (2022). Media Ludopoli pada Materi Aritmatika Sosial dalam Melejitkan Keaktifan Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 13–24. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1005>
- 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), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Fitriani, N. L. (2020). Peningkatan Keaktifan Siswa Tema Wirausaha Melalui Pendekatan TPACK (Technology Pedagogy Content Knowledge) Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Keputon 01 Kecamatan Blado Kabupaten Batang. *Educatif Journal of Education Research*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i1.28>
- Guscripto. (2018). Penerapan Strategi Active Learning Teknik Kuis Tim Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Basic Education*, 7(20), 1-981-1.992. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/11657>
- Pardede, U. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Di Sman 1 Batang Toru. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 2(1), 67–74. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/635>
- Parhusip, G. D., & Kristanto, Y. D. (2023). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT )*. 11(2), 293–306.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Rifanty, E. (2019). Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Pada Peserta Didik Kelas V Sd Muhammadiyah Condongcatur. *Jurnal Jpsd*, 1(1), 6.
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 14–19.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.