

PENGARUH MODEL *TEAM GAMES-TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Sulastri Ana Ma'rufah¹, Ermawati Zulikhatin Nuroh²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo²

e-mail: ermawati@umsida.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh dan berapa besar pengaruh terhadap model *Team Games Tournamen (TGT)* terhadap hasil belajar kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *One Group Pretest-Posttest* dengan sampel 30 siswa. Data analisis yang digunakan *uji-t* dan *eta squared*. Hasil analisis yang didapat peneliti uji hipotesis *pre-test* dan *post-test* yaitu $50,27 < 77,47$ dengan uji *paired sampel T-test* nilai *sig 2-talled* 0,000 maka dengan kriteria signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan kesimpulan H_0 ditolak H_1 diterima. Sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh model *Team Games-Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Selain itu, dapat dilihat pada hasil uji *eta squared* diperoleh nilai 0,915 dengan kriteria *eta square* $> 0,14$ maka hasilnya adalah model pembelajaran *Team Games-Tournament (TGT)* memiliki pengaruh besar untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV di Sekolah Dasar. Dalam penelitian yang sudah dilakukan ini, model pembelajaran *Team Games Tornament (TGT)* dengan games yang sederhana berupa games baris berbanjar dan menggunakan pengumpulan data berupa tes pretest-posttes, sehingga peneliti berharap untuk peneliti selanjutnya mencoba menggunakan tipe games yang lain serta jenis pengumpulan data yang lain seperti interview, angket dan jenis lainnya.

Kata Kunci: *Team Games Tournament (TGT), Hasil Belajar Siswa, Bahasa Indonesia*

THE EFFECT OF THE TEAM GAMES-TOURNAMENT (TGT) MODEL ON THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS IV STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL

Abstract: *This study aims to determine whether there is an influence and how much influence the Team Games Tournament (TGT) model has on learning outcomes for grade IV in elementary schools. This study uses a quantitative approach of the type of One Group Pretest-Posttest with a sample of 30 students. Data analysis used t-test and eta squared. The results of the analysis obtained by the researchers tested the pre-test and post-test hypotheses, namely $50.27 < 77.47$ with the paired sample T-test test the value of sig 2-talled 0.000 then with a significance criterion of $0.000 < 0.05$ with the conclusion that H_0 was rejected, H_1 was accepted. So that it can be seen that there is an effect of the Team Games-Tournament (TGT) model to improve the learning outcomes of fourth grade students in elementary schools. In addition, it can be seen in the eta squared test results obtained a value of 0.915 with eta square criteria > 0.14 then the result is that the Team Games-Tournament (TGT) learning model has a major influence on improving grade IV learning outcomes in elementary schools. In this research, the Team Games Tournament (TGT) learning model uses simple games in the form of line games and uses data collection in the form of pretest-posttest tests. Therefore, the researchers hope for further researchers to try to use other types of games and other types of data collection such as interviews, questionnaires and other types.*

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), Student Learning Outcomes, Bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integrasi dalam pendidikan dasar bertujuan meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan untuk hidup mandiri, mengikuti pendidikan lebih lanjut. Terkandung didalam tujuan pendidikan telah kita ketahui bersama. Pelaksanaan pendalaman ilmu di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dicapai dengan teknik penguasaan tematik terpadu, sebagai soal mandiri untuk kelas IV, V, dan VI, khususnya Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (Lestari Nurul, 2015). Pendidik dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Syah Muhibbin, 2015). Proses pembelajaran dalam pendidikan itu sendiri merupakan interaksi antar komponen, misalnya komponen guru berinteraksi dengan komponen-komponen siswa, metode, model, media, peralatan dan unsur tenaga kependidikan lainnya yang terarah serta berupaya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamaik Oemar, 2013).

Permasalahan mengenai hasil belajar kognitif dilihat dari penelitian terdahulu, guru kelas 3 SD Negeri Kertaharja 01, pada tahun ajaran 2013/2014 terdapat 15 siswa dari 35 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pembelajaran Bahasa Indonesia sekitar 42,48% siswa kelas 3 di SD Negeri Kertaharja belum memenuhi KKM. Melihat permasalahan ini diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran berupa model penerapan pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang akan diterapkan hendaknya sesuai dengan karakteristik siswa SD (Shella Permatasari, 2015)

Berdasarkan pengamatan peneliti pada 20 September 2021 yang dilakukan peneliti disaat menjalankan Kampus Mengajar Angkatan 2 siswa SDN Kedungsukodani Balongbendo memiliki beberapa karakteristik yaitu : kurang aktif, sulit untuk fokus, mudah bosan, dan kurang percaya diri. Siswa kelas IV SDN Kedungsukodani Balongbendo Sidoarjo ini dalam pembelajaran apapun itu guru masih kesulitan dalam membimbingnya dan untuk siswanya masih banyak yang kurang faham dalam pembelajaran. Karena ada beberapa siswa dari kelas IV masih ada yang belum lancar membaca, berhitung serta dalam penulisan. Dan juga guru masih kurang menerapkan model-model pembelajaran yang asik dan menyenangkan. Kebanyakan guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru saja yakni ceramah, dan memberi tugas. Dan pada umumnya guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang konvensional dan kurang bervariasi. Sehingga menyebabkan rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan juga siswa masih kurang aktif sehingga keadaan kelas tidak bisa terlihat hidup atau menyenangkan. Padahal dalam proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru dan individu siswa saja, tetapi juga diperlukan pembelajaran yang bersifat kelompok, yang mana dengan pembelajaran yang bersifat kelompok ini siswa dapat aktif, bekerja sama, dan saling bertukar pikiran.

Disini peneliti berencana menggunakan model *Team Games-Tournament (TGT)*. *Team Games-Tournamen (TGT)* merupakan salah satu tipe model yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Slavin Robert E, 2013). Pada penelitian terdahulu menyebutkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan hal ini terlihat pada keaktifan siswa dan keberanian siswa saat bertanya ataupun menjawab. Dengan menggunakan model TGT dan juga siswa banyak melakukan interaksi, dan berdiskusi dengan saling menghargai pendapat yang diberikan oleh anggota kelompok (Suci Andriani, 2015). Hala ini juga dapat meningkatkan keterampilan sosial anatar siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Dari proses pembelajaran menggunakan model TGT tersebut diharapkan dapat meningkatkan nilai has ail belajar siswa lebih maksimal.

Dari beberapa uraian diatas, sehingga peneliti menginginkan pengujian lebih lanjut terdapat model *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Sesuai dengan pemaparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berjudul “Pengaruh Model *Team Games-Tournamen (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan 1 variabel maka dari itu peneliti menggunakan *pre eksperimental design*. Peneliti menggunakan *pre eksperimental design* jenis *One-Group Pretets-Posttets Design* terdapat dua perlakuan. Sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Desain *One-Group Pretest-Posttest Design*.

O1	X	O2
Pretest	Perlakuan	Posttest

(Sumber: Sugiyono, 2016).

Keterangan:

O1 = Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan

O2 = Nilai *posttest* sesudah diberi perlakuan

X = Perlakuan dengan menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kedungsukodani Balongbendo Sidoarjo yang berjumlah 30 siswa. Sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas IV SDN Kedungsukodani Balongbendo Sidoarjo yang berjumlah 30 siswa perempuan 13 siswisa dan laki-laki 17 siswa. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*. Perangkat pembelajaran yang digunakan untuk melakukan penelitian di SDN Kedungsukodani Balongbendo adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar siswa (BAS), dan lembar kerja siswa (LKS).

Analisis yang digunakan *uji t*, uji hipotesis dengan taraf Signifikasi (α) = 0,05 atau 5%. Dengan kriteria HO: Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada Bahasa Indonesia materi cerita fiksi (antagonis dan protagonis) di SD Kedungsukodani-Balongbendo Sidoarjo. H1: Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada Bahasa Indonesia materi cerita fiksi (antagonis dan protagonis) di SD Kedungsukodani-Balongbendo Sidoarjo. Dan Uji seberapa besar pengaruh menggunakan *Eta Squared* sebagai berikut:

$$\frac{t^2}{t^2 + N - 1}$$

(Sumber: Pallant Julie, 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil analisis data jumlah nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* SDN Kedungsukodani

No	Pretest	Posttest
1. Jumlah	1508	2324
2. Rata-Rata	50	77
3. Nilai Terendah	35	65
4. Nilai Tertinggi	75	90

(Sumber: Hasil Data Penelitian 2022)

Berdasarkan uji hipotesis terdapat perhitungan nilai *t* hitung dibandingkan dengan *t* table signifikan $\alpha= 5\%$. Jika *t* hitung lebih besar dari *t* table (*thitung* > *ttabel*) maka *H1* diterima dan *H0* ditolak.

Tabel 3. Hasil Perhitungan *Uji t* Menggunakan *Paired Samples Test*

No	Pretest - Posttest
1. Mean	27,200
2. <i>t</i>	17,716
3. <i>df</i>	29
4. Sig (2-tailed)	0,000

(Sumber: SPSS 24)

Tabel 4. Tabel Distribusi T

d.f	<i>t</i> _{0,05} atau 5%
29	1,699

(Sumber: Tabel distribusi T)

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *t*-test nilai *t* hitung dibandingkan dengan *t* table signifikan $\alpha= 5\%$ diketahui bahwa *thitung* > *ttabel* yaitu 17,716 > 1,699 maka *H1* diterima *H0* ditolak. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Kedungsukodani Balongbendo. Selanjutnya hasil perhitungan *Eta Squared* menunjukkan efek yang besar $0,915 \geq 0,14$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Team Games Tournament (TGT)* yang besar terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Kedungsukodani Balongbendo.

Pembahasan

Dari hasil penelitian, diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa di SDN Kedungsukodani Balongbendo masih belum maksimal. Selain itu dalam melakukan proses pembelajaran di kelas guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang didominasi dengan metode ceramah yang menjadikan guru sebagai pusat kegiatan belajar mengajar (*teacher centered*). Hal ini menyebabkan keterampilan social antar individu siswa kurang, selain itu siswa menjadi kurang aktif dalam belajar karena secara umum siswa hanya mendengarkan, membaca, serta menghafal informasi yang diperoleh sehingga pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari belum seluruhnya menguasai.

Hasil belajar siswa yang belum maksimal tersebut diketahui peneliti saat melakukan observasi dengan melihat beberapa nilai harian belajar siswa secara individu yang terdapat di buku tema Bahasa Indonesia, dan melakukan Tanya jawab dengan guru kelas mengenai nilai ulangan harian siswa pada tema yang berhubungan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru menyatakan bahwa hanya ada siswa yang nilai belajarnya melampaui kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan.

Selanjutnya, setelah melakukan penelitian dan menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi (antagonis dan protagonis), terdapat adanya perubahan suasana dalam kelas yaitu siswa berperan lebih aktif dalam proses belajar. Setelah mengadakan serangkaian kegiatan penelitian, maka hasil penelitian disajikan dalam bentuk laporan yang mana telah dipaparkan di atas. Berdasarkan hasil analisis data jumlah nilai *pretest* dengan jumlah 30 siswa diperoleh nilai rata-rata 50. Sedangkan nilai *posttest* 77.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *t-test* nilai *t* hitung dibandingkan dengan *t* table signifikan $\alpha = 5\%$ diketahui bahwa *thitung* > *ttabel* yaitu $17,716 > 1,699$ maka H_0 diterima H_0 ditolak. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Kedungsukodani Balongbendo. Selain itu, hasil perhitungan *Eta Squared* menunjukkan efek yang besar $0,915 \geq 0,14$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Team Games Tournament (TGT)* yang besar terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Kedungsukodani Balongbendo.

Dalam penelitian ini terdapat peningkatan pada setiap rangkaian kegiatan terlihat dari tahap *posttest* dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*, dimana model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan belajar kelompok secara kooperatif, siswa dapat saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas dan tanggung jawab. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa pada penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam penelitian ini selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat aktif menjawab pertanyaan, menyelesaikan masalah yang diberikan dengan kelompok untuk dibahas secara bersama-sama dengan saling bertukar pikiran dan saling memberikan pendapatnya.

Sesuai dengan pendapat para ahli yang menyatakan hasil suatu penelitian yang mempraktikkan model *Team Games Tournament (TGT)* hasilnya lebih baik dari model pembelajaran konvensional (Slavin, 2015).

Model *Team Games Tournament (TGT)* dengan model individual dan model kompetisi. Hasilnya, siswa lebih efektif belajar ketika bekerja sama. Karena dengan bekerja sama prestasi belajar lebih kuat dicapai. Selain itu, komunikasi dan toleransi antar siswa jadi lebih baik sebab siswa tidak membedakan satu sama lain (Roger dan Jhonson, 2019).

Dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan para ahli bahwa model *Team Games Tournament (TGT)* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Nadia, 2017).

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian para ahli yang dilakukan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan melalui diskusi dan penugasan (Luhviati, 2016).

PENUTUP

Berdasarkan analisis data dan kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat terdapat pengaruh positif dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi cerita fiksi (antagonis dan protagonis) di SDN Kedungsukodani-Balongbendo. Dan terdapat pengaruh besar pada model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa Bahasa Indonesia materi cerita fiksi (antagonis dan protagonis) kelas IV SDN Kedungsukodani Balongbendo Sidoarjo. Dalam penelitian yang sudah dilakukan ini, model pembelajaran yang digunakan peneliti masih *Team Games Tournament (TGT)* dengan games yang sederhana berupa games baris berbanjar. Sehingga peneliti berharap untuk peneliti selanjutnya, dapat mencoba menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan games tipe lainnya. Dan juga dalam metode pengumpulan data hanya menggunakan tes *pretest* dan *posttest*. Sehingga peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya, dapat mencoba jenis pengumpulan data lainnya seperti interview, angket, dan jenis lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S. (2021). Team Games Tournament (TGT). Teori dan Model TGT. *Jurnal of Elementary Education*, Vol 2(2), 72. <https://jurnal.untan.ac.id>
- Andriani,S. (2015). Pembelajaran Ujian Empiris. Keefektifan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Sdn Gugus Larasati Semarang. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. *Jurnar Ilmiah STKIP PGRI Semarang*, Vol 10(1), 27-50. <http://ejurnal.stkipgri.ac.id>
- Arif Septianto Hidayat (2013) “Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Team Games Tournament Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Keturen Kota Tegal”. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Aris, S. (2014). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013 TGT pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 8(10), 163-205.
- Ary, L. (2016). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDIT Alam Harapan Ummat Kabupaten Purbalinggo. *Jurnal Ilmiah Bahasa Indonesia Dan Pendidikan Bahasa Indonesia*. Vol 20(1), 35-88. <https://zenodo.org>
- Huda, M. (2015). Model-model Pegajaran Dan Pembelajaran. Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament) (Studi Kasus Siswa Kelas IV SDN Banda Aceh). Vol 33(2), 172. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/6709/>
- Julie, P. (2011). SPSS Survival manual : A Step by Step Guide to Data Analysis Using SPSS Open University Press, Buckingham, 2011, 286 pages, f16.99, ISBN 0 335 20890 8. *Journal of Advanced Nursing*, Vol 36(3), 247-300. <https://doi.org/10.1046/j.1365-2648.2001.2027c.x>
- Kokom, K. (2014). Pembelajaran Kontekstual (konsep dan aplikasi). *Journal of Primary Education*, Vol 1(2), 47–55.
- Kunandar. (2017). Pendidikan Hasil Belajar Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Model TGT. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, Vol 2(1), 62-80. <https://garuda.kemdikbud.go.id>

- Lestari, M.H. (2013). Pendidikan Anak SD. Jakarta Universitas Terbuka Press. *Pinisi Journal PGSD*. Vol 4(1), 17-30.
- Muhammad, F. (2015). Desain Pretest-Postest Satu Kelompok Juga Termasuk Pre-Eksperimen. *Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol 11(1), 60-61.
- Muhibbin, S. (2015). Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol 3(1), 10-20
- Nadia (2017). Hubungan Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Dengan Hasil Belajar. *Jurnal Pembelajaran Model TGT* Vol 5(1), 88-142. <https://journal.univetbantara.ac.id>
- Nur, L. (2011). Pendidikan Hasil Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Guru*, Vol 1(1), 77-105.
- Oemar, H. (2013). Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, Vol 9(2), 57-87. <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61.120-140>.
- Permatasari, S. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Pena Sains*, Vol. 4(1), 75-87. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id>
- Piaget, J. (2013). Penerapan Model TGT dalam Peningkatan Pembelajaran IPA di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tinggi*, Vol. 5(2), 275. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/2013>
- Robert E.S., (2015). Cooperative Learning Teori, Praktek dan Riset. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Buana Bahasa Indonesia : *Jurnal Ilmiah Bahasa Indonesia Dan Pendidikan Bahasa Indonesia*, Vol 7(2), 4-175. <https://doi.org/10.36456/buanabahasaindonesia.v5i2.:394>
- Roger., & Jhonson (2019). Dampak Pembelajaran Daring Dengan Membentuk Kelompok Pada Setiap Pertemuannya. *Jurnal Pembelajaran Daring Ngawi*, Vol 15(2), 77-92. <https://osf.io>
- Rusman (2015). Model Pembelajaran Team Games Tournament melalui daring dalam meningkatkan Hasil Belajar, *jurnal Edumaspul Pendidikan*, Vol 5(1), 224-248. <https://ummaspul.e-journal.id>
- Sari, M. (2015). Teori Ujian Empiris. Keefektifan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Bashasa Indonesia Kelas V Sdn Gugus Larasati Semarang. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Ilmiah STKIP PGRI Semarang*, Vol 1(1), 1–146.
- Septianto, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 2 Tartura. *Jurnal Pendidikan Bahsa Indonesia*, Vol 8(1), 66-201. <http://jurnal.untad.ac.id>
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D). *Jurnal Ilmiah Pembelajaran*, Vol 3(1), 111-185.

- Sujana, N. (2011). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia melalui Pembelajaran TGT dengan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Boameze. *Musamus Journal of Primary Education*, Vol 1(2), 3-55. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1466>
- Supratiknya. (2021). Komporasi Model Pembelajaran TGT melalui daring dalam meningkatkan Hasil Belajar, *jurnal Edumaspul Pendidikan*, Vol 13(1), 310. <https://ummaspul.e-jurnal.id>
- Susanto. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol 12(2), 87-90.