

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan Menggunakan Teknik Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Amurang

Tasya Julia Tumbelaka¹, Veronika E.T. Salem², Yoseph D.A. Santie³

¹²³Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan hukum, Universitas Negeri Manado
Email: 1tasyajuliatumbelaka@gmail.com, 2veronikesalem@unima.ac.id, 3yosephsantie@unima.ac.id

Article Info

Article history:

Received September 14, 2024

Accepted October 30, 2024

Published October 30, 2024

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the level of student motivation in studying sociology subjects for class XI-B students at SMA Negeri 1 Amurang, even semester of the 2023/2024 academic year. The type of research used is Classroom Action Research (PCR) which covers 35 topics in Class XI-B II Semester subjects at SMA Negeri 1 Amurang. Meanwhile, the subject of this research is motivation to study sociology subjects after being introduced to the rewarding technique of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model. The data obtained were analyzed using descriptive statistical analysis. This success criterion can be achieved if the average learning motivation score is high and the minimum is achieved.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Keywords:

*Cooperative Learning Model,
Teams Games Tournament (TGT),
Reward Techniques,
Student Learning Motivation,
Sociology Subjects*



Copyright ©2024

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran sosiologi siswa kelas XI-B SMA Negeri 1 Amurang semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PCR) yang mencakup sebanyak 35 topik pada mata pelajaran Kelas XI-B II Semester SMA Negeri 1 Amurang. Sedangkan yang menjadi subjek penelitian ini adalah motivasi belajar mata pelajaran sosiologi setelah diperkenalkan teknik rewarding model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT). Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Kriteria keberhasilan ini dapat dicapai apabila rata-rata skor motivasi belajar tinggi dan minimal tercapai.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament (TGT), Teknik Reward, Motivasi Belajar Siswa, Mata Pelajaran Sosiologi

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang dapat mengubah perilaku untuk memantapkan kemampuan seseorang dan berupaya mengambil keputusan yang memperbaiki masa depan. Menurut Astawa (2017), terdapat berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan, namun dapat diselesaikan jika ada kesamaan visi antara siswa, guru, kepala sekolah, orang tua, instansi terkait dan pemerintah. Potensi siswa di kelas dapat diwujudkan melalui pembelajaran sosiologi.

Meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas dengan penerapan model pembelajaran kelas XI B Teams Games Tournament yang menjadi tujuan penelitian ini.

Dimana perkembangan dan keaktifan siswa dalam belajar sangatlah penting, karena apabila proses belajar mengajar berlangsung secara seimbang dan mandiri maka dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Kemampuan dan potensi pengembangan ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sosiologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Amurang kelas XI. Meskipun di zaman modern ini terdapat berbagai fenomena di lembaga pendidikan yang dapat menyebabkan menurunnya prestasi siswa akibat kurangnya motivasi belajar.

Jadi karena pengaruh gaya belajarnya juga dapat mempengaruhi prestasi siswa di kelas, banyak guru yang menginginkan siswanya mempunyai level atau prestasi, namun di sisi lain guru juga membutuhkan untuk berpikir kritis dan mencari solusi yang baik bagaimana memotivasi siswa tersebut dengan memaksimalkan pembelajaran siswa baru, hubungan siswa / di kelas komunikasi.

Menurut Widana (2019), guru harus terus mengembangkan keterampilan profesionalnya untuk beradaptasi dengan perkembangan dan tuntutan profesional. Salah satunya adalah penerapan pembelajaran interaktif untuk mentransfer pengetahuan dan nilai dari guru ke siswa, juga dari lingkungan sekitar. Saat ini kita sebagai guru harus kreatif dan inovatif dulu, baru kalau kita semangat dan kreatif baru bisa diimplementasikan. Permasalahan yang sering muncul di SMA Negeri 1 Amurang, guru yang sekedar menjelaskan, membuat catatan dan memberikan tugas, menyebabkan siswa pada rendahnya pengetahuan konseptual sosiologi.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya keaktifan siswa pada saat belajar mengajar, padahal metode pengajaran yang digunakan masih konvensional. Dalam penelitian tindakan kelas (eksperimen) saya banyak menemui permasalahan yang berbeda-beda, antara lain siswa bosan di kelas karena bosan, sebagai peneliti saya memulai model pembelajaran ini dengan terlebih dahulu memahami situasi dan kondisi kelas, kemudian memberi semangat. , kemudian kami mendorong mereka untuk aktif dalam interaksi antar siswa atau guru dengan siswa melalui permainan.

Dalam metode pembelajaran ini, siswa tidak mau berpartisipasi atau hanya menjadi pendengar saja. Berkat berbagai kurikulum mandiri, Mendikbud juga telah mengeluarkan kurikulum belajar mandiri yang sasaran utamanya adalah guru. yaitu mengetahui cara membantu dan mendorong siswa agar termotivasi/tidak bosan dalam belajar mengajar.

Hal tersebut berdampak pada siswa dalam munculnya berbagai permasalahan, salah satunya adalah siswa sering keluar masuk sehingga proses belajar mengajar tidak berjalan dengan baik karena ketidaknyamanan siswa, para ulama tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektualnya saja, namun juga seluruh potensi yang ada, termasuk perkembangan emosi dan keterampilan. Pembelajaran bersama merupakan pembelajaran kolaboratif, dimana siswa harus aktif belajar dalam kelompok kolaboratif (Yulia 2020).

Penerapan model pembelajaran ini melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat, bekerja sama, mengembangkan diri sebagai individu yang bertanggung jawab dalam proses belajar mengajar, dan mempengaruhi tindakan guru kepada siswa melalui cara guru beradaptasi dengan siswa. adil dan adil. mampu . memimpin dan mendominasi kelas ini.

Model pembelajaran kolaboratif Team Games Tournament selalu merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang tidak membedakan suku, kebangsaan, ras, status, atau latar belakang setiap siswa. Siswa juga terlibat langsung dalam permainan yang saya terapkan, dan tujuannya adalah untuk menghindari atau menghilangkan kebosanan, kebosanan dan kantuk siswa pada saat proses pembelajaran.

Teknik reward merupakan penguatan positif yang dapat membantu peneliti, memotivasi siswa dan memantapkan model pembelajaran turnamen Team Games. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memberikan pengakuan atau pujian khusus kepada siswa ketika mereka berhasil menyelesaikan suatu tugas. Peneliti dapat jika dijadikan sebagai insentif untuk mendapatkan respon yang baik dari siswa, juga dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Jadi peneliti menggunakan model kerjasama Teams Games Tournament dengan teknik reward pada hasil observasi dan penelitian aktivitas kelas kelas XIb ditemukan berbagai permasalahan dimana hanya

48% setelah diujikan kepada siswa. Para siswa memahami apa yang perlu mereka dorong sedikit, sebelum itu hanya model pembelajaran biasa.

Dengan hasil yang ditemukan pada tes siklus 1 ini, saya masih terjebak pada situasi pembelajaran sebelumnya, dan masih ada yang kurang paham atau kurang memahami materi, sehingga sebagai peneliti saya berpendapat demikian. Memaksa peneliti melanjutkan ke siklus II, merefleksikan kembali langkah-langkah pembelajaran yang belum maksimal sehingga membuat metode pengajarannya semakin tidak efektif, sehingga dengan memperluas hasil penelitian ke siklus II maka hasil belajar siswa meningkat. dan tuntas sekitar 80%, sehingga dengan meningkatnya motivasi belajar pada siklus II yang telah tuntas lebih dari 50% siswa kelas XIB, maka pembelajaran tersebut tidak dilanjutkan dan hanya berakhir pada siklus II.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengajukan alternatif penggunaan model pembelajaran Cooperative Teams, Reward learning sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Menggunakan Metode Reward Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 1 Amurang”.

2. Metode

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu model penelitian yang memadukan prosedur penelitian dan kegiatan substantif, dimana kegiatan tersebut dilakukan di wilayah penelitian dengan tujuan untuk memahami apa yang terjadi dalam proses perbaikan dan perubahan.) merupakan salah satu upaya guru untuk meningkatkan kualitas dan tanggung jawab guru dalam pengelolaan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (CRA) menggunakan pendekatan metodologis dan empiris untuk pemecahan masalah. Penelitian Tindakan Kelas (CRES) menggunakan data kuantitatif, sehingga menggunakan data komputer tentang apa yang dilakukan guru di kelas untuk (1) merencanakan, (2) melaksanakan, (3) memantau, (4) merefleksikan kegiatan kelas. Tujuannya untuk meningkatkan kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa meningkat (Arikunto, Suhardjono, 2014).

Oleh karena itu jenis data yang digunakan adalah metode kuantitatif, yaitu metode penelitian yang menggunakan banyak angka. Mulai dari proses pengumpulan data hingga interpretasinya. Pada saat yang sama, metode penelitian adalah studi yang mendalam dan cermat terhadap semua fakta. Metode pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif seperti wawancara, diskusi kelompok terfokus dan observasi.

Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif yang dilakukan secara menyeluruh antara peneliti dan narasumber untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penelitian. Metode pengumpulan data menggunakan metode konvensional dan seluruh skala Likert 5 poin. Sebagai teknik observasi, dilakukan observasi langsung terhadap lokasi atau lingkungan objek penelitian. Teknik observasi ada beberapa yaitu observasi partisipan, observasi terselubung atau terselubung dan observasi tidak terstruktur.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian Siklus 1

Hasil Survei SMA Negeri 1 Amurang Kelas XI-B II Semester 2023/2024. 35 siswa berpartisipasi dalam penelitian pengumpulan data. Survei dilaksanakan dalam dua siklus yaitu I dan II yang masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan. Variabel yang diukur adalah motivasi belajar siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dan diterima sebagai berikut.

Tabel 1.1 Rekapitulasin Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Jumlah peserta didik	Rata rata skor motivasi belajar	Ketuntasan secara klasikal	Keterangan
16	78,53	48,8 9%	Memenuhi
18	63,52	51,1 1%	Belum memenuhi
35		100 %	Jumlah

Berdasarkan hasil siklus I diperoleh rata-rata nilai motivasi belajar siswa sebesar 78,53 dan berhasil dituntaskan oleh 16 siswa dari 35 siswa, sehingga berdasarkan data motivasi belajar siswa dapat diperoleh dari turnamen permainan tim. model pembelajaran (TGT) Teknologi reward berada pada kategori rendah/atau belum mencapai 50%.Terlihat pembelajaran siklus berjalan dengan baik, namun berdasarkan pembahasan materi permainan dan postes ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.

Hal ini disebabkan buruknya kerjasama siswa. Sehingga nampaknya sebagian siswa bersikap pasif mengamati proses pembelajaran yang diberikan guru. Selain itu, pada Siklus I terlihat siswa masih ragu untuk merangkum apa yang telah dipelajari. Oleh karena itu, terlihat bahwa penyebabnya adalah rendahnya rasa percaya diri siswa, sehingga aktivitas yang mencerminkan motivasi belajar siswa menurun.Berdasarkan keterangan yang telah diuraikan di atas, maka dapat menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan tidak terpenuhi pada siklus I, sehingga apabila pada siklus I tidak tercapai ketuntasan maka harus dilakukan koreksi pembelajaran dan tugas ini dilanjutkan pada siklus I. siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Hasil Penelitian Siklus II Tindakan yang dilakukan berdasarkan data hasil penilaian Siklus II hampir sama dengan Siklus I, hanya saja pada Siklus II peneliti mengajukan beberapa perlakuan untuk mengatasi kendala yang ada. . pada siklus I. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus II diperoleh informasi tentang rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus II dengan skor motivasi belajar sebesar 98,99.

Tabel 2.1 Rekapitulasin Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Jumlah Siswa	Rata rata skor motivasi belajar	Ketuntasan secara klasikal	Keterangan

31	98, 99	88,23 %	Memenuhi
4	72, 33	11,77 %	Belum memenuhi
35	98, 99	100%	Jumlah

Berdasarkan tabel interval data motivasi belajar, siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT dengan teknik Reward maka berada pada kategori tinggi dan kesempurnaan klasikal sebesar 88,23%. Dengan demikian pembelajaran siklus II memenuhi kesempurnaan klasikal motivasi belajar siswa kelas XI-B dan menunjukkan bahwa kelas tersebut lebih baik dibandingkan siklus I.

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat dari materi bahwa indikator pertumbuhan motivasi belajar siswa tidak tercapai pada siklus I, oleh karena itu pengukuran harus dilanjutkan pada siklus II. Siklus penelitian ini tidak terselesaikan karena indikator pertumbuhan motivasi belajar siswa telah tercapai, terlihat dari cara siswa belajar dari aktivitas dan cara siswa mencerna materi yang diberikan dengan motivasi belajar. , kemudian peningkatan tersebut tercermin pada rata-rata skor motivasi belajar siswa dan difasilitasi dengan diperkenalkannya TGT. Peningkatan evaluasi motivasi belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 dapat dilihat pada tabel 1.1 dan 2.1 di atas yang menunjukkan bahwa indikator tersebut telah tercapai secara klasikal.

Hal ini dikarenakan guru siswa selalu memotivasi siswa untuk menarik kesimpulan tentang apa yang dipelajarinya. Selain itu mahasiswa dibimbing dengan sabar untuk meningkatkan kerjasama antar mahasiswa sehingga kerjasama antar mahasiswa dapat ditingkatkan secara maksimal. Selain itu, peneliti memotivasi siswa dengan memberi penghargaan atas prestasi mereka. Hal ini juga dapat membantu mereka termotivasi untuk belajar. Pertumbuhan motivasi belajar siswa pada siklus II ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar sebesar 78,53 sebanyak 48,89% sehingga diperoleh skor motivasi belajar sebesar 98,99.

Persyaratan klasik yang terpenuhi mencapai 88,23%, sehingga hasil yang diperoleh menunjukkan kriteria ketuntasan minimal melebihi 50%, sehingga penelitian ini tercapai. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap berhasil dan siklusnya tidak dilanjutkan. Menurut (Yulia 2020), kelebihan lain dari pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kooperatif, dimana siswa harus aktif dalam pembelajaran kooperatif dalam kelompok. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi informasi dengan anggota kelompoknya.

Menurut (Wijayanti, 2016), langkah-langkah mempelajari Team Games Tournament (TGT) antara lain membentuk tim, menyampaikan informasi TGT, membuat perjanjian peraturan, menyelenggarakan turnamen dengan tim baru dan menentukan tim pemenang. Selain itu, (Shoimin, 2013) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini tidak hanya menjadikan siswa berkemampuan tinggi lebih terlihat dalam pembelajaran, tetapi siswa berkemampuan rendah juga dapat aktif dan berperan penting dalam kelompok. Selain itu, (Hidayat

2019) mengatakan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran yang mencakup seluruh aktivitas siswa dalam suatu kelompok tanpa membedakan akademik, suku, ras atau gender.

Hasil wawancara dengan guru sosiologi SMA Negeri 1 Amurang menunjukkan bahwa selama ini mereka belum pernah menerapkan model pembelajaran TGT dengan teknik rewarding dalam proses belajar mengajar, karena guru masih beradaptasi dengan kurikulum baru khususnya kurikulum . . instruktur mengemudi saat ini. Selain beberapa kelebihan dan kekurangan penerapan TGT dari siklus I, hasil penelitian juga menunjukkan berbagai kelemahan yang tidak dapat memaksimalkan pertumbuhan.

Disisi lain motivasi belajar siswa juga mempunyai kelebihan yang tidak ada bandingannya, oleh karena itu penelitian tindakan kelas (CRA) harus dilanjutkan pada siklus II, walaupun kekurangan tersebut harus diperhatikan dan diperbaiki terlebih dahulu, sehingga membawa manfaat yang dapat diperoleh. . dilakukan mencapai tingkat motivasi belajar yang signifikan. Menurut Suarjana (Wahdaniyah 2014), upaya menerima perbedaan individu, namun hanya dalam waktu singkat untuk menguasai materi secara menyeluruh, pembelajaran terjadi dengan keaktifan siswa, mendidik siswa secara sosial dan meningkatkan kepekaan. toleransi, mengajar siswa berkomunikasi, sedangkan kelemahan (turnamen permainan tim) adalah siswa kesulitan berkelompok.

Hal ini didukung dengan teknik reward selain hadiah turnamen Teams yang mempunyai dampak tinggi dan dapat mendukung atau menyeimbangkan model pembelajaran ini, memudahkan identifikasi tingkat motivasi peneliti dalam belajar bahkan memberi semangat kepada siswa. prestasi/keberhasilan baik di kelompok maupun di kelas. (Purwanto 2017) berpendapat bahwa penghargaan merupakan sarana untuk mendidik siswa agar merasa bahagia karena karyanya dihargai. Hal serupa juga didukung oleh (Susanto 2016) yang menyatakan bahwa minat merupakan faktor yang secara signifikan mempengaruhi keberhasilan belajar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Penerapan pembelajaran kooperatif The Times Games Tournament menggunakan teknik reward pada kelas sosiologi. Tidak hanya itu, dengan menerapkan model pembelajaran ini, siswa dapat melatih dirinya untuk berkolaborasi dalam tugas dan menguasai materi yang ada. 2. Strategi guru menerapkan model pembelajaran kooperatif Times Games Tournament dengan teknologi rewarding dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar saat penyajian materi, dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk semangat belajar, saling berkomunikasi tanpa memandang masalah. latar belakang teman mengalami kemajuan, mengajak siswa bermain-main dengan materi yang ada dan memberikan reward/hadiah atas prestasinya dalam motivasi belajar di kelas Amurag 1 SMA Negeri.

5. Daftar Pustaka

- Abdul Syani. 2007. Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan. Jakarta : PT. Bumi Aksara
Abidin. (2014). Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013. Bandung
Ali Muhammad. (2010). Metodologi dan Aplikasi Riset Penelitian Variabel Pendidikan. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
Anonim. (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
Astawa, I., N., T. (2017). Memahami peran masyarakat dan pemerintah dalam kemajuan mutu pendidikan di Indonesia. Jurnal Penjaminan Mutu Lembaga Penjaminan Mutu Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar, 3(2), 197-205. <http://dx.doi.org/10.25078/jpm.v3i2.200>

- Bambang Nugroho. (2006). Reward dan Punishment. Bulletin Cipta Karya Departemen Pekerjaan Umum Edisi No. 6/IV/Juni 2006.
- Elizabeth B. Hurlock. 2004. Psikologi Perkembangan. Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama.
- Elizabeth B. Hurlock. 2005. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga Gasong, D.,2018, Belajar dan Pembelajaran, Yogyakarta Deepublish
- Hidayat, I. (2019). 50 Strategi Pembelajaran Populer. Diva Press. Huda.(2013). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Makmun Khairani. (2014). Psikologi Belajar. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Moleong, L. J. (2017). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nidawati. (2013).Belajaar Perspektif Psikologi dan Agama Jurnal Pionir, 1 (1), 13-28.
- Purwanto, N. (2017). Psikologi Pendidikan (Cetakan ke-28). Remaja Rosdakarya. Purwanto, Ngalm. 2004. Psikologi Pendidikan, faktor mempengaruhi belajar. Bandung: Remaja rosdakarya.
- Rusman. (2014). Model – model Pembelajaran. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Shoimin, A. (2013). 68 Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Sukaisih, E.2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX A pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar di MTsN Hulu Sungai Utara. EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1).
- Susanna. 2017. Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Aceh Besar.Lantanida Journal, 5(2):93-105.
- Veloo, A; dkk. 2016. Using Coop
- Susanto, A. (2016). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar (Cetakan ke- 4). Kencana Prenada Media Group.
- Suwarno. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Philanthropy: Journal of Psychology, (2), 110–122.
<https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>
- Taniredja.(2012). Model-model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta Tohirin 2006. Psikologi Pembelajaran Agama Islam,Tentang Faktotf Mempengaruhi Belajar. Jakarta: Grafindo Perdasa.
- Trianto (2010).Model Pembelajaran Terpadu. Surabaya: Bumi Aksara Wahdaniyah, Chumdari, & M.Ismail.S. (2014). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Anak Kelompok a. 1–8.
- Widana, I. W., Suarta, I. M., & Citrawan, I. W. (2019). Penerapan Metode Simpang Tegar untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Penulisan PTK dan Artikel Ilmiah. JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat), 4(1), 365 - 375.
<https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.3016>
- Wijayanti, A. (20 16). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep fisika dasar mahasiswa pendidikan IPA. Pijar MIPA, XI(1), 15-21.
<http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v11i1.3>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (2020). Model pembelajaran kooperatif learning. Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin 3 (SNIPMD 3), 223-227.[https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/3136`](https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/3136).