

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI KELAS VIII. 4 DI SMPN 3
BARRU DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM
GAMES TOURNAMEN)**

Rinaldi¹, Siti Syalwa Salsabila², Nur Syafika²

^{1,2,3} FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹rinaldi@unismuh.ac.id, ²Sitisyalwasalsabila0609@gmail.com,

³fika9084@gmail.com

ABSTRACT

Many facts show that students are not actively engaged in the learning process, which is caused by the teaching methods used being less interesting and motivating for students. However, student-centered learning activities are considered to help achieve learning objectives. This study aims to determine the use of the Team Games Tournament (TGT) learning method in improving student learning outcomes at SMP Negeri 3 Barru in the subject of sociology. The subjects of this research are the 8th grade VIII.4 students of SMP Negeri 3 Barru, totaling 25 students. The type of this research is classroom action research conducted in two cycles, with the implementation stages through action, observation, and evaluation. The research results show that: 1) Students are less actively involved during the learning process in the classroom; 2) Students have low critical thinking skills that need to be honed; 3) The team games tournament method helps students to be actively involved during the learning process; 4) The application of the team games tournament method shows an improvement in student learning completeness; 4) The details of student learning completeness are shown as follows: cycle I consisted of only 10 students, and in cycle II all students achieved completeness in learning sociology.

Keywords: Learning Outcomes, Students, Sociology, Team Games Tournament

ABSTRAK

Banyak fakta menunjukkan bahwa siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang dipakai kurang menarik minat dan motivasi siswa, padahal kegiatan belajar yang berpusat pada siswa dianggap dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui penggunaan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 3 Barru pada mata pelajaran sosiologi. Subjek penelitian ini adalah kelas VIII.4 SMP Negeri 3 Barru yang berjumlah 25 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan dua siklus yang tahap pelaksanaannya melalui tindakan, observasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Siswa kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran di kelas; 2) Siswa memiliki kemampuan berfikir kritis yang rendah sehingga harus diasah; 3) Metode *team games tournament* membantu siswa untuk terlibat aktif selama proses

pembelajaran; 4) Penerapan metode team games tournament menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa; 4) hasil ketuntasan belajar siswa ditunjukkan dalam rincian yaitu siklus I hanya terdiri 10 siswa, dan siklus II semua siswa sudah mengalami ketuntasan dalam belajar mata pelajaran sosiologi.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Siswa, sosiologi, Team Games Tournament

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, keprbadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Allung & Ohan, 2023). Pembelajaran aktif membantu mencapai tujuan pendidikan (Riri Anggia Rovi et al., 2023). Untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri, proses pembelajaran harus dilalui (Rizani & Nurlizawati, 2024). Pembelajaran memiliki peran penting dalam pelaksanaannya, dan proses pembelajaran memberikan contoh untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran (Alaa'uddin et al., 2024). Banyak faktor terlibat dalam proses pembelajaran, seperti

peserta didik, pendidik, interaksi siswa, tujuan pendidikan, materi pendidikan, alat dan metode, dan lingkungan pendidikan. Model pembelajaran adalah komponen paling penting dalam proses pembelajaran (Mukhadimah, 2015).

Sebagai bagian dari capaian tujuan pendidikan, setiap guru bertanggung jawab untuk membangun manusia yang cerdas, berilmu, berkualitas, dan berkepribadian baik (Ismah & Ernawati, 2018). Sebagai perancang pembelajaran, guru harus mampu membuat suasana belajar yang menyenangkan agar dapat menarik minat belajar siswa, sehingga siswa termotivasi untuk terus belajar (Handayani & Nurlizawati, 2022a). Guru, sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan sumber daya manusia yang berkualitas, memiliki peran penting dalam menentukan seberapa baik siswa berprestasi

dalam belajar (Nurfadilah et al., 2023). Metode pembelajaran yang digunakan guru setiap kali pertemuan kelas tidak boleh asal pakai, tetapi dipilih sesuai dengan tujuan intruksional khusus. Karena mengajar dalam kegiatan belajar mengajar bukan semata-mata menceritakan masalah. Belajar bukanlah hasil otomatis dari memasukkan informasi ke dalam pikiran siswa (Suryani, 2022). Metode pembelajaran dirancang dan dibuat dengan tujuan tertentu. Pertama, metode pembelajaran berfungsi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar dengan mudah. Kedua, berfungsi untuk mewujudkan dan menyajikan materi pelajaran dengan media yang relevan. Dengan demikian, siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran (Fuji Astuti et al., 2022).

Kegiatan belajar yang berpusat pada siswa dianggap dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang baik adalah salah satu dari banyak faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa (Amalia

et al., 2024). Siswa memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk mencapai hasil yang lebih baik jika mereka berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mereka. Untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, pengajaran yang didasarkan pada teori kebersamaan dan model pembelajaran kooperatif (Pramukti, 2013). Model Team Games Tournamen dapat digunakan untuk mengatasi masalah keaktifan belajar siswa dalam pelajaran sosiologi (Nurlizawati, 2024). Pembelajaran TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang anggotanya sejumlah 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Pembelajaran TGT terdiri dari lima komponen: penyediaan kelas, belajar dalam kelompok (team learning), permainan (game), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition) (Pertiwi et al., 2022). Pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara

aktif dan bekerja sama dalam tim. Dalam proses kolaborasi tim, siswa harus berbicara satu sama lain tentang simbol, gambar, dan operasi matematika yang dipakai dalam materi. Proses ini akan memiliki dampak yang permanen bagi masing-masing siswa karena mereka akan melakukan kerja sama dalam mencari hal baru tentang apa yang mereka pelajari (Nur Anisa et al., 2024). Model pembelajaran TGT ini juga melibatkan pertandingan atau turnamen di mana siswa berusaha menjadi yang terbaik dan pemenang menerima penghargaan (Dwi et al., 2023).

Siswa merasa bosan dengan pelajaran, menurut observasi peneliti selama melakukan kkn di sekolah. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mereka juga kurang mendengarkan guru saat menjelaskan materi. Ketika guru menanyakan contoh masalah yang ada di dalam kehidupan sehari-hari, siswa terlihat kurang merespon dan hanya beberapa yang berani mengatakan pendapatnya. Siswa

lain terlihat hanya diam dan mendengarkan temannya berbicara, dan tidak terlalu aktif dalam diskusi kelompok dengan temannya. Dilihat juga dari observasi peneliti bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sangat rendah. Sebagian besar siswa hanya diam ketika diberikan contoh masalah sehari-hari dan hanya beberapa yang berani memberikan pendapatnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat judul permasalahan yang akan dikaji, yakni Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournamen) Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Kelas VIII. 4 di SMP Negeri 3 Barru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, karena penelitian ini dilakukan agar dapat memecahkan masalah pembelajaran di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas dan dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. Tujuan PTK adalah untuk mencoba hal-hal baru dalam

pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran, memecahkan masalah guru dengan pembelajaran, dan memperbaiki kualitas dan hasil pembelajaran (Widayati, 2008).

Dalam penelitian tindakan, daur ulang dimulai dengan merencanakan dan menerapkan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observation and evaluation), dan melakukan refleksi (reflection) sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan) (Susilowati, 2018). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Barru. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama dua bulan, pada bulan Agustus hingga Oktober 2024. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII. 4 SMP Negeri 3 Barru, yang terdiri dari 25 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai alat pengumpulan data sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan. Tujuan dari lembar observasi ini adalah untuk

mengetahui motivasi siswa untuk belajar sosiologi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament). Dengan memberikan jawaban uraian dan skor atas apa yang dilihat siswa saat berada di kelas, peneliti berharap dapat memberikan gambaran yang lebih baik tentang kegiatan yang dilakukan siswa di kelas dan penipuan. Teknik presentase digunakan untuk menganalisis data. Indikator Keberhasilan Dalam penelitian tindakan kelas ini, motivasi belajar siswa meningkat setiap siklus. Siswa yang mencapai 60% atau lebih dari tingkat ini dianggap berhasil (Handayani & Nurlizawati, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Siklus I

Pada siklus I ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dan 1 kali pertemuan untuk tes hasil belajar. Adapun bentuk tes hasil belajar yang dilakukan berupa tes ulangan harian berupa 5 nomor essay. Adapun data hasil belajar siklus

I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Belajar Siklus 1

N o	Indikator	Keterangan
1	Skor Minimum	60
2	Skor Maksimum	95
3	Skor Ideal	100
4	Skor Rata-Rata	71
5	Banyaknya Siswa Tuntas	10
6	Banyaknya Siswa Tidak Tuntas	15
7	Presentase Siswa Tuntas	40%
8	Presentase Siswa Tidak Tuntas	60%

Berdasarkan hasil analisis tes formatif siklus I dalam pembelajaran IPS khususnya di pelajaran sosiologi mencapai nilai rata-rata kelas 71. Jumlah siswa pada kelas VIII.4 sebanyak 25 siswa. Siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 10 siswa dengan presentase mencapai 40% dan siswa yang

belum mencapai ketuntasan ada sebanyak 15 siswa dengan presentase mencapai 60%. Dilihat dari hasil belajar tersebut maka masih perlu ditingkatkan karena masih banyak siswa yang hanya mendapatkan nilai KKM saja. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya perhatian peserta didik dengan melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti masih perlu segera mengambil tindakan untuk memperbaiki pembelajaran tersebut agar siswa dapat memahami materi sesuai tujuan pembelajaran.

2. Siklus II

Pada siklus II ini dilaksanakan untuk perbaikan pembelajaran siklus I, dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dan 1 kali pertemuan untuk tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII.4 di SMP Negeri 3 Barru sebanyak 25 siswa. Hasil perbaikan pembelajaran tertuang pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2 Hasil Belajar Siklus 1

N o	Indikator	Keterangan
1	Skor Minimum	80
2	Skor Maksimum	100
3	Skor Ideal	100
4	Skor Rata-Rata	90
5	Banyaknya Siswa Tuntas	25
6	Banyaknya Siswa Tidak Tuntas	0
7	Presentase Siswa Tuntas	100%
8	Presentase Siswa Tidak Tuntas	0%

Berdasarkan hasil analisis tes formatif siklus I dalam pembelajaran IPS khususnya di pelajaran sosiologi mencapai nilai rata-rata kelas 71. Jumlah siswa pada kelas VIII.4 sebanyak 25 siswa. Siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 25 siswa dengan presentase mencapai 100% dengan kategori skor sedang sebanyak 5 siswa presentase 20%,

kategori skor tinggi sebanyak 10 siswa presentase 40%, kategori skor sanga tinggi dengan mencapai skor ideal sebanyak 10 siswa presentase 40%. Semua siswa sudah mencapai nilai tuntas sesuai yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa yang dilakukan dalam perbaikan pembelajaran sudah berhasil dalam meningkatkan prestasi siswa.

Berdasarkan pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II. Pada akhirnya pembelajaran sosiologi dengan menerapkan metode pembelajaran *team games tournamen* (TGT) dapat berhasil diterapkan dan membawa perubahan dengan skor yang memuaskan. Banyak siswa yang tuntas dengan nilai 60 ke atas. Setelah melalui pelaksanaan perbaikan siklus I maka hasil tes formatif mata pelajaran sosiologi pada akhir siklus II terjadi peningkatan yang signifikan.

Setelah kedua siklus perbaikan pembelajaran dilaksanakan terdapat kemajuan yang semakin meningkat. Hasil data

ini dapat dilihat dari tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi

No	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		Σ	%	Σ	%
1	Tuntas	10	40	25	100
2	Tidak Tuntas	15	60	0	0
Skor Rata-Rata		71		90	

Sebelum perbaikan pembelajaran dari 25 masih banyak siswa belum tuntas terhadap hasil belajar. Hal ini menunjukkan kegagalan dalam pembelajaran. Setelah peneliti mengamati ternyata kegagalan itu disebabkan oleh beberapa hal sebagai berikut: Model pembelajaran yang dipakai guru ternyata kurang efektif. Konsep yang dijelaskan guru kepada siswa sulit dipahami oleh siswa. Selain itu guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa. Karena kegagalan dalam

pembelajaran tersebut di atas, maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus 1.

Pada perbaikan pembelajaran siklus I menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Hasil evaluasi yang diperoleh dari 25 siswa terdapat 10 siswa yang mendapat nilai 60 ke atas atau 40%% siswa tuntas belajar, sedangkan 15 siswa atau 60%% siswa masih belum tuntas belajar. Skor rata-rata yang diperoleh pada perbaikan pembelajaran siklus I yaitu 71. Peneliti mengamati penyebab kegagalan dalam perbaikan pembelajaran siklus I, ternyata dapat disimpulkan bahwa masih ada siswa yang kurang serius dalam pembelajaran, masih ingin main-main saja serta kurang motivasi siswa dalam belajar. Ada siswa juga yang pasif tidak peduli pada pembelajaran, ada siswa yang bermain-main sendiri atau memperhatikan sesuatu di luar kelas sehingga berakibat kegagalan dalam pembelajaran.

Karena masih terdapat beberapa siswa yang gagal dalam perbaikan pembelajaran siklus I maka peneliti masih perlu melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Peneliti memperoleh hasil pada perbaikan pembelajaran siklus II dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament*. Dari 25 siswa sudah mencapai ketuntasan dengan presentase mencapai 100% dengan kategori skor sedang sebanyak 5 siswa presentase 20%, kategori skor tinggi sebanyak 10 siswa presentase 40%, kategori skor sangat tinggi dengan mencapai skor ideal sebanyak 10 siswa presentase 40%. Semua siswa sudah mencapai nilai tuntas sesuai yang diharapkan. Melihat hasil yang telah diperoleh maka peneliti tidak melakukan perbaikan pembelajaran lagi pada mata pelajaran sosiologi kelas VIII. 4. Pembelajaran menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dikatakan sukses diterapkan di kelas karena semua siswa sudah

dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, baik secara individu maupun secara kelompok. Menggunakan model pembelajaran ini, para siswa sudah menunjukkan semangat yang besar dalam menjalani aktivitas pembelajaran akibat adanya permainan yang menarik dan juga bersifat kompetitif. Setiap tim terlibat secara aktif dalam diskusi, penyelesaian tugas, dan kompetisi yang dirancang untuk memperdalam pemahaman materi. Selain itu, siswa yang dulunya bersikap pasif mulai memperlihatkan peningkatan motivasi belajar akibat perannya yang membantu dalam kesuksesan kelompoknya. Kerjasama yang terbentuk di antara siswa juga mendukung terbentuknya atmosfer belajar yang interaktif, di mana setiap individu saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Hasil penilaian pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan hasil belajar siswa, yang menandakan keberhasilan

metode TGT dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di dalam kelas.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil ptk yang telah dilaksanakan selama dua siklus, serta diskusi dan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament mempunyai dampak yang positif dan membawa perubahan. Menerapkan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, seperti yang ditunjukkan oleh rata-rata jawaban siswa selama wawancara. Ini menunjukkan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan model pembelajaran Team Games Tournament, dan mereka ingin belajar lebih banyak. Hal ini dapat dilihat dari ada peningkatan terhadap ketuntasan hasil belajar dalam setiap siklus, yaitu pada siklus I hanya 10 siswa yang tuntas lalu pada siklus II hasil belajar 25 siswa telah mencapai ketuntasan.

DAFTAR PUSTAKA

Alaa'uddin, M., Setiya, M. B., Antikah, M. A., Larasati, D. A., & Sriviyantiningrum, N. (2024). Penerapan Media Permainan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas Ix-K Smp Negeri 29 Surabaya.

Allung, M., & Ohan, F. (2023). *Global Journal Teaching Professional* Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Vol. 2). <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>

Amalia, S., Irfani Lindawati, Y., & Agus Hardiansyah, M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Caringin*.

Dwi, M., Rizqi, A., Mulyawati, I., Muhammadiyah, U., Hamka, J. H., Ahyar, N., 25 Kota, J., & Timur, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT (team games tournament) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi keragaman sosial dan budaya di SDN Jatiranggon II. *Journal of Elementary Education*, 06.

- Fuji Astuti, N., Suryana, A., Suaidi, Eh., Nasional Laa Roiba Bogor, I., & Jamiat Kheir Jakarta, I. (2022). *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*.
- Handayani, L. P., & Nurlizawati, N. (2022a). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 363–368.
<https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.57>
- Handayani, L. P., & Nurlizawati, N. (2022b). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 363–368.
<https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.57>
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama SISWA. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- MUKHADIMAH, D. A. N. (2015). Komparasi Metode Team Group Tournament (Tgt) Dan Metode Think Pair Share (Tps) Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 6(2).
- Nur Anisa, F., Turmuzi, M., & Wahyu Triutami, T. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1).
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.6719>
- Nurfadilah, T., Guru, P., & Dasar, S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn 60 Ponrang Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu*.
- Nurlizawati, 418j. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Question Card dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3(4), 411–418.

- <https://doi.org/10.24036/nara.v3i4.265>
- Pertiwi, P. I., Agustini, S., & Nurhakim, Y. F. (2022). Analisis Pengaruh Inovasi Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 818. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54637>
- Pramukti, H. S. (2013). Komparasi Pengaruh Penggunaan Metode Ceramah Dan Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Restasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Teras Boyolali. *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi*, 13652.
- Riri Anggia Rovi, Supratman Zakir, Darul Ilmi, & Iswantir M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbatuan Crossword Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(4), 120–127. <https://doi.org/10.59059/tarim.v4i4.525>
- Rizani, N. K., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(3), 318–327. <https://doi.org/10.24036/nara.v3i3.226>
- Suryani, T. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar ppkn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(1), 68–81.
- Susilowati, D. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran* (Vol. 02, Issue 01).
- Widayati, A. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*.