

## Pengaruh Model *Team Games Tournament* terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD

Rahmadani Lubis<sup>1\*</sup>, Ismail Saleh Nasution<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email: rahmadanilubis0312@gmail.com<sup>1\*</sup>, ismailsaleh@umsu.ac.id<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan ada tidaknya pengaruh model TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 sebanyak 15 orang siswa yang memiliki peran sebagai responden. Hasil penelitian ini menunjukkan sebelum diberikannya kuesioner kepada responden hal yang pertama kali dilakukan memvalidasi kuesioner kepada Bapak Amin Basri S.Pd.I., M.Pd yang nilainya 100% (valid). Hasil hipotesis dengan menggunakan uji t dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} = -10,008$  sedangkan  $t_{tabel} 2,144$ . Tanda negatif pada  $t_{hitung}$  bukan menunjukkan dibawah 0 tetapi menunjukkan arah pengaruhnya.  $t_{tabel}$  diambil dari tabel berdistribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05 atau 5%, maka hipotesis ( $H_a$ ) diterima. Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat ditarik kesimpulannya bahwa Model TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25.

**Kata Kunci:** Model TGT (*Team Games Tournament*), Keaktifan

**Abstract:** This study aims to determine whether there is an effect of the TGT (*Team Games Tournament*) model on student learning activeness in learning mathematics in class IV SD Muhammadiyah 25. This type of research is an experiment with quantitative research methods to determine student learning activeness in learning mathematics in class IV SD Muhammadiyah 25. The subjects in this study were 15 students in grade IV SD Muhammadiyah 25 who had a role as respondents. The results of this study indicate that before giving the questionnaire to the respondents, the first thing to do was to validate the questionnaire to Mr. Amin Basri S.Pd.I., M.Pd, whose value was 100% (valid). The results of the hypothesis using the t test can be seen that the tcount is -10.008 while the ttable is 2.144. The negative sign on tcount does not indicate below 0 but indicates the direction of influence. ttable is taken from the t-distribution table with a significant level used is 0.05 or 5%, then the hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. From the results of the research that the researchers have done, it can be concluded that the TGT (*Team Games Tournament*) Model has an effect on student learning activeness in learning mathematics in class IV SD Muhammadiyah 25.

**Keywords:** TGT (*Team Games Tournament*) Model, Activeness

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat terpenting di dalam kehidupan manusia, karena setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, pendidikan tidak akan pernah ada habisnya sampai kapanpun, pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam

mengembangkan diri di setiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupannya (Yayan, 2019).

Salah satu penanganan dari pemerintah adalah disebutkan dalam UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “pendidikan adalah sebuah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki sebuah kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dengan begitu, pendidikan sangatlah penting untuk kemajuan suatu bangsa serta sangat penting dalam membentuk manusia menjadi manusia yang lebih baik dan bermanfaat bagi diri sendiri, orang lain, agama, bangsa dan negaranya.

Pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang menelaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berfikir, suatu seni, suatu Bahasa dan suatu alat (Reys, dkk dalam Nur Rahmah). Pembelajaran matematika juga sering dianggap sulit dan selalu diberikan disetiap jenjang pendidikan. Dengan demikian, penguasaan terhadap konsep-konsep pelajaran matematika sejak dini harus benar-benar dipahami dengan baik. Dengan mengajarkan pelajaran matematika guru diharapkan dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas siswa dalam berfikir kritis, serta mampu meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan yang baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Ahmad Susanto, dalam Handayani, 2022).

Keaktifan sendiri sangat penting bagi keberhasilan pembelajaran, pentingnya keaktifan belajar menjadi salah satu penunjang dari tujuan yang hendak dicapai, karena keaktifan merupakan suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, keaktifan juga merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental seperti berbuat dan berfikir sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, oleh sebab itu pentingnya keaktifan untuk menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi (Wibowo, 2016).

Berdasarkan berbagai faktor rendahnya keaktifan belajar, dapat dikatakan bahwa faktor utama yang menjadi penyebab dari rendahnya keaktifan pembelajaran matematika adalah guru kurang tepat dalam memilih model pembelajaran dan guru juga kurang tepat dalam mengajak siswa untuk lebih aktif. Kesulitan dalam memahami matematika harus segera diatasi, karena hampir semua bidang studi memerlukan matematika. Dengan demikian guru harus berupaya dalam mengembangkan model pembelajaran yang dapat menarik keaktifan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa yaitu model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) (Handayani, 2022).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang meletakkan atau membuat suatu posisi siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda satu dengan yang lainnya (Rusman, dalam Handayani, 2022). Namun pada setiap model pembelajaran mengalami kendala, akan tetapi dengan menggunakan model ini lebih mengacu kepada keunggulannya yang berperan penting untuk proses pembelajaran. Keunggulan dari

model TGT adalah mampu memperluas wawasan peserta didik, mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain, serta melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Annisa & Sudarmin, dalam Rifqi & Putra, 2022).

Proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik apabila guru telah mampu menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan guru mampu dalam mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Karena salah satu dari keaktifan adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa dalam memperoleh hasil yang maksimal dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan hasil Observasi penulis pada kegiatan PLP III yang diadakan pada bulan September tahun 2022 di SD Muhammadiyah 25 Kelas IV, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran kurang berjalan dengan afektif dalam membelajarkan peserta didik sehingga dapat memperoleh nilai keseluruhan siswa masih banyak yang di bawah KKM yaitu 70, guru tersebut masih menggunakan metode ceramah dan kurang dalam menggunakan model pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang memahami isi dari pelajaran tersebut. Akibat dari pembelajaran yang kurang afektif akan berdampak kepada pertumbuhan dan perkembangan siswa, sehingga siswa akan mendapatkan nilai yang rendah.

Hal ini dapat dilihat dari nilai ujian tengah semester pelajaran Matematika yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). dapat dilihat dari 15 siswa hanya 4 orang yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), 11 siswa lainnya tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) oleh sebab itu Kurang baiknya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam maupun faktor dari luar. Jadi sangat banyak kemungkinan yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang baik, bisa dari faktor dari luar contohnya seperti penggunaan model ataupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan bisa dari faktor dari dalam, contohnya seperti keaktifan belajar siswa itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka Peneliti bermaksud untuk menerapkan pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) untuk memberikan sebuah penerapan dalam belajar peserta didik untuk menunjang keaktifan, sehingga hasil belajar dari materi yang diberikan untuk peserta didik dapat tersampaikan dengan baik. Pembelajaran yang afektif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, karena siswa adalah pusat kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi siswa (Frendy Aru Fantino et al, dalam Rifqi & Putra, 2022). Dalam model pembelajaran TGT ada beberapa komponen pembelajaran yaitu : 1) penyaji materi, 2) tim, 3) game, 4) tournament, 5) penghargaan kelompok. Model pembelajaran ini terdiri atas beberapa kelompok peserta didik yang bekerja Bersama untuk melakukan tugas akademik untuk mendapatkan proses pembelajaran yang aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran ini juga mampu menghantarkan siswa untuk merasakan pengalamannya sendiri dalam mencari pengetahuannya dan dalam hal ini guru memberikan bimbingan sehingga siswa tidak merasa kebingungan sehingga peserta didik pada setiap individu bisa mengembangkan kepercayaan diri dalam kemampuan mereka masing-masing untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran (Annisa & Sudarmin, dalam Rifqi & Putra, 2022).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan judul “ Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25 ”. penelitian ini memiliki variabel bebas berupa Model TGT (*Team Games Tournamen*) dan variabel terikatnya berupa Keaktifan.

Penelitian ini hanya dilaksanakan dalam 1 kelas saja yaitu kelas eksperimen dengan jumlah siswa 15 orang tanpa adanya kelas control, dimana subjek tersebut dijadikan kelompok sampel yang diberikan perlakuan (variabel bebas). Setelah dilakukannya perlakuan Model TGT (*Team Games Tournamen*), pembelajaran berlangsung dan diakhir pembelajaran diberikan angket untuk mengukur keaktifan belajar siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket. Angket dilakukan untuk mengumpulkan data dalam melihat keaktifan belajar siswa. Sebelum dilakukannya penelitian terlebih dahulu harus melakukan validitas angket kepada validator ahli Bahasa untuk mengetahui pernyataan – pernyataan yang layak dijadikan instrument dalam penelitian. Teknik analisis data angket tersebut dapat dilihat dibawah ini:

### a. Uji Validitas *Expert Judgement* (Ahli)

Uji Validitas *expert judgement* (ahli) adalah instrumen yang benar benar tepat dalam mengukur apa yang akan diukur dan diambil datanya. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*). Dalam mengukur validitas isi dapat menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*).

Validator dalam instrumen Validitas Keaktifan Belajar siswa ini di lakukan oleh Bapak Amin Basri S.Pd.I., M.Pd. dosen Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada tanggal 13 Februari 2023. Validitas dilakukan untuk melihat apakah isi yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan untuk mengetahui saran atau masukan untuk penyempurnaan instrumen.

**Tabel 1.** Ringkasan Hasil Uji Validitas *Expert Judgement* (Ahli)

No.	Aspek Yang dinilai	Jumlah Butir	Skor Maks	Skor Perolehan
1.	Berse semangat dalam pembelajaran.	3	4	4
2.	Berani mengajukan pertanyaan.	3	4	4
3.	Berani menjawab pertanyaan	3	4	4
4.	Berani mempresentasikan hasil pemikiran.	3	4	4
5.	Berusaha dalam memecahkan masalah.	3	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa rata – rata skor yang diperoleh adalah 20 dari 20 skor yang diharapkan. Sehingga persentasi hasil penilaian instrument *performance test* keaktifan belajar siswa dari validasi ahli adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ \text{Nilai} &= \frac{20}{20} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Hasil dari validator ahli oleh Bapak Amin Basri S.Pd.I., M.Pd. diperoleh total skor 20 dengan persentasenya 100% termasuk dalam kriteria valid dan mempunyai keterangan tidak perlu direvisi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di SD Muhammadiyah 25, maka peneliti memperoleh hasil dari data pretest dan posttest angket. Data pretest diambil peneliti sebelum menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*), sedangkan data posttest diambil peneliti sesudah menerapkan model TGT (*Team Games Tournament*) dapat dilihat sebagai berikut :

### a. Hasil Penilaian Pretest

Tabel 2. Hasil Penilaian Pretest

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	30 – 40	1	6,6 %
2.	41 – 50	5	33,3 %
3.	51 – 60	4	26,6 %
4.	61 – 70	4	26,6 %
5.	71 – 80	1	6,6 %
6.	81 – 90	0	0 %
7.	91 – 100	0	0 %
<b>Total</b>		15	100 %

Dari tabel hasil penilaian *pretest* di atas dapat dilihat bahwa rentang nilai proses keaktifan belajar matematika di kelas IV SD Muhammadiyah 25 sebelum di gunakannya Model TGT (*Team Games Tournament*) masih tergolong rendah. Pada hasil penilaian *pretest* peserta didik tersebut masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu, sebanyak 1 siswa mendapat nilai 30 – 40, 5 siswa mendapat nilai 41 – 50, 4 siswa mendapat nilai 51 – 60, 4 siswa mendapat nilai 61 – 70, 1 siswa mendapat nilai 71 – 80. Adapun nilai rata-rata yang dapat diperoleh dari tabel di atas yaitu 58 belum tuntas.

### b. Hasil Penilaian Posttest

Tabel 3. Hasil Penilaian Posttest

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	70 - 80	6	40 %
2	81 - 90	7	46,6 %
3	91 - 100	2	13,3 %
<b>Total</b>		15	100 %

Pada tabel 3 dapat dilihat bahwa keaktifan belajar matematika siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 setelah menerapkan Model TGT (*Team Games Tournament*) telah meningkat sebagaimana sesuai dengan nilai KKM yang telah di tentukan. Adapun data yang telah didapatkan adalah dari seluruh peserta didik sudah memenuhi syarat ketuntasan yaitu 6 siswa mendapat nilai 70 – 80, 7 siswa mendapat nilai 81 – 90, dan 2 siswa mendapat nilai 91 – 100.

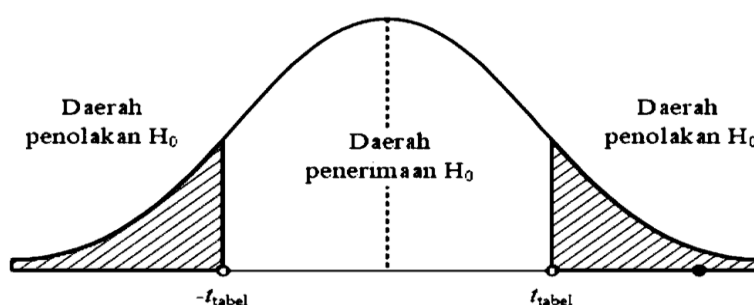
### c. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan uji-t atau uji beda (*pretest-posttest*), hasil uji-t ini diperoleh pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.** Uji Hipotesis

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Mean	53.8	82.73333333
Variance	126.8857143	53.63809524
Observations	15	15
Pearson Correlation	0.334380695	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	14	
t Stat	-10.0087031	
P(T<=t) one-tail	4.62063E-08	
t Critical one-tail	1.761310136	
P(T<=t) two-tail	9.24127E-08	
t Critical two-tail	2.144786688	

Berdasarkan hasil hipotesis pada tabel diatas maka dapat diketahui -bahwa terdapat  $t_{hitung} = -10,008$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,144$ . hasil uji t yang terdapat pada penelitian ini merupakan kasus nilai  $t_{hitung}$  negatif. Tanda negatif didepan angka bukan berarti menunjukkan bahwa nilainya di bawah 0. Akan tetapi nilai tersebut hanya menunjukkan arah pengaruhnya saja. Nilai negatif pada  $t_{hitung}$  menandakan nilai rata – rata keaktifan hasil belajar pretest lebih rendah dari pada rata – rata nilai keaktifan hasil belajar posttest. Dalam kasus ini maka nilai  $t_{hitung}$  dapat bernilai positif. Selain itu, nilai  $t_{hitung}$  apabila diperhatikan pada kurva distribusi uji-t menunjukkan berada pada area  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut berarti bahwa terdapat pengaruh dalam penelitian ini. Pada kasus nilai  $t_{hitung}$  negatif perlu dilakukan analisis lebih lanjut dengan mengacu pada kurva distribusi uji-t berikut ini.



Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  berada pada daerah negatif (bagian yang diarsir) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dalam uji hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model TGT (*Team Games Tournamen*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25 sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*) masih tergolong rendah atau minim dengan nilai KKM yaitu 70. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai rata – rata *pretest* siswa kelas IV adalah 54.

Setelah di gunakannya model TGT (*Team Games Tournamen*) pada pembelajaran Matematika, keaktifan belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 mengalami peningkatan sebagaimana yang di harapkan yaitu di atas nilai KKM 70. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata – rata *posttest* siswa kelas IV adalah 83. Dengan nilai 83 maka penggunaan model TGT (*Team Games Tournamen*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25 mengalami peningkatan.

Model TGT (*Team Games Tournamen*) ini memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25, pengaruh tersebut dapat berupa siswa belajar lebih aktif, mampu bekerja sama, memiliki jiwa kepemimpinan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar. Maka penelitian ini jika dilihat dari hasil uji hipotesisnya yaitu  $t$  hitung = - 10,008 sedangkan  $t$  tabel = 2,144 nilai negatif pada hasil  $t$  hitung bukan menunjukkan nilai dibawah 0 akan tetapi menunjukkan arah pengaruhnya, yang dimana dalam kasus seperti ini tanda negatif dapat bernilai positif. Jadi, terdapat adanya pengaruh dalam penggunaan model TGT (*Team Games Tournamen*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25.

## REFERENCES

- A.Octaviani, S. (2020). Model - Model Pembelajaran (2020th ed.). Deepublish Publisher.
- Abror, M. H. (2022). Self-Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Pendidikan Matematika, 2(2022), 233–242.
- Afiah, A. (2022). Peningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Model Pembelajaran Jigsaw di Kelas VIII-F MTs MMA Caringin. 6(1), 1–4.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Resume: Instrumen Pengumpulan Data. 1–20.
- Anggraini, V., & Ilhami, mardiyah D. (2023). Pengaruh Kualitas Produk Dan Promosi Melalui Media Sosial terhadap Keputusan Pembelian di Vlawless Kefir Kota Bengkulu. 4(1), 216–226.
- Asmara, P. A., Dzulmandho, J., Zakiyah, S., & Hidayat, M. (2021). Analisis penggunaan model kooperatif tipe nht & tgt pada masa pandemi dalam pembelajaran fisika disman 2 muratara. 371–377.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran ( Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam ). 6(1), 19–32.
- Dwi prasetyo, A., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. 5(4), 1717–1724.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Gayatri, N. G. (2022). Pentingnya filsafat dalam matematika bagi mahasiswa pendidikan matematika. 2(1), 20–25.

- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor. 2(2), 100–107.
- Hariandi, A. (2021). Hubungan Kestabilan Emosi Dengan Kontrol Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama. 6.
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar 1, 2). 3(2), 353–371.
- Hasnunidah, N. (2017). Metodologi Penelitian Pendidikan (pertama).  
istarani. (2017). 58 Model Pembelajaran Inovatif.
- Izzah, F. N., arifah khofshoh, Y., Sholihah, Z., Nurningtias, Y., & Wakhidah, N. (2022). Analisis Faktor–Faktor Pemicu Turunnya Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi, 10(1),150–154.  
<https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Makbul, Muhammad. (2021). Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian.
- Martin, R., & Simanjorang, M. M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan diIndonesia.1,125–134. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.180>
- Maskun, & Rachmedita, V. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Miftahul Janna, N. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan spss. Pendidikan, 18210047.
- Mu'amar wahid, arif. (2022). Hakekat Model Pembelajaran. 4 Januari.  
[https://lpm.amikompurwokerto.ac.id/hakekat-model-pembelajaran/#:~:text=Menurut Joyce dan Weil \(1986,5\) Dampak Instruksional dan Pengiring](https://lpm.amikompurwokerto.ac.id/hakekat-model-pembelajaran/#:~:text=Menurut Joyce dan Weil (1986,5) Dampak Instruksional dan Pengiring)
- Nainggolan, M. K., Simaremare, J. A., Saut, P., & Sihombing, R. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. 4, 62–70.
- Nurhayati, sukenda egok, A., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. 6(5), 9118–9126.
- perwita Sari, S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar* (2019th ed.).
- Putra jaya, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMKN 1 Praya Tengah. 9(1), 198–202.
- Rahmawati, D. P., Rahmawati, F. P., & Widodo. (2023). Penerapan Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Kelas 5 Sekolah Dasar. 8(1), 60–70. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jtp/index>
- Rifqi, M., & Putra, H. K. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Games Tournament ( TGT ) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas X TKJ SMK Tamansiswa Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021/2022. *Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7(1), 26–32.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. 2(2), 40–48.  
<https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Roselin br. Tarigan, S. W., Sugiyanto, R., & Afrom, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema 3 Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. 4(2).
- satul Inajati, A. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Ani Satul Inajati. 1(1).



Sudarsana, K. N. A., Antara, P. A., & Dibia, I. K. (2020). Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn.8(2),150-158.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD> Kelayakan