



Volume 13 Nomor 11 Tahun 2024 Halaman 2268-2275

ISSN: 2715-2723, DOI: 10.26418/jppk.v13i11.61005

<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdb>

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 1 KRIAN

Olivia Nathania Delviana, Tatik Indayati

Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya

Article Info

Article history:

Received: 02 Januari 2023

Revised: 25 Juli 2023

Accepted: 02 Januari 2024

Keywords:

Cooperative Learning Model,
Team Game Tournament
(TGT),
Learning Outcome

ABSTRACT

This study aims to describe the effect of the TGT (Team Game Tournament) type of cooperative learning model on the learning outcomes of class IX students in the natural sciences subject on the inheritance of living things in SMP Negeri 1 Krian. The research conducted was a quantitative research type of quasi-experimental design with a post-test only control group design. The data collection technique in this study was a test while the data analysis technique used a prerequisite test, namely the normality and homogeneity tests, the data obtained were normally distributed and homogeneous. Test the hypothesis using the independent sample t test from the posttest results of student learning outcomes in the experimental class and control class tested statistically showing a significance value of $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant influence from the application of the TGT (Team Game Tournament) cooperative learning model on student learning outcomes on the inheritance of traits in living things at SMP Negeri 1 Krian.

Copyright © 2024 Olivia Nathania Delviana, Tatik Indayati.

✉ Corresponding Author:

Olivia Nathania Delviana, Tatik Indayati

Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya

Email: olivia.nathaniad@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Bahri, dkk, (2021) didefinisikan sebagai suatu pembelajaran baik pengetahuan, kemampuan maupun kebiasaan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan tujuan untuk diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui proses pengajaran,

pelatihan ataupun penelitian. Pendidikan menjadi prioritas utama dalam meningkatkan sumber daya manusia. Setiap manusia berhak memperoleh pendidikan dikarenakan pendidikan pada dasarnya mempunyai peranan penting yakni untuk menyiapkan sumber daya manusia yang unggul untuk meningkakan kualitas manusia itu sendiri.

Dari hasil survei yang diterbitkan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2019 menjelaskan terkait sistem pendidikan menengah di dunia tahun 2018, Indonesia berada di posisi 74 dari 79 negara yang ikut serta dalam survei (F. N. . Kurniawati, 2022). Hal tersebut menunjukkan bahwa sistem pendidikan di Indonesia tergolong rendah dibandingkan dengan negara – negara lain. Melihat jumlah sumber daya manusia (SDM) yang banyak, seharusnya sejalan dengan peningkatan kualitas SDM melalui serangkaian pendidikan yang optimal.

Menurut Handriani dalam Azizah dkk, upaya pemerintah guna memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia salah satunya dengan mengubah kebijakan dari kurikulum yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu penerapan kurikulum 2013 (Ardhani, 2021). Implementasi kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik, melalui pendekatan ini harapannya minat siswa dalam belajar menjadi meningkat sehingga kualitas pembelajaran lebih baik (Saputra, 2020). Dengan adanya kurikulum ini, guru lebih menekankan pengalaman belajar siswa agar pembelajaran lebih bermakna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan Permendikbud Nomer 81 Tahun 2013, pada Kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajarannya menggunakan pendekatan saintifik (*scientific approach*). Pada pendekatan ini, guru diminta mengarahkan siswa melalui pemberian pengalaman belajar yaitu 5M, mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan (Jamil, 2022).

Dalam suatu lembaga pendidikan, pembelajaran memusatkan pada proses pembelajaran ataupun pengalaman siswa salah satunya pada mata pelajaran IPA (*science*). Hakikat pembelajaran IPA adalah suatu ilmu pengetahuan alam yang mengkaji terkait gejala – gejala alam yang berupa fakta, konsep, prinsip, dan hukum melalui serangkaian proses ilmiah yang kebenarannya teruji. Oleh karena itu, IPA dianggap sebagai *as a way of thinking* (cara berpikir), *as a way of investigating* (cara menyelidiki), *as a body knowledge* (kerangka pengetahuan), dan *science and its interactions with technology and society* (sains dan interaksinya dengan teknologi dan masyarakat). Hasil dari keseluruhan proses tersebut berupa sikap, proses, produk, dan aplikasi (Amin & Sulistiyono, 2021).

Dari hasil survei *Trends in International Mathematic and Science* (TIMSS) pada tahun 2007, 2011, dan 2015 menunjukkan skor IPA secara berurutan sebesar 427, 406, dan 397. Skor IPA (Sains) yang diperoleh tersebut menempatkan Indonesia berada pada peringkat ke 35 dari 49 negara (2007), peringkat 39 dari 42 negara (2011), dan peringkat 45 dari 48 negara (2015) (Wicaksono et al., 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwa prestasi IPA di Indonesia tergolong rendah sehingga diperlukan adanya perbaikan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru IPA pada September 2022 di SMP Negeri 1 Krian, terdapat beberapa informasi yang didapatkan diantaranya, guru masih menjadi fokus utama (*teacher centered*), interaksi dan kolaborasi antar teman dalam satu kelas masih minim. Hal tersebut dibuktikan dengan sulitnya mengkondisikan siswa ketika pembentukan kelompok, dan kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dibuktikan dengan hanya sedikit siswa yang ingin bertanya terkait hal yang belum dimengerti sedangkan ketika ditanya mereka merasa kebingungan dalam menjawabnya. Ketidakmampuan siswa dalam menjawab dapat mengindikasikan hasil belajar yang rendah. Berdasarkan nilai ulangan harian pada materi sebelumnya di salah satu kelas hanya terdapat 10 dari 35 siswa yang memenuhi nilai KKM (≥ 73), sedangkan siswa lainnya masih belum memenuhi KKM.

Menanggapi permasalahan diatas, maka diperlukan adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini mengutamakan kerjasama dalam memecahkan masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kelompok kecil. Abdul Rahman, Ansari S Ahmar, and Rusli, "The Influence of Cooperative Learning Models on Learning Outcomes Based on Students Learning Styles ," *World Transactions on Engineering and Technology Education* 14 , no. 3 (2016). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*). Aktivitas seluruh siswa akan dilibatkan dalam model pembelajaran ini tanpa memandang perbedaan. Siswa akan dibentuk dalam sebuah kelompok kecil yang heterogen terdiri atas 5 – 6 siswa (Rusman, 2011).

Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) ini memiliki beberapa komponen, diantaranya penyajian materi, belajar kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, diharapkan dapat menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab dan keterlibatan siswa dalam belajar (Yunita & Trisiantari, 2018).

Berikut langkah – langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*): (1) Siswa bekerja dalam kelompok – kelompok kecil (*Teams*) yakni siswa dikelompokkan dalam kelompok kecil beranggotakan 5-6 siswa secara heterogen. (2) *Games*, game terdiri atas beberapa pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan mereka setelah diberikan materi. (3) *Tournament*, kegiatan diawali dengan guru menunjuk 5-6 siswa dari kelompok yang berbeda dan mempunyai kemampuan kinerja yang setara untuk menempati meja turnamen 1 dan seterusnya. (4) Penghargaan kelompok, setiap kelompok menghitung rata – rata hasil poin yang diperoleh. Pemberian penghargaan berdasarkan hasil rata – rata poin yang diperoleh oleh kelompok tersebut (Gayatri, 2019).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) yakni melalui kerja sama dalam kelompok kecil guna mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa (K. R. A. Kurniawati & Dkk, 2017). Hal tersebut dikarenakan siswa dapat menelaah materi yang diberikan oleh guru yang dikemas dalam sebuah permainan dan pertandingan sehingga proses pembelajaran lebih menarik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Soefana dengan judul Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas XII-MIPA-3 SMA Negeri 1 Tapensemester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020 diperoleh kesimpulan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan model pembelajaran tersebut (Soefana, 2022). Selain itu, Gunarta juga meneliti terkait Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Media *Question Card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun 2016/2017 (Gunarta, 2019).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 1 Krian". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Krian. Batasan pada penelitian ini yaitu pada materi pewarisan sifat pada makhluk hidup.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*). Penelitian eksperimen ini menggunakan desain penelitian *post-test only control group design* dengan membandingkan nilai *posttest* antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan

kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran ekspositori. Berikut tabel *posttest only control group design*:

Tabel 1. Desain penelitian *post-test only control group design*

Grup	Tindakan	Posttest
Kelas eksperimen	X	O ₁
Kelas kontrol	-	O ₂

Keterangan :

X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*)

O₁ = Hasil *posttest* kelas eksperimen

O₂ = Hasil *posttest* kelas kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IX di SMP Negeri 1 Krian yang berjumlah 10 kelas. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IX A dan IX B. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling* atau teknik pengambilan sampel didasarkan pertimbangan tertentu. Alasan penggunaan teknik pengambilan sampel tersebut yaitu atas dasar rekomendasi dari guru yang bersangkutan dikarenakan sampel pada kedua kelas tersebut homogen dengan guru yang mengajar adalah sama. Selain itu, kedua kelas yang digunakan sebagai sampel mempunyai tingkat kemampuan yang tidak jauh berbeda. Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa selama tindakan penelitian. Data diperoleh dari hasil instrumen tes hasil belajar yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis. Apabila data menunjukkan berdistribusi normal dan homogen maka perhitungan selanjutnya uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t test*. Akan tetapi, jika data tidak berdistribusi normal maka uji hipotesis dapat dilakukan menggunakan uji statistik non parametrik yakni uji *MannWhitney*. Perhitungan statistik yang dilakukan peneliti pada penelitian ini yaitu menggunakan SPSS 20 *for windows*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar siswa yang telah diperoleh melalui tes, selanjutnya data tersebut dianalisis uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dikarenakan jumlah sampel < 50. Berikut hasil perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS 20 *for windows* ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil perhitungan uji normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil belajar	eksperimen	.087	35	.200*
	kontrol	.138	27	.200*

Berdasarkan output pada Tabel 2. diatas diketahui bahwa hasil uji homogenitas terhadap hasil belajar siswa menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,200 > \alpha$ (0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan data diatas berdistribusi normal. Pengujian selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji *independent sample t test* tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesamaan

variansi nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene dapat dilihat pada Tabel 3. dibawah ini:

Tabel 3. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.025	1	60	.876

Tabel 3. Diatas menunjukkan hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansi sebesar 0,876 yang artinya lebih dari nilai α , $0,876 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data bersifat homogen. Dari perhitungan kedua uji prasyarat diatas dapat dilihat bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal dan homogen. Dikarenakan data berdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t test*. Uji *independent sample t test* ini digunakan untuk menguji signifikansi dan relevansi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut hasil perhitungan uji *independent sample t test* pada Tabel 4. dibawah ini:

**Tabel 4. Hasil uji *independent sample t test*
Independent Samples T Test**

		t-test for Equality of Means		
		t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil belajar	Equal variances assumed	5.162	60	.000
	Equal variances not assumed	5.176	56.612	.000

Berdasarkan data pada Tabel 4. diatas memperlihatkan bahwa nilai signifikansi 2 tailed kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournamen*) terhadap hasil belajar siswa materi pewarisan sifat pada makhluk hidup di SMP Negeri 1 Krian.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Krian kelas IX mata pejaran IPA. Akibat dari pandemi covid 19, beberapa bulan dilaksanakan penerapan sekolah dalam jaringan atau daring hingga akhirnya awal tahun 2022 pelaksanaan sekolah luar jaringan (tatap muka) mulai diberlakukannya kembali meskipun secara bertahap. Transformasi pembelajaran di saat pembelajaran daring dan tatap muka tentu saja tidak semudah yang dibayangkan. Ketika pembelajaran secara daring, siswa lebih menyepelkan waktu dan tugas yang diberikan oleh guru dimana hal tersebut terjadi selama beberapa bulan sehingga sudah menjadi sebuah kebiasaan serta berpengaruh pada menurunnya hasil belajar mereka. Sejalan dengan penelitian Sutrisno yang menyatakan bahwa terjadi penurunan hasil belajar siswa dibawah standar KKM pada saat pembelajaran daring (Sutrisno, 2021). Hingga pada akhirnya pembelajaran secara tatap muka diberlakukan, maka siswa akan beradaptasi lagi dengan suasana dan kondisi pembelajaran di sekolah.

Peran guru sangat besar dalam menyikapi permasalahan diatas. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan bermakna agar siswa mempunyai motivasi dan minat yang tinggi dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajarnya. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru yaitu menerapkan model pembelajaran yang berbeda dari

biasanya. Pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) memungkinkan pembelajaran melibatkan semua siswa anggota dalam satu kelas. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan ini tentu menarik perhatian siswa dikarenakan pembelajaran bukan lagi berpusat pada guru melainkan *student centered* (Pramudya et al., 2018).

Materi pewarisan sifat pada makhluk hidup tidak hanya bersifat teoritis saja melainkan juga terdapat perhitungan salah satunya pada sub materi pewarisan sifat pada makhluk hidup dan kelainan sifat yang diturunkan. Oleh karena itu, dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*), siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan soal secara bersama kemudian dilanjutkan *games*. Pada tahapan *games*, seluruh anggota dalam kelompok berhak menyumbangkan pendapat atau jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru untuk mendapatkan poin yang akan diakumulasikan pada tahap *tournament*. Pada tahapan *tournament*, setiap anggota dalam kelompok akan dikelompokkan lagi berdasarkan tingkat pemahaman mereka. Siswa yang unggul digabungkan dengan siswa dengan kemampuan yang setara untuk melaksanakan tahapan *tournament* dengan tujuan agar adil antar satu sama lain. Hasil poin yang diperoleh tiap anggota kelompok digabungkan sehingga diperoleh nilai rata – rata dimana nilai tersebut akan disesuaikan dengan kategori yang telah ditentukan sebelumnya untuk mengetahui kelompok dengan nilai tertinggi atau kelompok dengan kategori hebat. Sebagai bentuk apresiasi, guru memberikan penghargaan kepada kelompok tersebut.

Pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan pemberian penghargaan atau *reward* kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Utomo & Kartiko bahwa pemberian *reward* ternyata memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Utomo & Kartiko, 2015). Tidak hanya itu, persaingan antar anggota kelompok juga terjadi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini sehingga siswa lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran tentu saja berdampak baik terhadap hasil belajarnya. Menurut Taniredja, dengan pembelajaran kooperatif TGT siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya antar satu sama lain. Hal tersebut akan meningkatkan rasa percaya diri sekaligus menambah motivasi mereka dalam belajar (Taniredja & Tukiran, 2014). Seiring dengan bertambahnya motivasi siswa dalam belajar, maka pemahaman terhadap materi akan lebih mendalam. Sehingga dapat dipastikan melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti menyimpulkan dari perhitungan statistik data hasil belajar *posttest* siswa dengan uji *independent sample t test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi pewarisan pada makhluk hidup. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diterapkan model kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran ekspositori.

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah pada penelitian selanjutnya agar peneliti dapat menggunakan materi lain yang cocok dengan model pembelajaran ini dan alangkah baiknya guru dapat mengelola waktu dari pelaksanaan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dikarenakan tahapan yang cukup banyak sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, A., & Sulistiyono, S. (2021). Pengembangan Handout Fisika Berbasis Contextual Teaching and Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika

- Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 11(1), 29.
<https://doi.org/10.23887/jjpf.v11i1.33436>
- Ardhani, A. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170.
- Gayatri, Y. (2019). Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Didaktis*, 8(3), 61–62.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2).
- Jamil, A. (2022). *Implementasi Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember*. UIN Khas Jember.
- Kurniawati, F. N. . (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi. *Academy of Education Journal (AoEJ)*, 13(1).
- Kurniawati, K. R. A., & Dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Numbered Ditinjau dari Kecerdasan Interpersonal Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 15–28.
- Pramudya, L. N., Nurtamam, M. E., & Siswoyo, A. A. (2018). Pengaruh Permainan Berdasarkan Teori Diesnes Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo. *Seminar Pendidikan Matematika UMM*, 1–10.
- Rahman, A., Ahmar, A. S., & Rusli. (2016). The Influence of Cooperative Learning Models on Learning Outcomes based on Students Learning Styles. *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 14(3).
- Rusman. (2011). *Model – Model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Saputra, I. M. (2020). Analisis Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA SMP di Lombok Barat. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 56–65.
- Soefana, M. (2022). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas XII-MIPA-3 SMA Negeri 1 Tapensemester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Profesi Dan Keahlian Guru (JPKG)*, 3(1).
- Sutrisno. (2021). Analisa Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa MI Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 01–10.
- Taniredja, & Tukiran. (2014). *Model - Model Pembelajaran*. Alfabeta.
- Utomo, M., & Kartiko, D. C. (2015). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket (Studi Pada Kelas SMA Negeri 1 Soko). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03(02), 434–442.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, & Irmade, O. (2020). *Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 10(May), 215–226.

<https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>

Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 6(6), 99.