

Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP

Resta Novita Permadi¹, Sri Kartikowati¹, Mifta Rizka¹

(1) Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Riau

✉ Corresponding author
(resta.novita5578@student.unri.ac.id)

Abstrak

Artikel ini menggunakan metode penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa. Metode yang digunakan pada penelitian yaitu metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. Penelitian melibatkan 24 siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru, dengan teknik pengambilan sampel *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, tes, observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah soal pilihan ganda. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes yang dianalisis dengan menggunakan uji sample paired t-test dan uji-t. Berdasarkan perhitungan diperoleh sig sebesar 0,000 dan t_0 sebesar $9,776 > 8,59$. Dari kedua perhitungan diperoleh, H_a di terima. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Strategi TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar Siswa*

Abstract

This article is an experimental research that aims to examine the effectiveness of strategy team games tournament on students' learning outcomes IPS student. The method used in the research with a one group pretest-posttest design. The research Population were all VII grade student's SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. The research samples involved 24 seventh-grade students of SMP Islam As-Shofa Pekanbaru, with purposive sampling techniqu. Data collection techniques in this research were tests, observations and interviews. Instruments used to collect data were multiplechoice questions. Data were collected by using a test technique and then analyzed by using a sample paired t-test and t-test. Based on the calculation, it was obtained that sig 0,000 and t_0 was $9,776 > 8,59$. Obtained from the two calculations, which means that H_a was accepted. Thus, it could be concluded that strategy teams games tournament was effectively improving the students' learning grade VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Students' Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

IPS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman lebih. Pemahaman yang lebih dibutuhkan untuk memahami materi pembelajaran IPS yang disajikan dalam setiap buku pedoman siswa. Penyajian materi yang monoton berupa teks bacaan saja menyebabkan siswa bosan. Siswa yang mengalami kebosanan mengabaikan penjelasan dari guru dan melakukan kegiatan di luar pembelajaran, misalnya berbicara atau bermain dengan siswa lain. Dengan demikian, konsep pembelajaran IPS yang disajikan guru tidak sampai sehingga pemahaman siswa kurang, dan berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah.

Banyak siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS adalah pembelajaran yang membosankan. Pasalnya, pembelajaran IPS umumnya penuh dengan bacaan sehingga siswa malas

untuk membaca dan siswa kesulitan dalam memahami materi. Hal ini di perkuat dengan ungkapan Sarumaha (2021), yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran, guru kurang bervariasi dalam menciptakan pendekatan pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan siswa terlihat pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian Wulandari et al. (2022) yang menyatakan pembelajaran IPS cenderung menggunakan Strategi konvensional sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Dalam penelitiannya ia menyarankan pemilihan media sebagai alternatif dari penyelesaian masalah pasifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, Savitri et al. (2022) mengatakan salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa ialah dengan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sehingga siswa mampu merasa nyaman dan senang ketika proses belajar berlangsung. Hal ini dapat diartikan bahwa strategi pembelajaran memiliki pengaruh atau dampak bagi hasil belajar yang ada pada siswa. Menurut Murtiyasi & Hidayah, (2022) mengungkapkan strategi pembelajaran merupakan suatu cara atau teknik yang dipilih untuk mengubah sikap siswa sehingga menjadi kritis, inovatif, kreatif, dan solutif dalam memecahkan masalah.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Javira, (2022) mengungkapkan, hasil belajar adalah hasil interaksi dan tindakan dalam mengajar. Hasil belajar dapat ditentukan dengan membandingkan antara tingkah laku sebelum dengan sesudah melakukan pembelajaran. Dilihat dari perspektif guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar adalah berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Pemilihan suatu strategi pembelajaran, seorang pendidik harus memilih strategi pembelajaran yang tepat harus sesuai dengan bahan, sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Menurut Santriwati (2019), strategi TGT merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif untuk memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik yang dapat dilihat dari hasil belajar yang peroleh siswa.

Hasil penelitian Sandra & Theresia (2022) strategi pembelajaran TGT merupakan strategi pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status. Dalam turnamen siswa akan berkompetensi dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam strategi pembelajaran tipe TGT ini memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persahabatan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar, dengan terciptanya hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar yang akan meningkat. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh strategi TGT terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dengan menggunakan strategi pembelajaran TGT diharapkan bisa mengatasi permasalahan siswa untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas strategi pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS. Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu pertama adanya pengaruh strategi pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. Kedua, tidak adanya pengaruh strategi pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. Penelitian ini perlu dilakukan untuk dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan perbaikan proses pembelajaran dari sudut pandang strategi pembelajaran yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen dan desain *One Group pretest-posttest*. Menurut Hartanto (2019) metode penelitian Eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh atau pemberian suatu perlakuan atau variabel bebas terhadap variabel terikat. Sampel dalam penelitian ini yaitu 24 siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. Sampel yang diambil dalam penelitian harus diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Menurut Syahza (2021) teknik sampling merupakan suatu cara pengambilan contoh atau sampel untuk diteliti. Teknik sampling yang digunakan yaitu, *purposive sampling* yaitu melakukan pengambilan sampel dengan adanya pertimbangan tertentu, yaitu adanya pengkategorian setiap kelas populasi, sehingga

memungkinkan kelas yang dijadikan sampel cocok digunakan sampel penelitian ini yang mana kelas tersebut memiliki hasil belajar yang rendah.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar, observasi, dan wawancara. Adapun sebelum tes diberikan, dilakukan validasi soal terlebih dahulu. Validasi soal dilakukan oleh tiga orang validator, yaitu pembimbing satu, pembimbing dua, dan guru mata pelajaran IPS kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. Setelah dilakukan validitas oleh validator, peneliti memberikan posttest terlebih dahulu. Selanjutnya pembelajaran di berlakukan dengan strategi TGT, dan peneliti melakukan observasi. Setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan posttest kepada siswa. Peneliti juga melakukan wawancara kepada tiga orang siswa untuk memperoleh data reaksi siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan strategi TGT. Adapun tes merupakan data utama penelitian, sedangkan observasi dan wawancara merupakan data pendukung dalam penelitian. Teknik analisis data dilakukan dengan uji paired sample t-test dan uji-t. Dalam penelitian ini, data yang diuji yaitu nilai pre-test dan post-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan uji hipotesis peneliti telah mengumpulkan data yang mendukung penelitian ini yaitu diantaranya deskripsi data pretest dan posttest, deskripsi hasil observasi pembelajaran Strategi TGT, dan deskripsi wawancara. Hasil penelitian ini diawali dengan menyajikan deskripsi ketuntasan pretest dan posttest siswa, seperti yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskriptif Ketuntasan Pretest dan Posttest Siswa

Nilai	Kriteria	Frekuensi Pretest	Persentase % Pretest	Frekuensi Posttest	Persentase% Posttest
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	18	75	0	0
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	6	25	24	100
Jumlah		24	100	24	100

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa KKM yang telah ditetapkan yaitu 70,00. Berdasarkan data pretest yang di peroleh, siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 orang. Sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 6 orang. Untuk data posttest, seluruh siswa sebanyak 24 orang berada pada kriteria tuntas. Hal ini berarti terjadi peningkatan nilai yang diperoleh siswa pada hasil posttest.

Tabel 2. Klasifikasi Aspek Keterlaksanaan Pembelajaran dengan TGT

Interval Skor	Kategori
$3,25 < x \leq 4,0$	Sangat Baik
$2,5 < x \leq 3,25$	Baik
$1,75 < x \leq 2,5$	Kurang
$1,0 < x \leq 1,75$	Sangat Kurang

Berdasarkan Tabel 2 hasil observasi menunjukkan reaksi siswa dikategorikan baik sekali dalam mengikuti pembelajaran materi Kebutuhan, Kelangkaan, dan Tindakan Ekonomi dengan strategi pembelajaran TGT. Hal ini dapat dilihat dari penilain yang menunjukkan rata-rata skor hasil observasi yang menunjukkan angka 3,38, hal ini berarti pelaksanaan pembelajaran dengan TGT pada pembelajaran IPS SMP Islam As-Shofa Pekanbaru termasuk kategori sangat baik.

Selanjutnya dari hasil wawancara yang dilakukan kepada tiga orang siswa diperoleh beberapa informasi bahwa dalam pembelajaran IPS, siswa cenderung aktif dan berlomba-lomba menyusun strategi dalam memenangkan game dalam pembelajaran, sehingga siswa berusaha membangun kekompakan didalam tim mereka masing-masing. Hal ini dapat dilakui dari siswa yang saling terlibat secara aktif untuk berdiskusi bersama teman-temannya, sehingga siswa mengaku tidak mengalami kejenuhan dan kebosanan dalam menerima pelajaran, sehingga siswa merasa pembelajaran kali ini menyenangkan.

Sebelum melaksanakan pengujian hipotesis sebelumnya dilaksanakan pengujian normalitas akan hasil dari penelitian. jika diperhatikan dari hasil proses uji normalitas data memiliki distribusi yang normal pada *pre-test* dan *post-test*. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan bahwa uji statistik berasal dari data yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini uji normalitas data menggunakan bantuan program komputer yaitu *SPSS Statistics 24* dengan uji *shapiro-wilk*. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Uji Normalitas Pretest dan Postest

	Statistik	df	Sig	Keterangan
Pretest	0,927	24	0,083	Normal
Postest	0,919	24	0,055	Normal

Uji shapiro-wilk digunakan dengan pertimbangan jumlah objek yang akan diujikan kurang dari 100. Data uji shapiro-wilk dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Pada tabel 4.5 dapat dilihat nilai signifikansinya untuk data pretest adalah 0.083, dimana data tersebut lebih besar dari 0,05 sedangkan pada nilai posttest mendapat nilai signifikansi sebesar 0.055, dimana data tersebut lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat diartikan data nilai pretest dan posttest yang di dapatkan berdistribusi normal. Setelah diperoleh distribusi data yang normal, maka uji hipotesis dilakukan. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan analisis uji Paired Sampel t-test. Adapun hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sampel T Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	T	df	Sig. (2-tailed)
Pretest, Postest	-18,12500	7,34440	1,49917	-12,090	23	0,000

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji Paired Sample T Tes diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya strategi TGT efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. Untuk memperkuat dan melihat signifikan atau tidaknya efektifitas strategi TGT dalam meningkatkan hasil belajar maka dapat dilakukan dengan analisis statistic uji beda (uji-t). dalam rangka menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji "t". Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji t didapat bahwa perhitungan $t_0 = 9,776$ dan besar "t" yang tercantum pada taraf signifikan 5 % yaitu $t_t=8,59$ maka dapat diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari pada t_t yaitu $9,776 > 8,59$. Maka hipotesis H_0 yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa ada perbedaan skor hasil data pretest dengan hasil data posttest. Maka hipotesis H_a diterima dan hipotesis H_0 di tolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Strategi TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam As- Shofa Pekanbaru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran Team Games Tournament (TGT) lebih tinggi dari pada tingkat hasil belajar siswa yang tidak menggunakan strategi Teams Games Tournament (TGT) (Lestari et al., 2022).

Strategi pembelajaran ini dapat membuat siswa selalu berusaha berfikir mandiri dalam memahami materi yang dipelajari dan terbiasa untuk berani mengungkapkan pendapat yang dimilikinya. Hal ini disebabkan karena siswa berkeinginan menjadi pemenang di dalam kegiatan turnamen/pertandingan dan bisa menjawab semua pertanyaan yang disajikan (Gunarta, 2019). Dapat dibuktikan dari dilakukannya pengujian hasil hipotesis dengan model uji Paired Sampel t test. Kriteria H_0 ditolak apabila Sig. < 0,05 dan H_a diterima apabila nilai Sig.> 0,05. Berdasarkan analisis uji hipotesis dengan uji Paired Sampel t test, menunjukkan bahwa hasil dari uji t dengan nilai Sig.

(2-tailed) yaitu 0,000 dengan nilai signifikansi 0,05, dimana $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa yang diberi perlakuan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi TGT dibandingkan siswa yang tidak diberi perlakuan menggunakan TGT di SMP Islam As-Shofa Pekanbaru.

Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan strategi TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. Selain itu, hasil perhitungan uji- t juga menunjukkan bahwa $t_0 = 9,776$ dan besar "t" yang tercantum pada taraf signifikansi 5 % yaitu $t_{5\%} = 8,59$ maka dapat diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari pada $t_{5\%}$ yaitu $9,776 > 8,59$. Artinya bahwa Strategi TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan, penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amir, (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Aplikasi Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi dan Bisnis Pada Siswa". Hal ini dapat dilihat dari data hasil distribusi tanggapan penerapan model TGT yang memperlihatkan bahwa dari 22 orang peserta didik yang telah mengisi angket mengenai respon mereka terhadap penerapan model pembelajaran TGT, 15 orang peserta didik dengan persentase pada kategori sangat tinggi 18,18% atau 4 orang peserta didik, peserta didik berada pada kategori tinggi 73% atau 16 orang peserta didik. Selain itu data juga menunjukkan meningkatnya hasil belajar yang diukur dengan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi mendeskripsikan teori kebutuhan diantaranya pada siklus I peserta didik yang tuntas dengan persentase 27%, pada siklus II meningkat menjadi 68,18% dan pada siklus III peserta didik yang tuntas dengan persentase 86%.

Penelitian terdahulu lain yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Natalia, (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Dengan Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Menggala Tahun Pelajaran 2021/2022". Hal ini dapat dilihat dari hasil uji kesamaan dua rata-rata didapat hasil $t_{hit} > t_{daf}$ dengan taraf nyata 0,05. Ini menunjukkan bahwa hasil pengujian cukup berarti dan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team game tournament (TGT) akan berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas XI SMA Negeri 3 Menggala tahun pelajaran 2021/2022.

Penerapan strategi TGT menempatkan siswa dalam beberapa kelompok belajar yang beranggotakan 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Didalam kelompok, siswa belajar untuk saling bekerjasama antar kelompok dengan mengembangkan kerjasama antarindividu. Kegiatan ini menggunakan teknik permainan dimana masing-masing kelompok saling bersaing sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditentukan (Gunarta, 2019). Jadi, berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa, didalam penelitian ini strategi Team Games Tournament (TGT) mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar sehingga efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis serta pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan strategi TGT menunjukkan nilai rata-rata yang lebih rendah yaitu, 66,25 dibanding dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan strategi TGT, yaitu 84,58. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi TGT pada kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Maka pembelajaran dengan menggunakan strategi Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. Selain itu, hasil perhitungan uji- t juga menunjukkan bahwa $t_0 = 9,776$ dan besar "t" yang tercantum pada taraf signifikansi 5 % yaitu $t_{5\%} = 8,59$ maka $9,776 > 8,59$. Artinya bahwa Strategi TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. Adapun rekomendasi Bagi peneliti lainnya, diharapkan bisa mengembangkan variabel penelitian yang lainnya seperti kerja sama, motivasi, fisik dan yang lainnya. Selain itu dapat

mengembangkan strategi-strategi pembelajaran lain yang bisa meningkatkan kinerja pembelajaran siswa, sehingga dapat memajukan pendidikan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir. (2022). Aplikasi Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi dan Bisnis pada Siswa. *Jurnal Edukasi Sainifik*, 2(1).
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112.
- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. 3(4), 440–447.
- Hartono, (2019). Metodologi Penelitian. Pekanbaru : Zanafa Publishing
- Javira, W. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Sman 7 Gurun Panjang Dumai. *Jurnal Wibawa*, 2(2), 25–34.
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30.
- Murtiyasi, B., & Hidayah, D. N. (2022). Perbandingan Pengaruh Strategi Make A Match Dan Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Keaktifan. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 694–702.
- Natalia, D. S. H. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Menulis Teks Eksplanasi dengan Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Menggala Tahun Peajaran 2021/2022. 44(12), 2–8. <http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/index.php/warahan/article/view/304>
- Sandra, E., & Theresia, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. 2(2), 22–28.
- Satriawati, S. (2019). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Prestasi Belajar Biologi Pada Siswa Kelas Xii Mia-5 Man 3 Medan. *Jurnal Biolokus*, 2(2), 201.
- Sarumaha, murnihati. (2021). Pengaruh Model Pembelajarannominal Group Technique (NGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Education and DevelopmentInstitut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(2)
- Savitri, A. S., Sallamah, D., Permatasari, N. A., Guru, P., Dasar, S., Indonesia, U. P., Pembelajaran, S., & Belajar, M. (2022). Peran strategi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa 1. 13(2), 505–511.
- Syahza, A. (2021). Metodologi Penelitian Edisi Revisi Tahun 2021. Pekanbaru : UR Press Pekanbaru.
- Wijiningsih, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media "Doraku Sayang" untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3489–3497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2489>
- Wulandari, F., Wahyuni, S., & Setyowati, R. (2022). Pengaruh Media Booklet Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2071–2080.