

# MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) BERBANTUAN MEDIA ZEP QUIZ PADA SISWA KELAS IV SDN SUKOLILO 2 TUBAN

Ula Maufiratur Rahmah \*<sup>1</sup>  
Ina Agustin <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Profesi Guru PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

\*e-mail : [ulamaufiratur@gmail.com](mailto:ulamaufiratur@gmail.com)<sup>1</sup>,

## Abstrak

Penggunaan model pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS saat ini masih terbatas dan cenderung berfokus pada peran guru sebagai pusat kegiatan belajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang bermakna dan siswa menjadi pasif, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran Teams games tournament (TGT) yang berbantuan dengan media Zep Quiz terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan lembar evaluasi untuk menilai pencapaian belajar kognitif siswa. Subjek Penelitian ini adalah siswa-siswa kelas IV (Empat) SDN Sukolilo 2 Tuban, yang terdiri dari 26 siswa (10 laki-laki dan 16 Perempuan). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa hasil pra siklus rata-rata pencapaian hasil belajar siswa yaitu 62,45%, yang kemudian meningkat pada siklus pertama dengan rata-rata hasil pencapaian siswa yaitu 78,86%, kemudian siklus ke 2 terus meningkat dengan rata-rata pencapaian hasil belajar siswa yaitu 82,86%. Maka berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dengan bantuan media Zep Quiz mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, IPAS, Teams Game Tournament, Zep Quiz

## Abstract

The use of learning models in science subjects is currently still limited and tends to focus on the role of teachers as the center of learning activities. This causes learning to be less meaningful and students to become passive, which ultimately leads to low learning outcomes. Therefore, this study aims to examine the effect of the application of the Teams games tournament (TGT) learning model assisted by Zep Quiz media on the learning outcomes of science students in grade IV of elementary school. This research is a Classroom Action Research (PTK), while the data collection method carried out by the researcher is to use an evaluation sheet to assess students' cognitive learning achievements. The subjects of this research are grade IV (Four) students of SDN Sukolilo 2 Tuban, consisting of 26 students (10 males and 16 females). This research was carried out in two cycles. Based on the results of the research that has been conducted, it shows that the average pre-cycle result of student learning outcome achievement is 62.45%, which then increases in the first cycle with the average student achievement of 78.86%, then the 2nd cycle continues to increase with the average achievement of student learning outcomes which is 82.86%. So based on the findings of this study, it can be concluded that the application of the TGT model with the help of Zep Quiz media is able to improve student learning outcomes.

**Keywords:** Learning Outcomes, IPAS, Teams Game Tournament, Zep Quiz

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri. hal ini karena pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk ketahanan dan kemajuan suatu bangsa, sehingga hal ini mampu menghasilkan individu-individu yang berkualitas. Melalui pendidikan, proses belajar terjadi secara

sistematis, yang pada akhirnya mendorong terbentuknya perubahan perilaku pada individu. Perubahan ini mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, seperti keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, serta kemampuan dalam mengapresiasi nilai-nilai tertentu. Belajar sendiri merupakan proses pengamatan, pemahaman, dan penyerapan informasi. Oleh karena itu, belajar dapat dipahami sebagai usaha dari individu untuk mengalami perubahan perilaku, baik yang terlihat secara nyata maupun yang tidak tampak secara langsung sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Suprihatiningrum, 2016).

Lebih lanjut, secara umum belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan perilaku individu yang bersifat relative menetap, yang timbul sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, serta melibatkan aktivitas kognitif (Mutofa, 2015). Keberhasilan dalam proses pembelajaran tercermin dari adanya perubahan positif pada individu, baik dalam aspek intelektual, sikap, maupun keterampilan. Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara sejumlah komponen utama, seperti pendidik, peserta didik, serta isi atau materi pembelajaran. Dalam konteks ini, guru memiliki peran sebagai fasilitator sekaligus mengelola jalannya proses pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi kepada siswa. Oleh karena itu, keberhasilan belajar pada siswa turut ditentukan oleh sejauh mana kompetensi dan kualitas guru dalam merancang serta mengelola proses pembelajaran secara efektif.

Pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Sukolilo 2 Tuban, minim inovasi dalam mengembangkan materi pembelajaran. Hal ini berdampak yang sangat signifikan terhadap hasil capaian belajar siswa. Siswa kelas IV, misalnya mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini diperparah dengan kondisi rendahnya partisipasi siswa yang aktif dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga pemahaman siswa tidak akan optimal apabila siswa bersikap pasif dan menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Akibatnya, hasil belajar siswa pun cenderung rendah. Sebaliknya, ketika guru mampu menyampaikan materi dengan strategi pembelajaran yang tepat dan menarik, maka hal tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong perolehan hasil belajar yang lebih baik.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat berperan penting dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran serta indikator kompetensi secara optimal. Metode yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa, konteks materi pelajaran, serta tujuan instruksional yang ingin di capai. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan oleh guru adalah metode pembelajaran kooperatif. Metode ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif (Pratiwi, 2017).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TG) merupakan salah satu pendekatan kooperatif yang cukup mudah diterapkan. Model pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa membedakan status, mengajak siswa berperan sebagai tutor sebaya, serta menggabungkan unsur permainan dan penguatan. Pelaksanaan model TGT dilakukan dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 5 hingga 6 siswa dengan latar belakang kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang beragam. Sehingga terbentuknya sebuah tim yang sama atau seimbang (Tarigan dalam Yudianto, dkk 2014)

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar adalah penggunaan media pembelajaran, yang berfungsi sebagai sarana, perantara, dan menyampaikan materi dalam proses pembelajaran (Mardia & Andi, 2017). Penggunaan media yang tepat dan sesuai dapat mengembangkan pengalaman belajar siswa serta meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu jenis media yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa (Agustiya et al., 2017), salah satunya adalah menggunakan game edukatif seperti *zep quiz*.

*Zep Quiz* adalah salah satu media evaluasi digital berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Platform ini menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan oleh guru seperti soal pilihan ganda, isian singkat, batasan waktu, umpan balik langsung, serta papan peringkat yang dapat memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Penggunaan *zep quiz* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta membangun motivasi belajar pada siswa. Selain itu, guru dapat dengan mudah memantau hasil dan perkembangan belajar siswa secara real-time. Oleh karena itu, integrasi *Zep Quiz* dalam proses pembelajaran berpotensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

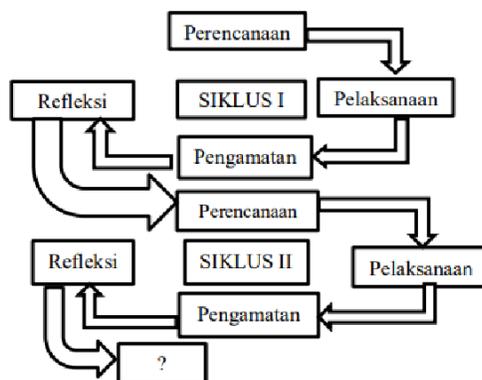
Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN Sukolilo 2 Tuban menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga pencapaian hasil belajar masih tergolong rendah. Selama proses pembelajaran, guru belum sepenuhnya melibatkan siswa sebagai subjek aktif dalam kegiatan belajar, serta belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, partisipasi siswa dalam pembelajaran masih sangat rendah. Kondisi ini tercermin dari hasil tes formatif pada tahap prasiklus, dimana sebagian besar nilai siswa berada di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, penulis terdorong untuk melaksanakan sebuah penelitian guna mencari solusi yang tepat. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Melalui Media Zep Quiz Pada Siswa Kelas IV SDN Sukolilo 2 Tuban”

Penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam bentuk permainan merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Temuan ini diperkuat oleh Sulvina et al. (2023) yang menyoroti keunggulan Wordwall dari sisi visual yang menarik, variasi model soal, kemudahan penggunaan, serta biaya yang relatif terjangkau. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Arifah & Widiyanti (2023) menyatakan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang cukup signifikan pada setiap siklusnya. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis bahwa penggunaan media *Zep Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) pada siswa kelas IV SDN Sukolilo 2 Tuban. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui media game edukasi *Zep Quiz* pada mata pelajaran IPAS.

## METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki tujuan untuk menggambarkan hubungan sebab akibat dari suatu tindakan, sekaligus merekam berbagai peristiwa yang terjadi selama tindakan tersebut berlangsung, mulai dari pelaksanaan hingga dampak yang ditimbulkan. Oleh karena itu, PTK dapat dikatakan sebagai penelitian yang menekankan pada proses dan hasil secara bersamaan, dimana guru melaksanakan PTK di kelasnya untuk meningkatkan mutu pendidikan (Arikunto, 2021).



**Gambar 1. Model Tahapan Pelaksanaan PTK (Sumber: Suyadi, 2010)**

Penelitian dilaksanakan di SDN Sukolilo 2 Tuban kelas IV semester II. Subyek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV berjumlah 26 orang yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 16 siswi perempuan. Peneliti melakukan penelitian menggunakan PTK dengan tujuan untuk mengetahui cara peningkatan tahap pembelajaran dan meraih hasil yang maksimal pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Teknik pengumpulan data adalah langkah sistematis yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Beberapa metode yang digunakan meliputi: a) metode diskusi, yaitu bentuk komunikasi antara peneliti dan guru mata pelajaran dalam bentuk percakapan untuk memperoleh informasi; b) metode observasi, yang bertujuan mengumpulkan data tentang prestasi belajar siswa selama proses pembelajaran di kelas; dan c) metode tes, yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif setelah penerapan pembelajaran kooperatif dengan model Teams Game Tournament (TGT) menggunakan media game Zep Quiz.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, karena penelitian ini berkaitan dengan proses pembelajaran secara deskriptif. Tahapan analisis meliputi: a) reduksi data, b) penyajian data, dan c) penarikan kesimpulan. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, dilakukan post-test pada akhir pembelajaran melalui tes tertulis.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Sukolilo 2 Tuban, berfokus pada hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) yang didukung oleh media gambar. Perbandingan hasil belajar antara pra-siklus, siklus 1 dan siklus II dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 1. Hasil belajar siswa sebelum tindakan (pra siklus)**

No	Nilai	Sebelum Tindakan (Pra-Siklus)		
		Jumlah siswa	(%)	Keterangan
1	<65	13	52,67%	Tidak tuntas
2	65-69	5	16,46%	Tidak tuntas
3	70-74	4	14,21%	Tidak tuntas
4	75-79	2	8,33%	Tuntas
5	80-84	2	8,33%	Tuntas
<b>Jumlah</b>		26	100%	
Nilai Rata-Rata			62,45%	
Nilai Tertinggi			80	

Nilai Terendah

42

Berdasarkan data pada tabel 1, menunjukkan bahwa hanya 16,66% (4 siswa) yang mencapai nilai di atas KKM, sementara 83,34% (22 siswa) belum mencapai ketuntasan. Sebanyak 13 siswa (52,67%) memperoleh nilai dibawah 65, 5 siswa (16,46) berada pada kisaran nilai 65-69, dan 4 siswa (14,21%) memperoleh nilai antara 70-74. Selanjutnya, 2 siswa (8,33%) memperoleh nilai dalam rentang 75-79, serta 2 siswa (8,33%) berada pada rentang nilai 80-84. Nilai rata-rata keseluruhan siswa adalah 62,45% dengan nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah 42.

Berdasarkan data diatas menunjukkan, bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Rendahnya hasil capaian tersebut dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi ceramah dan Tanya jawab sederhana, serta terbatas pada penggunaan buku LKS. Akibatnya, proses belajar menjadi kurang menarik dan siswa cenderung pasif. Situasi ini berdampak pada rendahnya penguasaan materi oleh siswa. Untuk mengatasi masalah ini, upaya yang dilakukan untuk perbaikan pembelajaran melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media Zep Quiz, yang dilaksanakan dalam dua siklus.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media Zep Quiz sebagai bentuk tindakan perbaikan dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1. Perkembangan tersebut dapat diamati melalui data yang disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Hasil belajar siswa (Siklus 1)**

No	Nilai	Siklus 1		
		Jumlah siswa	(%)	Keterangan
1	<65	3	10,41%	Tidak tuntas
2	65-69	2	8,33%	Tidak tuntas
3	70-74	5	16,46%	Tidak tuntas
4	75-79	8	32,40%	Tuntas
5	80-84	8	32,40%	Tuntas
<b>Jumlah</b>		26	100%	
Nilai Rata-Rata			78,86%	
Nilai Tertinggi			83	
Nilai Terendah			62	

Berdasarkan data yang ada pada tabel di atas, diketahui bahwa sebanyak 16 siswa (64,80%) telah mencapai nilai KKM  $\geq$  75. Dari jumlah tersebut, ada 8 siswa (33,40%) yang mendapatkan nilai dalam kisaran 75-79, sedangkan 8 siswa (32,40%) berada pada rentang nilai 80-84. Sementara itu, terdapat 10 siswa (35,20%) yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan rincian 3 siswa (10,41%) memperoleh nilai di bawah 65, dan 2 siswa (8,33%) berada dalam rentang nilai 65-69, serta 5 siswa (16,46%) yang memperoleh rentang nilai 70-74.

Pada pelaksanaan siklus 1, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 78,86%, dengan nilai tertinggi 83 dan terendah 62. Meskipun menunjukkan peningkatan disbanding sebelum prasiklus, tingkat ketuntasan belajar siswa baru mencapai 80,72%. Persentase ini masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian, yaitu minimal 90% dari seluruh siswa (26 siswa) mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, proses pembelajaran dilanjutkan ke siklus II sebagai upaya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar secara optimal.

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan tetap menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT), terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Perkembangan tersebut ditunjukkan dalam data yang disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. Hasil belajar siswa (Siklus 2)**

No	Nilai	Siklus II		Keterangan
		Jumlah siswa	(%)	
1	<65	0	0,00%	Tidak tuntas
2	65-69	0	0,00%	Tidak tuntas
3	70-74	0	0,00%	Tidak tuntas
4	75-79	5	16,46%	Tuntas
5	80-84	11	48,54%	Tuntas
6	85-89	6	20,79%	Tuntas
7	90-94	4	14,21%	Tuntas
<b>Jumlah</b>		26	100%	
Nilai Rata-Rata			82,86%	
Nilai Tertinggi			92	
Nilai Terendah			75	

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel 3, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan siswa kelas IV sebanyak 26 orang, telah mencapai nilai minimal yang ditetapkan dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Maka dengan demikian, tingkat ketuntatan belajar siswa mencapai 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa tidak ada satupun siswa yang memperoleh nilai dibawah standar minimal yang telah ditentukan. Berdasarkan pada tabel tersebut, nilai capaian siswa dalam beberapa rentang nilai, sebanyak 5 siswa (16,46%) memperoleh nilai 75-79. Kemudian, 11 siswa (48,54%) berada pada rentang nilai 80-84. Selanjutnya, 6 siswa (20,79%) meraih nilai dalam kisaran 85-89, dan 4 siswa (14,21%) berhasil mencapai nilai di rentang 90-94. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori nilai baik hingga sangat baik.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata kelas berada pada angka 82,86%, dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 92 dan nilai terendah adalah 75. Ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan dalam bentuk intervensi pembelajaran yang dirancang melalui tindakan kelas. Peningkatan ini semakin terlihat signifikan bila dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan dilakukan. Persentase ketuntasan belajar sebesar 100% ini melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yakni sebesar 90%.

Dari data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang cukup berarti dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media Zep quiz dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), jika dibandingkan dengan kondisi sebelum prasiklus, saat belum diterapkan media pembelajaran interaktif. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hasim dkk, 2016), yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team Games Tournament*) dengan bantuan media gambar mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Selain itu, siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penerapan model pembelajaran TGT tersebut.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni dan Yulianti (2024) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang didukung dengan media permainan papan (*boardgame*) mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV pada materi IPAS, baik dari aspek kognitif maupun partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Rifqi (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, dengan rata-rata skor mencapai 75% serta tingkat keaktifan siswa sebesar 78%.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media Zep Quiz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) siswa kelas IV. Hal ini disebabkan oleh kemampuan model TGT dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan akademik mereka melalui keterlibatan dalam aktivitas belajar berbasis permainan dan tournament, yang pada akhirnya meningkatkan pencapaian belajar mereka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustiya, F., Ali, S., & Sri, H. (2017). Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Student's Motivation and Science Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*. 6 (2). 114-119.
- Anggareni, D., N., & Yulianti. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPAS Kelas IV Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Boardgame*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*. 4 (3). 1106-1112.
- Arifah, M. A., & Widiyanti, F. (2023). Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*. 3 (1). 93-98
- Hasim, M., Wibawa, I Made Citra & Renda, Ndara Tanggu. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD*. 6 (3). 1-12.
- Mardia, A., & Andi, F. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Games Smasrt Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 5 (1).
- Mustofa, B., (2015). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Pratiwi., & Ari. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantu Media Monopoli untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Puspitasari, D.Y., Haryanto, H., & Sofyan, S. (2022). Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Metri Atletik. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1103-1109.
- Sulvina, A., Pranata Sinaga, E., Gaol, D. L., Ivanna, J., Tamba, R., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa/i SMP Negeri 17 Medan. *Journal of Teaching and Science Education (JOTASE)*, 1(2), 59.
- Suprihatiningrum, Jamis. (2016). *Strategi Pembelajaran Cetakan Ketiga*. Yogyakarta: AR\_RUZZ Media.
- Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta : Diva Press.
- Rifqi, M., M., R. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 7 (1), 26-32.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Of Mechanical Engineering Education*. 1 (2).