

Implementasi Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kelas Kata dan Mencari Makna Kata Dalam KBBI Kelas 4 SDN Polehan 3 Malang

Rosyada Al Alimah, Lilik Sri Haryani, Ikadia Novita*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No.48, Bandungrejosari, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia
rosyada345@gmail.com

Abstract: *This research aims to improve the learning outcomes of forth-grade students at SDN Polehan 3 Malang through the implementation of Cooperative model - Teams Game Tournament type. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. In the pre-cycle, the average student score was 44.5 with a 13% completion rate. After the first cycle, the average score increased to 53.90 with a 34% completion rate, though some students had not yet reached mastery. In the second cycle, the average score rose to 83.75 with an 96% completion rate that indicating a significant improvement in students' learning outcomes. These results demonstrate that the use of Cooperative model - Teams Game Tournament type effectively enhances the learning outcomes of forth-grade students.*

Key Words: Teams Game Tournament, Learning Outcomes, Indonesia Language Subject.

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDN Polehan 3 Malang melalui implementasi Model Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata peserta didik sebesar 44,5 dengan ketuntasan 13%. Setelah siklus I, rata-rata meningkat menjadi 53,90 dengan ketuntasan 34%, namun beberapa peserta didik masih belum mencapai ketuntasan. Pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 83,75 dengan ketuntasan 96%, hal ini menunjukkan peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa pengimplementasian Model Teams Game Tournament efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4.*

Kata kunci: Teams Game Tournament, Hasil Belajar, Pelajaran Bahasa Indonesia.

Pendahuluan

Perkembangan pendidikan dewasa ini menjadi perhatian bagi pemerintah, khususnya pada pelaksanaannya yang tidak hanya menitikberatkan kuantitas namun juga kualitas. Salah satu upaya pemerintah dalam menjamin mutu pendidikan ialah memperbaiki akarnya yakni kualitas guru salah satunya dengan mewujudkan program profesi guru. Guru memiliki peran penting yakni memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka sesuai dengan kemampuan masing – masing (Lisan et al., 2023) . Selain itu, guru juga ikut andil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar peserta didik, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih.

Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami peserta didik (Yandi et al., 2023). Dalam hal ini, hasil belajar tidak hanya pada pengetahuan kognitif saja, namun juga mengarah pada afektif dan psikomotor (Abdullah, 2018)

Guru harus mengetahui akar penyebab rendahnya prestasi tersebut agar dapat menghasilkan solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti halnya peserta didik kelas 4 di SDN Polehan 3 Malang memiliki mindset yang kurang baik pada pelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa dari mereka menganggap bahwa pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang membosankan karena disajikan dengan banyak tulisan.

Mindset tersebut terbukti setelah penulis melihat hasil belajar peserta didik pada soal evaluasi yang diberikan guru pada materi kelas kata dan membaca KBBI. Dalam hal ini, 87% dari peserta didik kelas 4 SDN Polehan 3 Malang mendapatkan hasil di bawah KKTP. Hal ini perlu menjadi evaluasi dan refleksi guru karena mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang menjadi modal dasar peserta didik untuk belajar dan bekerja karena berfokus pada kemampuan literasi yakni sebagai sarana komunikasi, membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca), dan keterampilan produktif yakni menulis dan berbicara (Mailida et al., 2023). Selain itu, pembelajaran bahasa juga membentuk sikap, nilai, dan identitas seseorang (Tri Diantami et al., 2023)

Pemilihan model pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dan menjadikan peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada situasi tersebut adalah model kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) yakni model pembelajaran yang mudah penerapannya, menciptakan suasana santai dalam belajar, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan ketangkasan (Wati et al., 2024). Disisi lain, pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SDN Polehan 3 Malang belum pernah menerapkan pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan.

Model Team Game Tournament adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, suku/ras dan jenis kelamin yang berbeda. Proses pembelajarannya diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan kegiatan turnamen kelompok, serta diakhiri dengan penghargaan kelompok (Fauzi et al., 2024). Dengan karakteristik peserta didik kelas 4 SDN Polehan 3 Malang yang memiliki jiwa kompetitif serta senang beraktivitas yang melibatkan gerak badan, model ini cocok untuk diterapkan pada mereka. Hal ini sejalan dengan Setianingsih et al. (2021) bahwa bermain merupakan model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada peserta didik sekolah dasar, dengan anak merasa senang dan nyaman maka mereka dapat belajar dengan baik.

Penelitian ini diakomodasi dengan penelitian sebelumnya yang relevan yaitu Fauzi et al. (2024) yang menunjukkan bahwa hasil penelitian pada peserta didik dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena data menunjukkan adanya peningkatan nilai rata – rata pada hasil post-test. Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis melaksanakan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kelas kata dan mencari makna kata dalam KBBI di kelas 4 SDN Polehan 3 Malang.

Metode

Penulis menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada penelitian kali ini. Adapun Ciri-ciri Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang membedakannya dengan jenis penelitian lainnya antara lain: (1) PTK mencakup persepsi guru terhadap permasalahan praktik pembelajaran di kelas yang perlu dipecahkan. (2) PTK melibatkan inkuiri reflektif dan penelitian melalui refleksi guru. (3) Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebagai bagian dari proses pembelajaran yang tentu saja melibatkan interaksi antara guru dan siswa. (4) Tujuan utama PTK adalah meningkatkan pembelajaran melalui tindakan yang berulang-ulang (Fitri Ginting et al., 2024). Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas serta mencapai hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Penggunaan penelitian tindakan kelas juga dapat menggambarkan bagaimana suatu pendekatan, model, dan/atau metode diaplikasikan di dalam kelas.

Penelitian ini dilaksanakan sepanjang 2 siklus yang didalamnya terdapat empat tahapan, sesuai dengan model desain penelitian dari Kemmis dan MC Taggart. Empat tahapan tersebut yakni Perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), pengumpulan data (data collection), dan refleksi (refleksi) terhadap proses, hasil, ataupun layanan pembelajaran di sekolah, serta menganalisis kelebihan dan kelemahannya (Utomo et al., 2024).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh melalui soal evaluasi yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai konsep – konsep yang telah diajarkan sebelumnya. Instrument yang dipakai berupa lembar soal yang menguji kemampuan peserta didik dalam membedakan kelas kata nomina, verba, dan adjektifa serta menemukan makna kata pada KBBI.

Penelitian ini berlokasi di SDN Polehan 3 Malang yang beralamat di Jl. Puntadewa III, Polehan, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur dengan Kode Pos 65126. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas empat tahun ajaran 2024/2025 sejumlah 24 peserta didik yang terdiri dari 11 laki – laki dan 13 perempuan. Alasan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran di kelas ini karena peserta didik sulit membedakan kelas kata dan mencari makna kata pada KBBI, selain itu peserta didik merasa kurang tertarik dengan pembelajaran Bahasa Indonesia karena disajikan dengan banyak tulisan sehingga hasil belajar peserta didik

rendah. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 19 Agustus 2024 untuk siklus pertama dan pada 26 Agustus 2024 untuk siklus kedua.

Penelitian ini dihentikan saat peserta didik telah mencapai ketuntasan maksimal sebanyak 80%. Tingkat keberhasilan penelitian diukur melalui indikator yaitu apabila peserta didik dapat menjawab soal evaluasi dengan benar serta mendapatkan nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70 atau bahkan diatas KKTP yang sudah ditentukan. Nilai rata – rata peserta didik minimal 70 dengan ketuntasan belajar mencapai 80%

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Disamping itu, peneliti melakukan observasi dan prasiklus terlebih dahulu sebelum melaksanakan penelitian. Hal itu dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik melalui soal evaluasi yang diberikan di akhir pembelajaran pada prasiklus tersebut. Siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 19 Agustus 2024 dan Kamis, 22 Agustus 2024. Sedangkan, siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 Agustus 2024 dan Kamis tanggal 29 Agustus 2024. Pada tiap siklus, proses pembelajarannya menerapkan metode Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

a. Prasiklus

Berdasarkan tes formatif yang diberikan pada 24 peserta didik sebelum penelitian dimulai, peneliti menemukan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai minimal yang ditetapkan yakni 70. Hal ini menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Berikut adalah tabel informasi mengenai hasil belajar peserta didik pada tahap prasiklus secara detail.

Tabel 1 (Nilai Hasil Belajar Prasiklus)

No.	Aspek	Deskripsi
1.	Jumlah	1.068
2.	Nilai Tertinggi	78
3.	Nilai Terendah	22
4.	Rata – rata	44,5
5.	Jumlah Tuntas	3 (13 %)
6.	Jumlah Tidak Tuntas	21 (87 %)

Berdasarkan informasi yang tertera pada tabel diatas, dapat dimengerti bagaimana hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik pada prasiklus. Skor

tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 78, sedangkan skor terendahnya ialah 22, dan rata – rata nilai yang diperoleh adalah 44,5. Untuk memvisualisasikan hasil belajar peserta didik, dapat merujuk pada grafik berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Prasiklus

Hasil penelitian pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa hanya 3 peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan persentase 13%, sedangkan 21 peserta didik lainnya belum tuntas dengan persentase 87%. Penyebab utama ketidaktuntasan ini ialah peserta didik kurang terlibat pada pembelajaran khususnya dalam memahami materi. Pada prasiklus ini, peneliti menggunakan model project-based learning yakni menciptakan kotak kamus yang terbuat dari kardus bekas. Pada prasiklus ini, peserta didik aktif dan antusias dalam menciptakan karya namun fokusnya lebih pada pembuatan karya dibanding pada materinya. Sehingga, peneliti perlu menerapkan model pembelajaran yang menarik dan lebih memotivasi peserta didik untuk lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran.

b. Siklus I

Pada siklus 1, peneliti menggunakan pendekatan kooperatif model Team Game Tournament pada materi kelas kata dan mencari makna kata pada KBBI. Pada pembelajaran tersebut, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2 Nilai Hasil Belajar Siklus 1

No.	Aspek	Deskripsi
1.	Jumlah	1.294
2.	Nilai Tertinggi	84
3.	Nilai Terendah	34
4.	Rata – rata	53,9
5.	Jumlah Tuntas	8 (34 %)
6.	Jumlah Tidak Tuntas	16 (66 %)

Berdasarkan hasil penelitian tahap siklus 1 pada tabel tersebut, dapat diketahui bahwa peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 8 peserta didik dengan persentase 34%. Sedangkan, kategori tidak tuntas berjumlah 16 peserta didik dengan persentase 66%. Skor tertinggi ialah 84 dan skor terendah yang diperoleh ialah 34. Diketahui rata – rata nilai pada siklus 1 ialah 53,9. Berikut visualisasi hasil belajar peserta didik pada siklus 1:



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Siklus 1

Masalah ketidaktuntasan pada pembelajaran sebelumnya telah teratasi sehingga intensitas peserta didik terlibat dalam pembelajaran menjadi lebih tinggi. Disisi lain, Tabel diatas menunjukkan hasil bahwa 34% peserta didik dinyatakan tuntas dalam pembelajaran sedangkan 66% lainnya tidak tuntas. Hal tersebut dikarenakan beberapa peserta didik merasa memiliki skor kalah jauh dari tim lainnya pada saat pelaksanaan game sehingga hal tersebut membuat dirinya bersedih sehingga mengakibatkan kurangnya fokus dalam mengerjakan soal formatif pada akhir pembelajaran.

Peneliti berusaha menetralkan keadaan dan meyakinkan peserta didik bahwa masih ada kesempatan di pertemuan selanjutnya serta memberi pengertian apabila dalam sebuah pertandingan tentu terdapat kalah dan menang sehingga hal tersebut adalah hal yang biasa. Hal yang luar biasa adalah ketika peserta didik jujur dalam mengerjakan tugas dan melaksanakan perannya dalam pertandingan. Disisi lain, peneliti merefleksi jalannya proses pembelajaran tersebut dan menghasilkan evaluasi bahwa peneliti perlu menyediakan media tambahan agar proses pelaksanaan model TGT dapat berjalan lebih kondusif.

c. Siklus II

Pada siklus II, peneliti telah melakukan perbaikan berdasarkan evaluasi pada siklus sebelumnya yakni dengan menambahkan media berupa papan tulis mini yang dibagikan kepada masing – masing kelompok untuk memudahkan peserta didik dalam menuliskan jawaban dari game berbisik serta memberi pengertian di awal

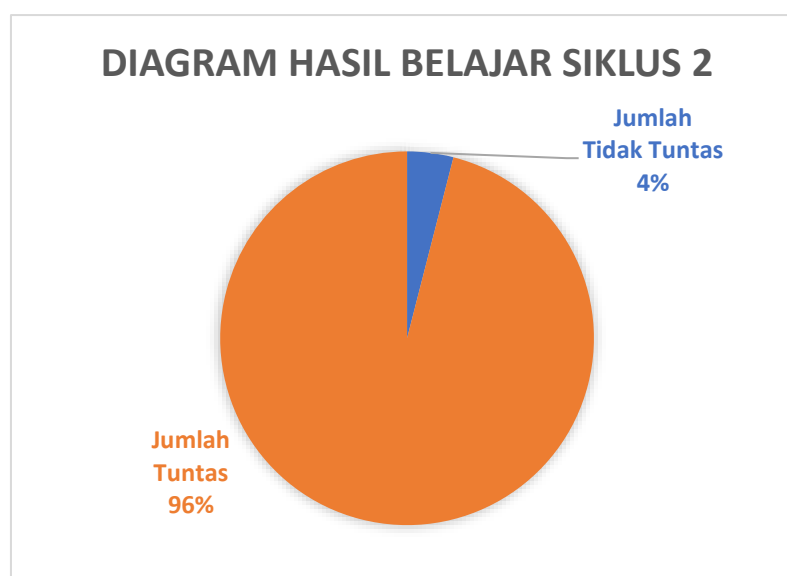
pembelajaran bahwa poin penting dalam pembelajaran kali ini ialah kejujuran serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Peneliti memastikan terlebih dahulu bahwa peserta didik telah siap mengikuti proses pembelajaran dengan melaksanakan teknik sosial emosional. Harapannya agar peserta didik tidak lagi merasa dirinya payah atau bersedih atas kekalahan yang dialaminya. Hasilnya, terjadi peningkatan dalam hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari data berikut:

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siklus II

No.	Aspek	Deskripsi
1.	Jumlah	2.010
2.	Nilai Tertinggi	100
3.	Nilai Terendah	34
4.	Rata – rata	83,75
5.	Jumlah Tuntas	23 (96 %)
6.	Jumlah Tidak Tuntas	1 (4 %)

Berdasarkan hasil penelitian tahap siklus 2 pada tabel tersebut, dapat diketahui bahwa peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 23 sedangkan 1 peserta didik masuk pada kategori tidak tuntas. Skor tertinggi yang diperoleh pada hasil soal formatif kali ini ialah 100 sedangkan skor terendah yakni 34 dengan rata – rata nilai 83,75. Untuk memvisualisasikan hasil belajar peserta didik pada siklus II, disajikan diagram sebagai berikut:



Berdasarkan diagram diatas, hasil penelitian tahap siklus 3 dapat diketahui terdapat 23 peserta didik yang masuk dalam kategori tuntas dengan persentase 96%.

Oleh karena itu, dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini berhasil membuktikan bahwa pengaplikasian pendekatan kooperatif dengan menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDN Polehan 3 Malang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kelas kata dan mencari makna kata pada KBBI.

Kesimpulan

Tujuan penelitian ini dilakukan yakni untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 SDN Polehan 3 Malang melalui penerapan model Teams Game Tournament pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kelas kata dan mencari makna kata pada KBBI. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah. Hal ini disebabkan oleh *mindset* peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran bahasa indonesia adalah pelajaran yang membosankan karena selalu disajikan dengan banyak bacaan / tulisan. Selain itu, pada pre-test, peneliti menemukan permasalahan yakni kurang fokusnya peserta didik dalam memahami materi. Melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament merupakan upaya peneliti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk dapat mengetahui hasil belajar peserta didik kelas 4 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus, siklus I, dan siklus II

Siklus	>KKTP		<KKTP	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Prasiklus	3	13%	21	87%
Siklus 1	8	34%	16	66%
Siklus 2	23	96%	1	4%

Berdasarkan tabel di atas, penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Pada prasiklus, sebanyak 3 peserta didik (13%) mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 21 peserta didik lainnya (87%) belum mencapai KKTP. Setelah penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament*, jumlah peserta didik yang mencapai KKTP pada siklus 1 meningkat menjadi 8 peserta didik (34%), sementara 16 peserta didik lainnya (66%) belum tuntas. Pada siklus II, persentase ketuntasan sangat meningkat dengan 23 peserta didik (96%) mencapai KKTP dan hanya 1 peserta didik (4%) yang belum tuntas. Data ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Game Tournament efektif dalam membantu peserta didik memahami materi kelas kata dan mencari makna kata pada KBBI

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Game Tournament pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kelas kata dan mencari makna pada KBBI terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4. Pengimplementasian metode ini tidak hanya membantu peserta didik untuk meningkatkan

hasil belajar namun juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan karena semua peserta didik dapat menjadi lebih aktif berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, model pembelajaran Teams Game Tournament dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan proses belajar di kelas yang inovatif dan efektif.

Daftar Rujukan

- Abdullah, N. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Aspek Menulis Dengan Penggunaan Modelkooperatif Learning Tipe Stad. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 220. <https://doi.org/10.31004/jpt.v2i2.669>
- Fauzi, A., Masrupah, S., Kh, U., & Chalim, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 2, 11–20.
- Fitri Ginting, R., Ramadhani, S., Juniarti, I., & Tinggi Agama Islam Darul Arafah, S. (2024). Menyasati Tantangan Pelaksanaan Penelitian TindakanKelas. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 3(8), 10–20.
- Lisan, K., Sutiyono, S., Mustaghfirah, U. N., & Mutia, G. (2023). Workshop pendampingan penyusunan TP-KKTP, penilaian dan P5-PPRA dalam implementasi Kurikulum Merdeka di MAN 3 Bantul. *Community Empowerment Journal*, 1(2), 43–51. <https://doi.org/10.61251/cej.v1i2.8>
- Mailida, Y., Wandini, R. R., & Rahmah, M. F. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 3, 1–2.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Tri Diantami, Siwi Widura Yuwana, & Eni Nurhayati. (2023). Pentingnya Pendidikan Bahasa Dalam Membangun Karakter Yang Berbudaya Di SMP PGRI 9 Sidoarjo. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 132–144. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i2.1512>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis untuk Mahasiswa dan Guru. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia Vol.*, 1(1), 1–19. <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseysociety.com/downloads/reports/Educa>
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105–112. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. 1(1), 13–24.