

Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Mila Rahmatika, Udik Yudiono, Wahyu Pratiwi

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
mlarahmatika35@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the improvement in student learning outcomes through the implementation of the TGT (Team Games Tournament) learning model in Grade 3 students at SDN Tanjungrejo 3 Malang. The research used a Classroom Action Research (CAR) method consisting of two cycles. The results showed improvements in student learning outcomes. In the pre-cycle stage, only 43% of students achieved the Minimum Mastery Criteria (MMC). In Cycle 1, the percentage of students who met the criteria increased to 71%, and in Cycle 2, it further increased to 82%. These findings indicate that the TGT learning model is effective in improving students' learning outcomes.*

Key Words: *Team Games Tournament (TGT); Learning Outcomes; Classroom Action Research*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) pada siswa kelas 3 SDN Tanjungrejo 3 Malang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada tahap prasiklus, hanya 43% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada Siklus 1, persentase siswa yang memenuhi kriteria meningkat menjadi 71%, dan pada Siklus 2 meningkat lagi menjadi 82%. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Team Games Tournament (TGT); Hasil Belajar; Penelitian Tindakan Kelas

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang penuh kesadaran untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses belajar mengajar yang mendorong peserta didik untuk aktif menggali serta mengembangkan potensi yang dimilikinya (Rahayu dkk., 2022). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa (Gunarta, 2018). Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk pengembangan diri karena pendidikan merupakan salah satu pondasi yang menentukan ketangguhan dan kemajuan suatu bangsa sehingga menciptakan manusia-manusia berkualitas (Rani, 2022; Arifah dkk., 2023). Melalui proses pendidikan, potensi individu dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang diterapkan dikarenakan dalam kehidupan manusia pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Harapan dengan adanya pendidikan dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang memiliki kualitas tinggi dan cerdas (Fitri, 2021). Pendidikan tidak hanya dimulai dan diakhiri di lingkungan sekolah, tetapi pendidikan juga dimulai dari lingkungan keluarga (sejak lahir), kemudian pendidikan dilanjutkan dalam lingkungan sekolah, diperkaya dalam lingkungan masyarakat dan hasilnya digunakan dalam membangun kehidupan pribadi, agama, masyarakat, bangsa, dan negaranya (Mahardika dkk., 2019).

Kualitas pendidikan suatu bangsa tercermin dari mutu pembelajaran di dalam kelas. Proses belajar mengajar akan berjalan lebih efektif dan efisien jika guru mampu berinovasi dalam mengajar. Kreativitas guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan berbagai situasi akan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif bagi peserta didik. Pembelajaran yang kurang menarik dapat menimbulkan kejenuhan pada peserta didik, sehingga proses penyampaian ilmu dari guru ke peserta tidak terjadi secara optimal karena rendahnya keterlibatan belajar yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Proses pendidikan perlu diarahkan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas peserta didik secara menyeluruh. Beragam model dan metode pembelajaran terus dikembangkan agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda (Aisyah dkk., 2024).

Tantangan pendidikan di abad ke-21 tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan kreativitas. Kemampuan ini dikenal dengan istilah 4C (communication, collaboration, critical thinking, dan creativity). Penguatan kemampuan 4C sangat penting untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan. Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Dalam proses belajar tersebut, banyak faktor yang mempengaruhinya, diantaranya adalah proses yang dilalui peserta didik dalam belajar (Hasibuan dkk., 2021). Oleh karena itu, pendidik perlu merancang proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan kompetensi tersebut. Salah satu caranya adalah dengan memilih model pembelajaran yang interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran (Septyaningrum & Asrofah, 2024). Tujuan pendidikan dasar adalah sarana untuk mengembangkan potensi peserta didik dan memperluas pengetahuannya (Musrifah dkk., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan hasil belajar pada masa sebelumnya, pembelajaran IPAS di SDN Tanjungrejo 3 Malang menunjukkan bahwa proses belajar dan mengajar di lingkungan sekolah masih belum maksimal untuk hasil belajar. Selama proses pembelajaran hanya beberapa peserta didik yang berpartisipasi aktif menjawab pertanyaan dan ketika sesi tanya jawab dibuka terkadang hampir tidak ada peserta didik yang bertanya serta cenderung pasif dan hanya menyimak penjelasan dari guru. Pasifnya peserta didik di kelas seringkali terjadi karena pembelajaran di kelas masih konvensional. Pembelajaran konvensional menempatkan pembelajaran pada guru, menyebabkan peserta didik cenderung bersifat pasif dikarenakan kurangnya peran peserta didik dalam pembelajaran (Astutik dkk., 2019).

Model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Team Game Tournament (TGT). Model ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim dengan elemen permainan dan kompetisi. Melalui model ini, peserta didik dibagi dalam kelompok kecil dan diberikan kesempatan untuk berdiskusi, belajar bersama, serta mengikuti permainan edukatif yang mengandung unsur evaluasi. Model ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Model ini adalah salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan dan menginspirasi peserta didik dalam proses belajar mengajar (Marwati dkk., 2023). Bagi peserta didik sekolah dasar yang memiliki karakteristik suka bermain dan mudah bosan, model TGT menjadi alternatif yang sesuai untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mereka (Adiputra, & Yadi. 2021).

Penggunaan model TGT, peserta didik tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga belajar bekerja sama dengan anggota kelompoknya, saling membantu, dan berkompetisi secara sehat. Model ini digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran yang dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil dalam proses pembelajaran terdapat permainan atau turnamen yang nantinya akan ada penghargaan kelompok (Lailiyah & Asrani, 2024). Aktivitas ini dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, meningkatkan kemampuan sosial, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu penting bagi guru untuk mencoba mengimplementasikan model pembelajaran seperti TGT agar tercipta suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Berdasarkan permasalahan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terjadi peningkatan saat diterapkan model Team Game Turnament pada kelas 3 SDN Tanjungrejo 3 Malang.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah secara langsung dalam proses pembelajaran, serta memantau dan mengevaluasi peningkatan hasil belajar secara sistematis dan berkesinambungan. Rangkaian proses penelitian tindakan kelas terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Riadi, 2022). Lokasi penelitian berada di SDN Tanjungrejo 3 Malang, dengan populasi seluruh peserta didik kelas 3 tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 28 peserta didik.

Analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan teknik analisis perbandingan data dari prasiklus, siklus I, dan siklus II untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD melalui penerapan model pembelajaran TGT. Instrumen penelitian berupa lembar tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data pretest sebelum tindakan dan posttest setelah setiap siklus. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik pada setiap tahap. Perbandingan hasil pretest dan posttest pada setiap siklus memberikan gambaran tentang efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan menganalisis peningkatan ketuntasan dari prasiklus ke setiap siklus, dapat ditarik kesimpulan mengenai sejauh mana penerapan model pembelajaran TGT meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 SDN Tanjungrejo 3 Malang. Penilaian hasil belajar mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Tahap Prasiklus

No.	Uraian	KKM	Jumlah Siswa	Presentase(%)
1.	Tuntas	≥ 75	12	43%
2.	Tidak Tuntas	< 75	16	57%
Jumlah			28	100%

Sumber: Hasil Analisis Data

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa dari 28 peserta didik, hanya 12 peserta didik (43%) yang mencapai atau melampaui nilai KKM dan dinyatakan tuntas. Sementara itu, 16 peserta didik (57%) lainnya belum memenuhi KKM sehingga masih tergolong belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran masih tergolong rendah dan memerlukan adanya perbaikan strategi pembelajaran, khususnya dalam hal keterlibatan peserta didik secara aktif selama proses belajar berlangsung.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus 1

No.	Uraian	KKM	Jumlah Siswa	Presentase(%)
1.	Tuntas	≥ 75	20	71%
2.	Tidak Tuntas	< 75	8	29%
Jumlah			28	100%

Sumber: Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil data pada Siklus I, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Dari total 28 peserta didik, sebanyak 20 peserta didik (71%) telah berhasil mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga dinyatakan tuntas. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 28% dibandingkan dengan tahap prasiklus. Sementara itu, 8 peserta didik (29%) lainnya belum mencapai KKM, sehingga dinyatakan belum tuntas.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) mulai memberikan dampak positif terhadap peserta didik dalam memahami materi, karena model ini memberikan kesempatan kepada mereka untuk berinteraksi aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta belajar sambil bermain melalui permainan edukatif yang

kompetitif. Meskipun demikian, masih terdapat ruang untuk peningkatan, mengingat masih ada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, penelitian ini akan terus berlanjut ke siklus berikutnya dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih lanjut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus 2

No.	Uraian	KKM	Jumlah Siswa	Presentase(%)
1.	Tuntas	≥ 75	23	82%
2.	Tidak Tuntas	< 75	5	18%
Jumlah			28	100%

Sumbeir: Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil data pada Siklus II, peningkatan hasil belajar peserta didik semakin terlihat signifikan. Sebanyak 23 peserta didik (82%) telah berhasil mencapai atau melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 5 peserta didik (18%) lainnya masih belum mencapai KKM.

Peningkatan ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong peserta didik untuk aktif belajar. Mereka terlihat lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena adanya nuansa permainan yang menumbuhkan antusiasme dan rasa percaya diri.

Tabeil 4. Reikapitulasi Data Hasil Beilajar Siswa

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	64,6	73	76
Nilai tertinggi	93	93	100
Nilai terendah	13	13	13
Jumlah siswa tuntas	12	20	23
Jumlah siswa belum tuntas	16	8	5
Presentase ketuntasan	43%	71%	82%

Sumber: Hasil Analisis Data

Tabel 4 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat pada semua aspek. Pada tahap pra-siklus, persentase ketuntasan belajar peserta didik hanya mencapai 43%. Namun, pada Siklus I terjadi peningkatan signifikan menjadi 71%, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 73. Peningkatan ini terus berlanjut pada Siklus II, di mana persentase ketuntasan belajar mencapai 82% dengan nilai rata-rata 76.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) telah berhasil membantu peserta didik dalam memahami materi secara efektif, karena model ini mampu merangsang motivasi belajar, menciptakan daya saing yang sehat, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 3 SDN Tanjungrejo 3 Malang.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas 3 SDN Tanjungrejo 3 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Pada tahap prasiklus, data menunjukkan bahwa hanya 12 dari 28 peserta didik (43%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 16 peserta didik lainnya (57%) masih belum tuntas. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 64,6, jauh di bawah KKM yang telah ditetapkan, yaitu 75. Hal ini menandakan bahwa model pembelajaran konvensional yang sebelumnya digunakan belum mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal. Peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat dalam proses belajar, serta memiliki motivasi dan minat belajar yang rendah terhadap materi pelajaran.

Rendahnya capaian ini kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya variasi metode pembelajaran, minimnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, serta rendahnya interaksi sosial antar peserta didik yang seharusnya dapat mendukung pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan pendekatan yang lebih interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif, salah satunya melalui model pembelajaran TGT.

Siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Sebanyak 20 peserta didik (71%) dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 73. Ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 28% dibandingkan prasiklus. Hasil ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT memberikan dampak positif terhadap hasil belajar karena berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pembentukan kelompok belajar dan pelaksanaan kegiatan permainan dan turnamen. Peserta didik tampak lebih antusias dan termotivasi, karena pembelajaran dirancang menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif. Mereka juga belajar untuk bekerja sama dengan teman satu tim, berbagi informasi, dan saling

membantu dalam memahami materi. Kegiatan turnamen menciptakan suasana yang merangsang semangat belajar, karena peserta didik tidak hanya belajar untuk dirinya sendiri, tetapi juga demi kepentingan tim. Meskipun demikian, masih terdapat 8 peserta didik (29%) yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun model TGT efektif untuk sebagian besar peserta didik, masih ada beberapa individu yang memerlukan perhatian dan pendekatan khusus. Faktor yang memengaruhi ketidaktuntasan ini dapat berupa kecepatan belajar yang berbeda, tingkat motivasi yang masih rendah, atau kurangnya dukungan belajar di rumah.

Pada Siklus II, hasil belajar peserta didik kembali menunjukkan peningkatan. Sebanyak 23 peserta didik (82%) berhasil mencapai KKM, sementara hanya 5 peserta didik (18%) yang masih belum tuntas. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 76, dan nilai tertinggi yang sebelumnya 93 pada siklus sebelumnya meningkat menjadi 100. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa pelaksanaan model TGT semakin berjalan optimal. Peserta didik mulai terbiasa dengan pola kerja kelompok dan kompetisi sehat melalui turnamen. Mereka lebih bersemangat dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta menjawab pertanyaan selama sesi permainan. Peningkatan interaksi antar peserta didik juga berkontribusi terhadap pemahaman materi, karena mereka belajar dari satu sama lain. Model TGT memberikan kesempatan kepada peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan untuk berkontribusi dalam tim. Hal ini penting untuk mendorong peserta didik yang biasanya pasif agar terlibat aktif, sementara yang sudah mahir dapat memperkuat pemahamannya melalui aktivitas mengajar teman. Di sisi lain, guru juga berperan aktif dalam mengelola dinamika kelompok, memfasilitasi diskusi, serta memberikan umpan balik dan penguatan secara terus-menerus. Meskipun terjadi peningkatan yang signifikan, keberadaan peserta didik yang belum tuntas (18%) menjadi perhatian tersendiri. Guru perlu mengidentifikasi hambatan individual yang dialami oleh peserta didik tersebut, seperti kesulitan kognitif atau bahkan faktor non-akademik seperti kurangnya percaya diri.

Rekapitulasi data menunjukkan hasil yang konsisten. Nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan dari 64,6 pada prasiklus menjadi 73 pada Siklus I dan 76 pada Siklus II. Ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT tidak hanya meningkatkan jumlah peserta didik yang tuntas, tetapi juga memperbaiki pemahaman materi secara keseluruhan. Meskipun masih ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan, tren peningkatan yang konsisten

mengindikasikan bahwa model ini mendukung peserta didik untuk belajar dengan lebih aktif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui pendekatan berbasis tim dan permainan, peserta didik lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar, yang berdampak pada peningkatan nilai. Penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Namun, masih diperlukan upaya untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh peserta didik yang belum tuntas, dan penelitian lebih lanjut dapat memperdalam pengaruh model ini terhadap pemerataan kompetensi peserta didik secara lebih spesifik.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan secara bertahap, dimulai dari prasiklus sebesar 43%, kemudian naik menjadi 71% pada Siklus I, dan mencapai 82% pada Siklus II. Nilai rata-rata peserta didik pun meningkat dari 64,6 menjadi 76.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT mendorong peserta didik untuk lebih aktif, semangat belajar, dan lebih mudah memahami materi karena melibatkan kerja sama tim dan permainan edukatif.

Model TGT tidak hanya membantu meningkatkan jumlah peserta didik yang tuntas, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Meskipun masih ada beberapa peserta didik yang belum tuntas, hasil penelitian ini membuktikan bahwa model TGT layak digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Adiputra, D. K., & Yaidi, H. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2). 104-111.
- Aisyah, Muhaimmaid, D., & Fairaiditai, A. Peningkatan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2). 1404-1410.
- Arifah, M. A., & Widiyanti, F. 2023. Peningkatan Pembelajaran TGT Menggunakan Model Monopoli IPA terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Maiteiri Taitai Surya. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(1). 93-98.
- Astutik, S., Faidli, A. R., & Subiki. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Laboratory terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Fisika Siswa di MAN 2 Banyuwangi. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2). 53-58.

- Fitri, S. F. N. 2021. Probleimaitikai Kuailitais Peindidikain di Indoneisiai. *Jurnail Peindidikain Taimbusai*, 5(1). 1617-1620.
- Gunairtai, I. G. 2018. Peingairuh Modeil Peimbeilajairain TGT Beirbaintuain Meidiai Queistion Caird Teirhaidaip Haisil Beilajair IPA. *Jurnail Peidaigogi dain Peimbeilajairain*, 1(2). 112-120.
- Haisibuain, M. Y., Ritongai, T., & Nurbaiiti. 2021. Peiningkaitain Haisil Beilajair Maiteimaitikai Maiteiri Baingun Daitair Meilailui Peineiraipain Modeil Peimbeilajairain Koopeiraitif Tipei TGT. *JIPDAS (Jurnail Peindidikain Daisair)*, 1(2). 1-4.
- Lailiyaih, N., & Asraini. 2024. Meiningkaitkain Aktivitais dain Haisil Beilajair Meinggungaikain Kombinaisi Modeil PBL, Tailing Stick, dain TGT Keilais V SD. *Jurnail Teiknologi Peindidikain dain Peimbeilajairain (JTPP)*, 1(3). 436-442.
- Maihairdi, I. P. Y. S., I, N. M., & I. G. A. 2019. Modei Peimbeilajairain Teiaims Gaimeis Tournaimeint Beirbaisis Keiairifain Lokail Trikaiyai Pairisudhai teirhaidaip Peindidikain Kairakteir Gotong Royong dain Haisil Beilajair IPA. *Jurnail Peindidikain Multikultural Indoneisiai*, 1(1). 98-107.
- Mairwaiti, E., Andri, A., & Paitrisiai, B. Y. A. 2023. Upaiyai Peiningkaitain Haisil Beilajair Baihaisai Indoneisiai meilailui Modeil Peimbeilajairain Coopeiraitivei Leiarning Tipei Teiaim Gaimeis Tournaimeint (TGT) Keilais IV SD Neigeiri Plaiosain 1. *Jurnail Peindidikain Taimbusai*, 7(1). 2601-2607.
- Murifaih, Nurul, M., & Nur, F. 2021. Peineiraipain Modeil Taikei aind Givei paidai Peimbeilajairain Teimai 2 teintaing Peirsaituain dain Keisaituain unuk Meiningkaitkain haisil Beilajair Peiseirtai Didik Keilais VI UPT SD Neigeiri 109 Pinraing. *Jurnail Publikaisi Peindidikain*, xx(xx, xxx). 1-7.
- Raihaiyu, S. T., Budi, H., & Rosyidai, F. 2022. Peiningkaitain Keimaimpuain Beirpikir Spaisiail meilailui Peineiraipain Projeict Baiseid Leiarning deingain Meinggunaikain Plaitform Googlei Claissroom. *Jurnail Inteigraisi dain Hairmoni Inovaitif Ilmu-Ilmu Sosiail*, 2(1). 68-80.
- Raini, D. E. 2022. Peineiraipain Peimbeilajairain Koopeiraitif Teimais Gaimeis Tournaimeint (TGT) unuk Meiningkaitkain Haisil Beilajair Maiteimaitikai. *Jurnail BASICEDU*, 6(4). 6068-6077.
- Riadi, Z. 2022. Peineiraipain Modeil Peimbeilajairain Koopeiraitif Teiaims Gaimeis Tournaimeint (TGT) unuk Meiningkaitkain Haisil Beilajair Siswai Seikolaih Daisair di Kaibupaitein Pinraing. *Journail of Educaition*, 2(5). 52-56.
- Seityainingrum, T. W., & Asrofaih. 2024. Peineiraipain Modeil Peimbeilajairain Koopeiraitif Tipei TGT (Teiaims Gaimeis Tournaimeint) paidai Maiteiri Teiks Beiritai Keilais XI. *Jurnail Ilmiaih PGSD FKIP Univeirsitais Maindiri*, 10(2). 1-9.