

Inovasi Model Pembelajaran Kooperatif TGT dalam Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa

Huswatun Hasanah¹, Reno Fernandes^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: renofernandes@fis.unp.ac.id

Abstrak

Pembelajaran sosiologi di tingkat menengah menghadapi tantangan dalam penyampaian konsep-konsep abstrak seperti struktur sosial dan mobilitas sosial. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sosiologi. Metode penelitian tindakan kelas digunakan dengan implementasi lima komponen TGT: presentasi kelas, kerja tim, permainan digital menggunakan Quizizz, turnamen antar kelompok, dan penghargaan tim. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa dari 65,4 menjadi 78,6 (20,2% peningkatan) dan partisipasi aktif dari 60% menjadi 95%. Model TGT berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif dan interaktif, meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta keterampilan sosial melalui kerja sama tim. Tantangan implementasi meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi, kemampuan teknis guru, dan adaptasi siswa terhadap model pembelajaran baru. Model pembelajaran kooperatif TGT terbukti efektif mengubah paradigma pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered dan dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sosiologi.

Kata Kunci: Inovasi Pendidikan; Pembelajaran kooperatif; Pemahaman siswa; Sosiologi.

Abstract

Sociology learning at the secondary level faces challenges in conveying abstract concepts such as social structure and social mobility. This study aims to analyze the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in improving students' understanding of sociology. A classroom action research method was used with the implementation of five TGT components: class presentations, teamwork, digital games using Quizizz, intergroup tournaments, and team awards. The results showed a significant increase in students' average grades from 65.4 to 78.6 (a 20.2% increase) and active participation from 60% to 95%. The TGT model successfully created an active and interactive learning environment, improving students' critical thinking skills and social skills through teamwork. Implementation challenges include limited technological infrastructure, teachers' technical capabilities, and students' adaptation to the new learning model. The TGT cooperative learning model has proven effective in shifting the learning paradigm from teacher-centered to student-centered and can be an alternative solution to improve the quality of sociology learning.

Keywords: Educational innovation; Cooperative learning; Sociology; Student understanding.

How to Cite: Hasanah, H. & Fernandes, R. (2025). Inovasi Model Pembelajaran Kooperatif TGT dalam Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Social Empirical: Prosiding Berkala Ilmu Sosial*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2025. (pp. 331-336). Padang: Universitas Negeri Padang.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat mendasar dan dibutuhkan oleh setiap individu, ini termasuk kedalam salah satu kebutuhan primer. Di Indonesia setiap orang memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan, dan menerapkan wajib belajar selama 12 tahun. Pendidikan adalah kunci sebagai bekal menjadi manusia yang berkualitas di segala bidang dalam kehidupan agar bias menghadapi tantangan dimasa yang akan datang (Dinda, 2017). Oleh sebab itu pendidikan merupakan usaha sadar yang terstruktur dan tersistematis untuk membentuk kepribadian yang berkompeten dan mandiri. Maka diperlukanlah perhatian khusus di seluruh lapisan masyarakat agar terciptanya pendidikan yang bermutu.

Dalam kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik guru di tuntut untuk kaya akan inovasi dan memiliki kreatifitas agar proses pembelajaran, namun pada kenyataannya di lapangan masih sering dijumpai bahwa guru kurang berinovasi terkhusus pada mata pelajaran sosiologi (Luki, 2016). Pembelajaran sosiologi di tingkat pendidikan menengah menghadapi berbagai tantangan yang sangat kompleks. Mata pelajaran sosiologi yang kental dengan konsep-konsep abstrak seperti struktur sosial, mobilitas sosial, konflik dan berbagai jenis konsep lainnya seringkali guru hanya menjelaskan konsepnya sehingga sulit dipahami oleh siswa. Karakteristik pembelajaran sosiologi bersifat teoritis serta membutuhkan pemahaman yang mendalam membuat kebanyakan siswa sulit memahami dan mengaplikasikan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari karena metode pembelajaran yang masih konvensional.

Dalam mata pelajaran sosiologi yang sarat akan konsep dan ditambah pembelajaran dilakukan dengan metode yang masih konvensional sehingga membuat rendahnya partisipasi aktif siswa. Metode konvensional membuat siswa dominan menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk memahami konsep-konsep pada mata pelajaran sosiologi secara mendalam. Selain permasalahan tadi guru juga kurang bervariasi dalam penerapan model pembelajaran sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengenal lebih jauh lagi tentang sosiologi. Maka dibutuhkanlah inovasi model pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa, salah satu inovasi model pembelajarannya yaitu model Kooperatif TGT (Teams games Tournament).

Model pembelajaran Kooperatif TGT merupakan model pembelajaran yang dasarnya membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil dalam permainan dan saling berkerjasama antar teman dan anggota kelompoknya dalam mencapai tujuan bersama (Wardah, 2023). Model TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang anggotanya sejumlah 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Pembelajaran TGT terdiri dari lima komponen: penyediaan kelas, belajar dalam kelompok (team learning), permainan (game), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition) (Pertiwi et al., 2022). Model ini memungkinkan siswa untuk belajar dalam kelompoknya sambil tetap memperthankan kompetisi yang sehat melalui game akademik. Keunggulan dari model kooperatif TGT ini terdapat pada keterampilan untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan juga menguji adrenalin, karena siswa tidak hanya belajardi guru tapi juga belajar dari anggota kelompoknya. Unsur ini membuat siswa lebih berpartisipasi aktif dan pelajaran menjadi tidak membosankan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, karena penelitian ini dilakukan agar dapat memecahkan masalah pembelajaran di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas dan dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. Tujuan dari PTK ini adalah untuk mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran, memecahkan masalah guru dengan pembelajaran, dan memperbaiki kualitas dan hasil pembelajaran (Widayati, 2008). Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan proses desain, implementasi simulasi, dan pertimbangan untuk tipe pemaparan kooperatif TGT dalam objek pembelajaran sosiologi. Simulasi pembelajaran dilakukan di dalam kelas yang melibatkan beberapa kelompok siswa yang disimulasikan sebagai siswa yang aktif dengan menggunakan media presentasi PowerPoint sebagai sarana untuk memaparkan materi dan juga menggunakan quiziz sebagai inovasi tim games tournamen. Pengumpulan data dilakukan pengamatan secara langsung selama simulasi serta mendokumentasikan dalam bentuk video selama proses pembelajaran. Selama proses simulasi peneliti melihat partisipasi siswa menggunakan quiziz termasuk kerjasama kelompok, dan menanggapi pertanyaan dalam kuis. Dari hasil puisi ini nantinya dapat dianalisis untuk membentuk dasar penilaian kelebihan dan kekurangan desain pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Model pembelajaran adalah metode atau langkah-langkah yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Metode itu sendiri merupakan cara-cara atau teknik yang dianggap bisa untuk menyampaikan materi sebagai komponen strategi pemasaran yang sederhana. Dari pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran digambarkan sebagai suatu langkah yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran ini dijadikan guru sebagai pedoman untuk merencanakan dan melaksanakan proses belajar dan mengajar agar guru lebih mudah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Model TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan pembelajaran kelompok dengan kompetisi akademik. Model ini dikembangkan berdasarkan teori pembayaran sosial vigotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dengan proses pembelajaran, serta teori motivasi menunjukkan bahwa kompetisi yang sehat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Struktur model TGT terdiri dari 5 komponen utama yaitu presentasi kelas (*class presentation*), Tim (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*Tournament*), dan penghargaan tim (*team recognition*). Dalam presentasi kelas guru menyampaikan materi pembelajaran secara umum kemudian siswa bekerja dengan tim secara heterogen untuk mempelajari materi secara mendalam. Kemudian siswa bermain *games academy* yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa, yang kemudian disandarkan format turnamen antar tim. Model pembelajaran dalam model kooperatif TGT harus lebih banyak memaksimalkan peran rekan sejawat dan kerjasama tim (Kristiwati, 2023).

Keunggulan dari model TGT ini meliputi peningkatan motivasi belajar melalui kompetisi yang sehat pengembangan keterampilan sosial melalui kerjasama antar tim, akomodasi terhadap berbagai gaya belajar siswa, penciptaan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, model ini juga mendorong siswa untuk bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri dan anggota tim. Implementasi model pembelajaran kooperatif TGT dalam mata pelajaran sosiologi menunjukkan hasil yang cukup signifikan, pada tahap pertama pada simulasi guru mulai menerangkan materi, menurut simulasi pembelajaran yang telah dilakukan. Pembelajaran dimulai dengan presentasi guru tentang konsep sosiologi seperti struktur sosial, mobilitas sosial, dan konflik. Karena mereka tahu bahwa materi yang disampaikan akan diujikan melalui permainan dan turnamen, siswa tampak lebih fokus pada tahap ini.

Tahap kedua adalah membentuk tim yang terdiri dari lima hingga enam siswa dengan berbagai tingkat pendidikan. Heterogenitas kelompok ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa setiap kelompok memiliki siswa dengan kemampuan sedang, tinggi, dan rendah sehingga mereka dapat saling membantu memahami pelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki kemampuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 23 persen dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, menurut penelitian Sumarni (2019).

Siswa berbicara satu sama lain untuk mempelajari materi secara mendalam selama tahap kerja tim. Mereka saling memahami teori sosiologi. Misalnya, siswa yang cerdas membantu teman-temannya memahami perbedaan mobilitas vertikal dan horizontal dengan menggunakan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD), yang menekankan betapa pentingnya bantuan teman sebaya selama proses pembelajaran (Santrock, 2018). Bagian yang paling menarik bagi siswa adalah tahap permainan, yang dilakukan menggunakan platform Quizizz, yang memungkinkan siswa menggunakan perangkat elektronik mereka untuk menjawab pertanyaan secara interaktif. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berhubungan dengan subjek sosiologi yang telah dipelajari.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias dan bersemangat untuk menjawab pertanyaan; bahkan siswa yang biasanya pasif dalam pembelajaran konvensional menjadi aktif dalam permainan; partisipasi mereka dalam permainan mencapai 95%. Dalam teori kemandirian Deci dan Ryan, motivasi intrinsik siswa meningkat ketika mereka merasa terhubung secara sosial, otonom, dan kompeten (Schunk et al., 2020). Turnamen dimainkan antar kelompok dengan sistem poin. Setiap kelompok mendapat poin untuk setiap jawaban benar dalam permainan. Dengan sistem turnamen ini, kelompok dapat bekerja sama dengan baik dan menikmati kompetisi yang sehat. Menurut penelitian yang dilakukan Aronson & Patnoe (2011), kompetisi antar kelompok dapat meningkatkan kohesivitas kelompok dan mendorong mereka untuk berprestasi.

Memperkuat Pemahaman Siswa

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa tentang sosiologi. Nilai pre-test rata-rata 65,4 dan post-test rata-rata 78,6, dengan peningkatan 20,2%, menunjukkan peningkatan pada siswa dengan kemampuan tinggi dan sedang. Kemampuan siswa untuk menganalisis fenomena sosial di sekitar mereka dapat menunjukkan peningkatan pemahaman mereka. Misalnya, setelah mempelajari tentang konflik sosial melalui model TGT, siswa mampu menemukan dan menganalisis konflik yang terjadi di masyarakat seperti konflik antar etnis, konflik kelas sosial, dan konflik generasi. Selain itu, mereka memiliki kemampuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan konflik tersebut dengan menggunakan teori-teori sosiologi yang telah mereka pelajari. Kemampuan siswa

untuk berpikir kritis juga meningkat. Siswa tidak hanya belajar tentang konsep sosiologi melalui diskusi kelompok, tetapi mereka juga belajar bagaimana menggunakannya dalam situasi dunia nyata.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Brookfield (2012) yang menemukan bahwa pembelajaran kooperatif, di mana siswa dapat berbicara dan bertukar ide dengan teman sebaya mereka, dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis. Sulit untuk Melaksanakan Model TGT Meskipun telah menunjukkan hasil yang positif, penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dalam mata pelajaran sosiologi menghadapi banyak masalah yang perlu dipertimbangkan dan diatasi.

Problem Teknis dan Infrastruktur

Ketersediaan infrastruktur teknologi merupakan masalah utama. Untuk menggunakan platform digital seperti Quizizz, Anda membutuhkan koneksi internet yang kuat dan perangkat elektronik yang cukup. Tidak semua siswa memiliki smartphone atau tablet yang mendukung aplikasi tersebut, menurut pengamatan kami. Hal ini dapat menyebabkan perbedaan digital dan mencegah beberapa siswa berpartisipasi. Menurut penelitian Nasution (2021), 35% sekolah di Indonesia masih menghadapi masalah dengan infrastruktur teknologi untuk menerapkan pembelajaran digital. Selain itu, menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menggunakan teknologi. Beberapa guru sosiologi tidak memiliki kemampuan teknis yang diperlukan untuk menggunakan platform digital secara efektif. Oleh karena itu, guru memerlukan bimbingan dan pelatihan khusus agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran mereka.

Tantangan Manajemen Kelas

Pengelolaan kelas dalam model TGT memerlukan keterampilan khusus dari guru. Karena preferensi siswa untuk berkelompok dengan teman dekat mereka, proses pembentukan kelompok yang heterogen tidak selalu berjalan lancar. Beberapa siswa juga menunjukkan ketidaksetujuan ketika harus bekerja sama dengan siswa baru yang mereka tidak kenal. Untuk mengatasi tantangan ini dan mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok yang telah ditentukan, guru harus menggunakan pendekatan khusus. Selama periode permainan dan turnamen, manajemen waktu juga menjadi masalah. Siswa tertentu memerlukan waktu lebih lama untuk mengoperasikan perangkat teknologi atau memahami pelajaran, yang dapat mengganggu ritme pembelajaran. Menurut Kagan (2017), keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat bergantung pada bagaimana guru mengelola waktu dan aktivitas siswa pada saat yang sama.

Problem dengan Penilaian dan Evaluasi

Model TGT memiliki sistem penilaian yang lebih kompleks dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Guru harus mengevaluasi tidak hanya kemampuan akademik siswa secara individual, tetapi juga kemampuan mereka untuk bekerja sama, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan berpartisipasi dalam turnamen. Hal ini memerlukan rubrik penilaian yang objektif dan menyeluruh. Tantangan lain adalah memastikan bahwa turnamen tidak menimbulkan konflik antar kelompok atau menempatkan siswa di bawah tekanan yang berlebihan. Beberapa siswa dengan kemampuan rendah merasa tertekan karena takut mereka tidak akan melakukan yang terbaik di kelompok mereka. Guru harus membuat lingkungan yang mendukung dan menekankan bahwa tujuan utama adalah pembelajaran, bukan kemenangan dalam kompetisi.

Sulit bagi siswa untuk adaptasi

Tidak semua siswa mudah beradaptasi dengan model pembelajaran baru. Siswa yang terbiasa dengan pembelajaran konvensional, di mana mereka hanya mendengarkan instruksi guru, mungkin merasa kesulitan berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau permainan aktif. Beberapa siswa introvert juga merasa tidak nyaman dengan aktivitas di mana mereka harus berinteraksi dengan teman-teman mereka secara intensif. Sebuah penelitian Suryani (2020) menemukan bahwa dua puluh lima persen siswa memerlukan waktu adaptasi lebih dari tiga pertemuan untuk berpartisipasi secara optimal dalam pembelajaran kooperatif. Untuk membantu siswa beradaptasi secara bertahap, guru perlu sabar dan menggunakan strategi khusus untuk membantu mereka.

Strategi untuk Menghadapi Tantangan

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, diperlukan pendekatan komprehensif yang melibatkan berbagai stakeholder. Sekolah harus pertama-tama membangun infrastruktur teknologi yang memadai dan memberikan pelatihan rutin kepada pendidik tentang cara menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dapat bertanggung jawab untuk menyediakan sistem pembelajaran digital yang dapat digunakan oleh semua sekolah secara gratis. Kedua, guru harus mempelajari keterampilan manajemen kelas kooperatif. Ini dapat dicapai dengan mengikuti workshop, seminar, atau program pelatihan khusus tentang strategi pembelajaran kooperatif. Mereka juga harus memiliki rencana alternatif jika teknologi terhambat, seperti menggunakan permainan atau kartu pertanyaan dengan tangan.

Ketiga, disarankan untuk menerapkan model TGT secara bertahap. Guru dapat memulai dengan permainan dan turnamen sederhana dan secara bertahap meningkatkan kompleksitas aktivitas seiring dengan adaptasi siswa. Metode ini dapat membantu siswa lebih mudah beradaptasi dan mengurangi resistensi terhadap perubahan.

Simpulan

Menurut penelitian, model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dalam sosiologi telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Model ini mengubah paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi yang berpusat pada siswa, yang menghasilkan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang sosiologi, dengan peningkatan rata-rata nilai dari 65,4 menjadi 78,6, atau peningkatan sebesar 20,2 persen. Siswa juga meningkatkan keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, dan keinginan mereka untuk belajar. Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat dari 60% menjadi 95%, menunjukkan bahwa model TGT berhasil melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dan aspek kompetisi yang sehat dapat digabungkan dalam model TGT. Ada banyak aktivitas yang menarik bagi siswa karena struktur pembelajaran yang mencakup presentasi kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Dengan menggunakan teknologi seperti platform permainan Quizizz, siswa menerima tampilan modern yang memenuhi persyaratan generasi teknologi. Namun demikian, ada banyak masalah yang perlu dipertimbangkan saat menerapkan model TGT. Di antara tantangan teknis yang paling menantang adalah ketersediaan infrastruktur teknologi dan kemampuan guru untuk menggunakannya. Masalah lain termasuk masalah manajemen kelas, sistem penilaian yang kompleks, dan adaptasi siswa terhadap model pembelajaran baru. Sekolah dan guru juga harus sangat memperhatikan masalah ini. Untuk menyelesaikan masalah ini, semua pihak harus berkomitmen. Sekolah harus berinvestasi dalam infrastruktur teknologi, memberikan pelatihan kepada guru, dan mempelajari teknik manajemen kelas khusus untuk pembelajaran berkolaborasi. Mereka juga harus secara bertahap mulai menerapkan strategi implementasi. Pemerintah juga dapat membantu menyediakan platform pendidikan digital yang tersedia secara gratis untuk semua sekolah. Model pembelajaran kooperatif TGT sangat cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran seperti sosiologi dan mata pelajaran lain yang memiliki banyak konsep abstrak yang harus dipahami siswa. Jika diterapkan dengan benar, model ini dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia.

Rujukan

- Aronson, E., & Patnoe, S. (2011). *Cooperation in the Classroom: The Jigsaw Method*. London: Pinter & Martin.
- Brookfield, S. D. (2012). *Teaching for Critical Thinking: Tools and Techniques to Help Students Question Their Assumptions*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Dinda, R. (2017). Pentingnya Pendidikan dalam Pembentukan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 3(2), 45-52.
- Ibrahim, M., Rachmadiarti, F., Nur, M., & Ismono. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2018). *Cooperative Learning: The Foundation for Active Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kagan, S. (2017). *Cooperative Learning: Resources for Teachers*. San Juan Capistrano: Kagan Publishing.
- Kristiwati, S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 23-35.
- Lie, A. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Luki, A. (2016). Problematika Pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 4(3), 78-89.
- Nasution, H. (2021). Tantangan Pembelajaran Digital di Era Pandemi: Studi Kasus Sekolah di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 112-125.
- Pertiwi, D., Sari, L., & Rahayu, M. (2022). Efektivitas Model TGT dalam Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(3), 234-247.
- Pertiwi, P. I., Agustini, S., & Nurhakim, Y. F. (2022). Analisis Pengaruh Inovasi Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Pembelajaran di Sekolah Dasar Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), 818-823. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54637>

-
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice*. New York: McGraw-Hill Education.
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2020). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*. Boston: Pearson.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sumarni, W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Prestasi Belajar Siswa: Meta-Analysis. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 7(2), 156-168.
- Suryani, N. (2020). Adaptasi Siswa terhadap Model Pembelajaran Kooperatif: Studi Longitudinal. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(4), 289-301.
- Trianto, T. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wardah, N. (2023). Model Pembelajaran Teams Games Tournament sebagai Alternatif Pembelajaran Aktif. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 6(1), 67-78.
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), 87-93.