

## **Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Pada Kelas 10 SMK PGRI Turen: Persepsi Siswa**

Faleria Egiana Br Ginting

\*[faleria.egiana.2004214@students.um.ac.id](mailto:faleria.egiana.2004214@students.um.ac.id)

### **Abstrak**

Penerapan pembelajaran kooperatif berpotensi secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa adalah metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Games Tournament (TGT) adalah suatu pendekatan pembelajaran kooperatif di mana siswa terlibat dalam kompetisi melalui permainan tim. Dalam model ini, siswa dipisahkan menjadi kelompok kecil dan berpartisipasi dalam serangkaian permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama, kemampuan dalam memecahkan masalah, dan mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pandangan siswa mengenai pemanfaatan pembelajaran kooperatif dengan model Teams Games Tournament. Penelitian ini diselesaikan dengan memanfaatkan metode studi survei dan dilakukan kepada 46 siswa kelas X SMK PGRI Turen. Untuk mengeksplorasi pandangan siswa tentang penggunaan metode pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT), 46 siswa yang sebelumnya telah berpartisipasi dalam kegiatan belajar berdasar kepada model Teams Games Tournament (TGT) diminta untuk mengisi kuesioner. Data kemudian dianalisis dengan deskriptif statistik.

**Kata Kunci:** Kooperatif, Persepsi siswa, TGT.

*Abstract : The implementation of cooperative learning has the potential to effectively enhance students' learning motivation. One approach to cooperative learning that can boost students' enthusiasm for learning is the Teams Games Tournament (TGT) method. TGT is a cooperative learning approach in which students engage in competition through team games. In this model, students are divided into small groups and participate in a series of games aimed at improving cooperation, problem-solving skills, and achieving learning goals. The objective of this research is to investigate students' perspectives on the utilization of cooperative learning with the Teams Games Tournament model. This study was conducted using a survey study method and involved 46 students from Grade X of SMK PGRI Turen. To explore students' views on the use of the learning method with the Teams Games Tournament model, the 46 students who had previously participated in learning activities based on the TGT model were asked to fill out a questionnaire. The data were then analyzed using descriptive statistics.*

**Keywords:** Cooperative, Student perception, TGT.

### **PENDAHULUAN**

Kegiatan belajar merupakan kegiatan rutin yang dilakukan di sekolah dimana dalam pelaksanaannya melibatkan siswa dan guru yang saling berintraksi (Savriliana et al., 2020). Seseorang dianggap telah belajar ketika ada perubahan dalam perilaku mereka, seperti perpindahan dari tingkat pengetahuan yang rendah menjadi tingkat pengetahuan yang lebih tinggi, dan perpindahan dari tingkat pemahaman yang minim menjadi tingkat pemahaman yang lebih baik. Setiap proses pembelajaran yang dialami oleh siswa menghasilkan pencapaian belajar yang maksimal (Tohimin Apriyanto et al., n.d.). Tercapainya hasil belajar yang optimal, didasari dengan proses pembelajaran harus dilakukan secara sadar, disengaja, dan terorganisir dengan baik (Winarni et al., 2021).

Kesuksesan pembelajaran tidak hanya tergantung pada kegiatan belajar siswa (Tiantong & Teemuangsai, 2013). Keterlibatan siswa memiliki peran penting dalam proses pengajaran untuk mendukung keaktifan mereka di kelas. Pelajar yang terlibat secara aktif dalam proses

belajar memiliki peluang yang lebih besar untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi karena mereka lebih mudah untuk mengikuti materi pembelajaran. (Syaparuddin Syaparuddin, 2020). Penerapan sistem pembelajaran tradisional secara terus-menerus dapat mengakibatkan kurangnya inovasi dalam pengajaran oleh guru dan siswa menjadi pasif karena pembelajaran hanya difokuskan pada guru (Tiantong & Teemuangsai, 2013). Pendekatan ini tidak Membantu murid dalam menghadapi dan menyelesaikan tantangan dalam kehidupan nyata merupakan tujuan penting dalam pendidikan. Pembelajaran yang menarik memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi murid dalam mengikuti proses pembelajaran (Hutama, n.d.).

Kooperatif learning berdasarkan pada prinsip-prinsip teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik secara aktif mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan kerjasama dengan orang lain. Pendekatan ini menekankan pentingnya pembelajaran yang konstruktif, di mana peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui diskusi, kolaborasi dalam pemecahan masalah, dan pertukaran ide. Salah satu model pembelajaran kooperatif learning adalah Teams Games Tournament (TGT).

Teams Games Tournament (TGT) dirancang khusus untuk mempromosikan kolaborasi dan kerja tim di antara siswa. Melalui partisipasi mereka dalam permainan berbasis tim, siswa tidak hanya belajar bekerja sama secara efektif tetapi juga mengembangkan keterampilan berbagi pengetahuan dan menghargai kontribusi setiap anggota tim. Model ini menggarisbawahi pentingnya keterlibatan aktif dan keterlibatan kolaboratif dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai kesempurnaan dalam kegiatan belajar mengajar sebaiknya dilakukan pengembangan berkelanjutan (SDGs) pada model pembelajaran.

SDGs, atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, adalah sebuah kerangka kerja global yang bertujuan untuk mengatasi tantangan sosial, ekonomi, dan lingkungan yang sedang dihadapi oleh dunia saat ini. Namun, masih banyak orang yang kurang memahami SDGs dan bagaimana mereka dapat berperan serta dalam mencapai tujuan tersebut. Dalam konteks ini, pengembangan model pembelajaran TGT yang berfokus pada SDGs memiliki potensi untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman peserta didik tentang tujuan, indikator, dan isu-isu yang terkait dengan SDGs. Dengan melibatkan peserta didik dalam permainan tim yang terkait dengan SDGs, model pembelajaran ini dapat mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai isu-isu pembangunan berkelanjutan.

SDGs Teams Games Tournament adalah sebuah kompetisi atau turnamen yang diselenggarakan dengan tujuan mempromosikan kesadaran dan keterlibatan dalam Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Dalam turnamen ini, tim atau kelompok berkompetisi dalam berbagai permainan atau tantangan yang terkait dengan SDGs. Format dan jenis permainan yang dimasukkan dalam turnamen dapat beragam tergantung pada tujuan dan tema yang ditetapkan.

Tujuan dari SDGs Teams Games Tournament adalah untuk meningkatkan pemahaman tentang SDGs, mendorong kerja tim, dan menginspirasi tindakan nyata dalam mendukung implementasi SDGs. Ini juga menjadi kesempatan untuk membangun kesadaran dan meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam upaya mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Penting untuk memiliki aturan dan panduan turnamen yang jelas, serta memastikan bahwa turnamen ini mencerminkan nilai inklusivitas, keadilan, dan kerjasama yang menjadi prinsip inti SDGs.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Kooperatif learning adalah suatu metode pembelajaran yang mengandalkan kerja tim serta interaksi siswa didalam kelompok kecil agar mencapai tujuan pembelajaran (Johnson et al., 2014). Dalam model ini, siswa bekerja bersama dengan saling membantu, berbagi pengetahuan, dan memberikan dukungan satu sama lain guna meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar mereka (Slavin, 1995). Penerapan pembelajaran kooperatif berpotensi secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa (Dewi Kurnia Sari & Bahak Udin By Arifin, 2022). Guru berpotensi untuk memanfaatkan pendekatan kooperatif guna mendukung kesuksesan dalam kegiatan belajar. Tujuan utamanya adalah untuk membangkitkan minat siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan semangat siswa adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Teams Games Tournament (TGT) adalah suatu pendekatan pembelajaran kooperatif di mana siswa terlibat dalam kompetisi melalui permainan tim. Dalam model ini, siswa dipisahkan menjadi kelompok kecil dan berpartisipasi dalam serangkaian permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama, kemampuan dalam memecahkan masalah, dan mencapai tujuan pembelajaran. Setiap kelompok bersaing dengan kelompok lainnya dalam permainan-permainan tersebut. (Rahim, 2019). Tujuan dikembangkannya model ini adalah untuk memotivasi siswa melalui penggunaan permainan dan kompetisi tim, di mana siswa belajar secara berkelompok dalam turnamen akademik (Solihah, 2016).

Tidak sedikit penelitian telah dilakukan oleh penelitian-penelitian baik melalui jurnal nasional yang terakreditasi maupun skripsi mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia telah melakukan penelitian yang berfokus pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga tingkat menengah atas, termasuk di lingkungan perguruan tinggi. Berdasarkan temuan penelitian, secara keseluruhan Team Tournament Game (TGT) memiliki dampak yang positif terhadap siswa saat menerapkan model pembelajaran kooperatif. Terutama, motivasi siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan fakta dan hasil positif dari penelitian sebelumnya mengenai pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi siswa di SMK PGRI Turen terkait penerapan model tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana siswa sekolah menengah kejuruan merespons dan mengalami pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament di kelas mereka. Artikel ini bertujuan untuk menggali pandangan siswa terkait implementasi pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament guna membantu kesuksesan dalam kegiatan belajar di kelas.

## **METODE PENELITIAN**

Riset ini dilakukan di SMK PGRI Turen, sebuah sekolah swasta di Kabupaten Malang, Kota Turen, Jawa Timur, Indonesia. Sekolah ini dipilih karena menerapkan kurikulum K-13, yang menekankan pengembangan kompetensi siswa melalui kurikulum ini didesain dengan pendekatan pembelajaran yang terintegrasi dan kontekstual. Fokus utamanya adalah merangsang kreativitas, mencapai efektivitas pembelajaran, dan menciptakan suasana yang menyenangkan (PAKEM) guna mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Dalam kurikulum K-13, aktivitas siswa meliputi eksplorasi, pengamatan, pemecahan masalah, kolaborasi, dan refleksi sesuai dengan Permendikbud RI (2013).

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan perspektif siswa tentang bagaimana model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar di kelas. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pemanfaatan formulir kuesioner yang disebar melalui survei online menggunakan Google Forms. Kuesioner yang digunakan diadaptasi dari studi yang dilakukan oleh Brown (2008) dan terdiri dari tiga belas pertanyaan yang mengevaluasi pandangan dan persepsi siswa terhadap penerapan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament sebagai model untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar di kelas. Skala Likert digunakan untuk mengukur hasil kuesioner, dengan skor mulai dari 1 (sangat setuju) hingga 4 (sangat tidak setuju). Jawaban dari setiap pertanyaan kuesioner kemudian diinterpretasikan sebagai 'setuju' atau 'tidak setuju' berdasarkan respons yang diberikan oleh siswa. Hasil analisis data kemudian disajikan dalam bentuk persentase untuk setiap pernyataan (setuju atau tidak setuju).

Pertanyaan dalam kuesioner dibagi menjadi empat dimensi atau aspek yang berbeda. Pertama, mengenai pandangan positif terhadap penggunaan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (butir 1-3). Kedua, mengenai manfaat dari penerapan kooperatif model Teams Games Tournament di kelas (butir 4, 5, 6, dan 7). Ketiga, mengenai pandangan negatif terhadap penggunaan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (butir 8-11). Terakhir, mengenai tantangan yang dihadapi siswa dalam kelas (butir 12 dan 13). Kuesioner ini dikirimkan kepada siswa kelas X Akuntansi dan OTKP yang mengikuti pembelajaran etika profesi dengan model Teams Games Tournament di SMK PGRI Turen.

Data dikumpulkan setelah peserta didik mengikuti 8 pertemuan di kelas. Dalam penelitian ini, digunakan kegiatan kooperatif model Teams Games Tournament sebagai model pembelajaran. Model ini melibatkan kerja sama kelompok untuk memperoleh pemahaman tentang materi pelajaran etika profesi. Setelah pembelajaran selesai, kuesioner diberikan kepada dua kelas yang memasuki kelas Etika Profesi dimana terdiri dari 46 siswa. Hasil dari jawaban 46 siswa kemudian digunakan untuk mengetahui persepsi mereka tentang penerapan pembelajaran Teams Games Tournament dalam kelas. Informasi yang terkumpul dari kuesioner tersebut kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan Google Forms. Hasil analisis ditampilkan dalam laporan penelitian. Selain itu, analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan pendekatan analisis data interaktif yang dijelaskan (Miles et al., n.d.).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

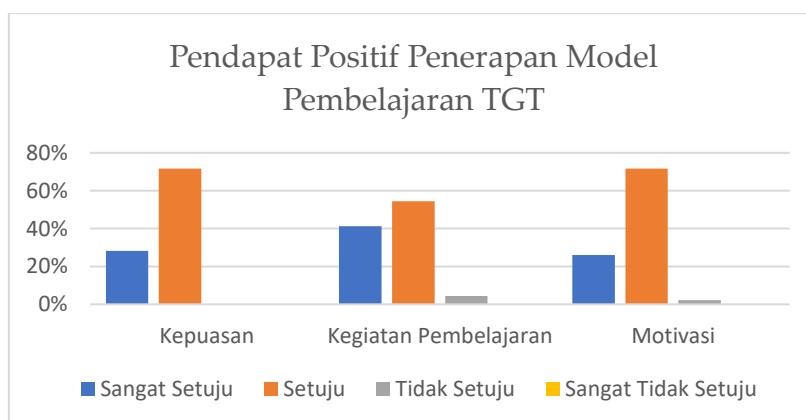
Dalam penelitian ini, peneliti mengklasifikasikan hasil pandangan siswa terhadap penerapan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament ke dalam empat indikator utama, yaitu pendapat positif, manfaat, pendapat negatif, dan tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran Teams Games Tournament. Rentang penilaian yang digunakan berkisar antara 1 hingga 4, dengan angka 1 menunjukkan tingkat setuju tertinggi, sedangkan angka 4 menunjukkan tingkat tidak setuju tertinggi. Berikut adalah presentasi deskriptif dari data ini.

Table 1. Hasil Uji Descriptive statistisc

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pendapat_Positif	46	1,00	2,33	1,7033	,42851
Manfaat	46	1,00	2,25	1,7935	,34683
Pendapat_Negatif	46	2,75	4,00	3,2989	,38593
Tantangan	46	2,50	4,00	3,2717	,40423
Valid N (listwise)	46				

Berdasarkan data yang diperoleh dari partisipasi 46 siswa dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata untuk pendapat positif adalah 1,7, sementara skor rata-rata untuk manfaat penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah 1,79. Angka-angka ini cenderung mendekati nilai minimum, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menganggap penerapan model pembelajaran TGT bermanfaat. Di sisi lain, skor rata-rata untuk pendapat negatif dan tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran model Teams Games Tournament (TGT) cenderung mendekati skor maksimal. Prevalensi opini negatif mencapai 3,30, menunjukkan bahwa siswa umumnya tidak setuju dengan pendekatan ini. Hasil ini semakin memperkuat kesimpulan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Selain itu, dalam hal tantangan yang dihadapi siswa, skor rata-ratanya adalah 3,27, mendekati skor maksimal. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa siswa umumnya memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran Teams Games Tournament. Oleh karena itu, penulis akan memberi analisis lebih lanjut terhadap masing-masing indikator untuk memperoleh data rinci tentang penyebab respon positif tersebut.

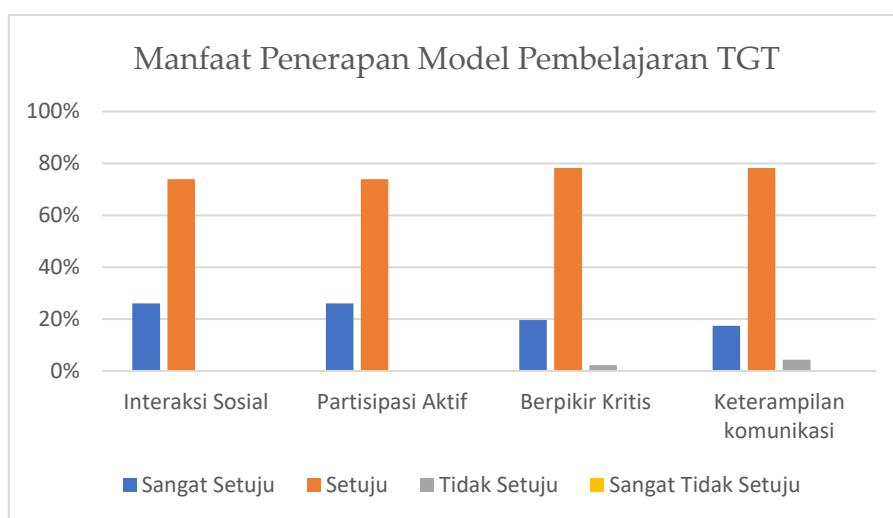
Dalam hal pendapat positif penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT), ada tiga aspek yang diukur, meliputi kepuasan siswa, aktivitas belajar dan motivasi. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Pendapat Positif Penerapan Model Pembelajaran TGT

Dalam hal kepuasan, mayoritas siswa, yaitu 72%, setuju dengan penerapan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Diikuti dengan 28% siswa yang sangat setuju, tidak ada siswa yang memiliki pendapat yang tidak setuju atau sangat tidak setuju. Melalui penjelasan tersebut, ditarik kesimpulan bahwa seluruh siswa menyukai atau merasa puas dengan penggunaan model pembelajaran TGT. Hal yang sama juga berlaku dalam kegiatan pembelajaran, di mana mayoritas siswa, yaitu 54%, setuju dengan kegiatan tersebut, sementara 41% siswa sangat setuju, yang berarti menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan pembelajaran di kelas yang menerapkan model Teams Games Tournament (TGT). Mayoritas siswa juga memberikan tanggapan positif terhadap peningkatan motivasi mereka dalam belajar melalui pembelajaran Teams Games Tournament. Sebanyak 72% siswa setuju dan 26% siswa sangat setuju bahwa pembelajaran yang diterapkan sebelumnya mampu meningkatkan motivasi belajar mereka.

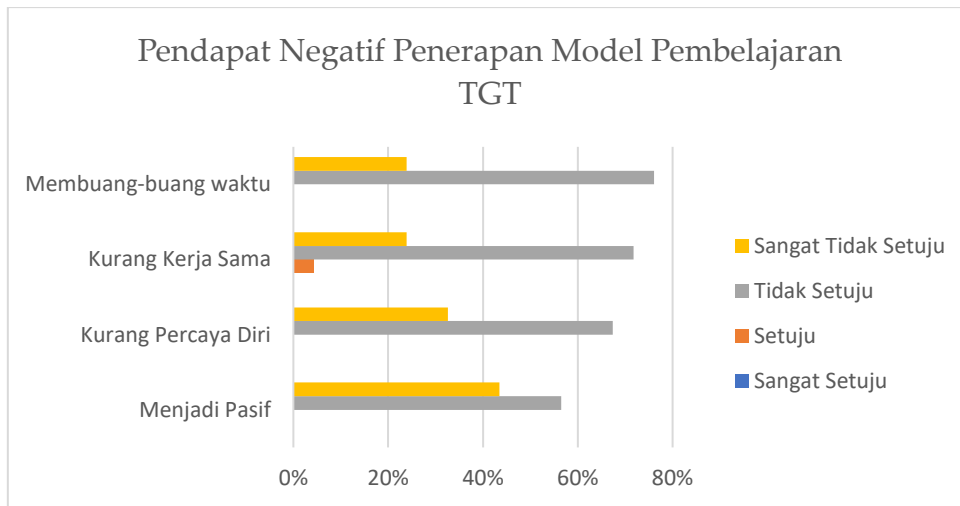
Pada bagian manfaat, ada empat aspek yang diukur, antara lain: interaksi sosial, partisipasi aktif, berpikir kritis, dan keterampilan komunikatif.



Gambar 2. Grafik Manfaat Penerapan Model Pembelajaran TGT

Dalam aspek interaksi sosial, mayoritas siswa, yaitu 74%, setuju bahwa menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat menambah interaksi antara siswa. Sebanyak 26% siswa juga sangat setuju, menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa bahwa pembelajaran dengan model TGT memperbaiki interaksi sosial mereka. Hal yang sama berlaku untuk partisipasi aktif, di mana mayoritas siswa, yaitu 74%, setuju bahwa pembelajaran Teams Games Tournament mendorong partisipasi aktif mereka. Ini menunjukkan bahwa siswa menganggap pembelajaran Teams Games Tournament memotivasi mereka untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Dalam aspek berpikir kritis, prevalensi tertinggi adalah setuju, dengan 78% siswa yang setuju. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran Teams Games Tournament juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selanjutnya, dalam hal keterampilan komunikasi, mayoritas siswa, yaitu 77%, setuju bahwa penggunaan model Teams Games Tournament mempromosikan keterampilan komunikasi mereka. Sebanyak 17% siswa sangat setuju, sementara hanya 4% siswa yang tidak setuju. Ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dalam pembelajaran berkontribusi pada pengembangan keterampilan komunikatif siswa.

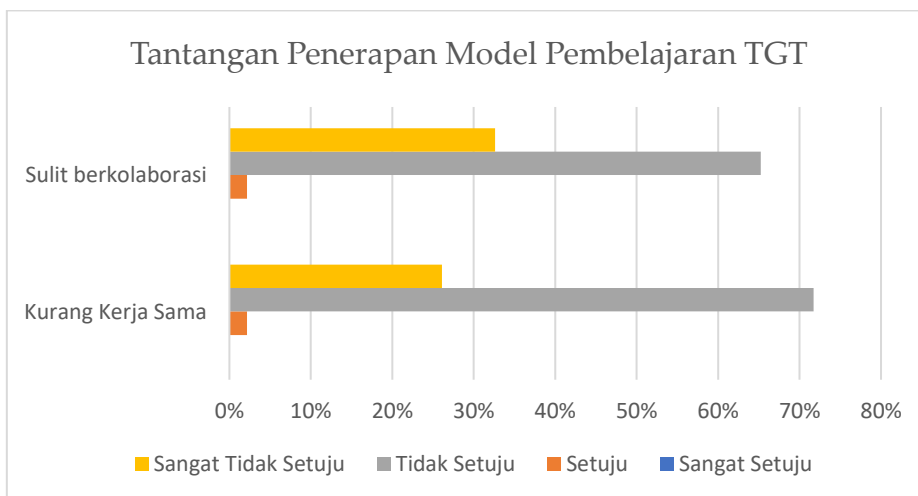
Bagian pendapat negatif, ada empat aspek yang diukur, yaitu menjadi pasif, kurang percaya diri, kurang kerjasama, dan pendapat membuang-buang waktu. Data disajikan sebagai berikut.



Gambar 3. Grafik Pendapat Negatif Penerapan Model Pembelajaran TGT

Dalam hal menjadi pasif, mayoritas siswa, yaitu 57%, tidak setuju, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung menjadi aktif saat pembelajaran menerapkan pendekatan Teams Games Tournament (TGT). Selanjutnya, dalam hal kurang percaya diri, 67% siswa tidak setuju, sementara 33% siswa sangat tidak setuju. Dari hasil penelitian, dapat dikatakan mayoritas siswa menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang tinggi selama penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di kelas. Terkait dengan aspek kerjasama, mayoritas siswa mengungkapkan dengan presentase 72% dan 24%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan kerjasama yang baik. Sama halnya, dalam hal membuang-buang waktu, mayoritas siswa menyatakan tidak setuju atau sangat tidak setuju (76% dan 24%). Hal ini menunjukkan siswa percaya bahwa pendekatan ini adalah model yang efektif dan tidak membuang-buang waktu belajar mereka.

Berkenaan dengan tantangan, ada dua aspek yang diukur, yaitu keterampilan kerja tim siswa dan lingkungan kooperatif. Data disajikan sebagai berikut.



Gambar 4. Grafik Tantangan Penerapan Model Pembelajaran TGT

Dalam hal kurangnya kerja tim, mayoritas siswa, yaitu 72%, tidak setuju, yang merupakan prevalensi paling tinggi dalam perbandingan dengan indikator lain. Hasilnya berarti pembelajaran Teams Games Tournament berhasil dilaksanakan, karena siswa dapat aktif dalam bekerja secara tim. Selain itu, dalam hal kesulitan berkolaborasi, prevalensi 65% siswa tidak setuju, sementara 33% siswa sangat tidak setuju. Hasil tersebut berarti mayoritas siswa tidak mengalami kesulitan dalam berkolaborasi dan dapat bekerja sama dengan baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, sebagian besar siswa menunjukkan kepuasan terhadap bekerja dalam kelompok dan setuju bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament adalah cara yang baik untuk membantu mereka belajar. Model ini membuat mereka lebih bersemangat saat bekerja dengan teman sekelas. Selain itu, melalui bekerja dalam kelompok, siswa mengalami penurunan kecemasan dan ketakutan serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan pemikiran kritis mereka. Model ini juga membantu siswa untuk bersosialisasi karena mereka merasa nyaman dan menikmati proses pembelajaran.

Selanjutnya, model pembelajaran Teams Games Tournament mendorong partisipasi aktif dari semua siswa, sehingga semua siswa terlibat dalam pembelajaran. Model ini juga mendorong siswa untuk bertanggung jawab lebih besar saat bekerja dalam kelompok, sehingga memberikan banyak kesempatan bagi mereka untuk berkomunikasi dan berbicara dengan anggota kelompoknya. Kesuksesan strategi ini dapat dikaitkan dengan alasan-alasan tersebut.

Namun, terdapat dua masalah utama yang perlu diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament, yaitu kemungkinan membuang-buang waktu dan kepercayaan diri siswa. Untuk mengatasi masalah ini, beberapa saran yang dapat diterapkan adalah persiapan dan perencanaan yang matang sebelum menerapkan model ini. Tugas yang diberikan haruslah terstruktur dan sederhana agar siswa dapat memahami peran mereka dengan jelas, sehingga waktu tidak terbuang percuma dalam menjelaskan tugas. Pedoman atau panduan juga dapat diberikan kepada siswa untuk membantu mereka. Selain itu, penting bagi guru untuk mempertimbangkan cara pengelompokan siswa dengan bijak, karena ukuran kelompok dapat mempengaruhi kepercayaan diri siswa. Guru juga perlu menciptakan suasana yang nyaman di kelas agar siswa merasa aman dan percaya diri dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan siswa kelas 10 SMK PGRI Turen tentang pelaksanaan pembelajaran Teams Games Tournament di kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa hampir semua siswa memberikan pandangan positif tentang penerapan pembelajaran Teams Games Tournament. Juga terungkap bahwa pembelajaran Teams Games Tournament memberikan banyak manfaat untuk membantu siswa misalnya membuat mereka lebih bertanggung jawab untuk diri sendiri dan kelompoknya. Selain itu, ditemukan juga bahwa pembelajaran Teams Games Tournament memberikan keuntungan bagi pembelajar, dapat meningkatkan partisipasi siswa. Karena penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament adalah strategi yang berpusat pada guru, maka sangat penting bagi guru untuk memiliki keterampilan yang baik dalam melakukan model ini di kelasnya. Sebagai tambahan, dari hasil tersebut dapat kita lihat bahwa pembelajaran Teams Games Tournament memberikan banyak manfaat dan keuntungan bagi peserta didik, sehingga lembaga harus mendukung guru untuk menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament di kelasnya karena dampak positifnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agusminarti, A., & Hudi, I. (2020). The Development Cooperative Learning; Team Games Tournament Type By Using Android To Students' Academic Achievement In Biology. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(6).  
<https://doi.org/10.33578/Pjr.V4i6.8192>
- Basuki, K. N., & Garut, S. (2013). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa Antara Yang Menggunakan Metode Student Teams Achievement Division Dengan Teams Games Tournament (Penelitian Dilakukan Di Mts. Al-Mu'amalah). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Dewi Kurnia Sari, R., & Bahak Udin By Arifin, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Mi Miftahul Ulum Kraton Pada Tema 6. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmti*, 9(1).
- Fauziyyah, N., & Pratiwi, E. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi The Implementation Of Cooperative Learning Method Type Teams Games Tournament (Tgt) To Improve Student's Accounting Learning Activity Oleh. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. Xvi (Issue 1)*.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Herina Herpian, N., Fadli, S., Studi Pendidikan Matematika, P., & Qamarul Huda Badaruddin Bagu, U. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Himpunan The Effectiveness Of The Team Game Tournament (Tgt) Cooperative Learning Model With Question Card Media To Improve Learning Outcomes Of Collection Materials (Vol. 4, Issue 1).
- Hutama, F. S. (N.D.). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. 5(2).
- Johnson, D. W. , J. R. T. , & S. M. B. (2000). Cooperative Learning And Student Engagement: A Review Of The Evidence. *Psychological Bulletin*.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Co-Operative Learning: Improving University Instruction By Basing Practice On Validated Theory. In *Journal On Excellence In College Teaching (Vol. 25, Issue 4)*.
- Kusuma, M. A., Dwi Kusumajanto, D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif Di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning Article Info Abstrak. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28–37.  
<https://doi.org/10.17977/Um039v7i12022p028>
- Miles, M. B., Huberman, • A Michael, & Saldaña, J. (N.D.). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook Edition*.
- Nashiroh, M., Staff Pengajar Jurusan P Akuntansi, P. D., & Negeri Yogyakarta, U. (N.D.). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Improving Accounting Activities

- And Learning Outcomes By Implementing Cooperative Learning Model Teams Games Tournament. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* (Vol. 18, Issue 1).
- Rahim, S. (2019). The Effect Of Teams Games Tournament (Tgt) Cooperative Learning Models On Students' Learning Outcomes In Natural Sciences Learning In Elementary School.
- Ruf, F. ' (N.D.). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa Paud. In *Ainara Journal* (Vol. 2, Issue 3).  
[Http://Journal.Ainarapress.Org/Index.Php/Ainj](http://Journal.Ainarapress.Org/Index.Php/Ainj)
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1160–1166. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, And Practice*. Allyn And Bacon.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika. In *Jurnal Sap* (Vol. 1, Issue 1).
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X Tkro Smk Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69–78.  
<https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>
- Syaparuddin Syaparuddin, M. M. E. E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik . *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Tiantong, M., & Teemuangsai, S. (2013). Student Team Achievement Divisions (Stad) Technique Through The Moodle To Enhance Learning Achievement. *International Education Studies*, 6(4), 85–92. <https://doi.org/10.5539/ies.v6n4p85>
- Tohimin Apriyanto, M., Herlina, L., Pandemi, M., & Belajar, P. (N.D.). Analisis Prestasi Belajar Matematika Pada Masa Pandemi Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. In *Original Research*.
- Winarni, D., Ugang, S., & Desa, S. (2021). Implementasi Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri Ugang Sayu Desa 3 Kecamatan Gunung Bintang Awai Kabupaten Barito Selatan. *Jmp Online*, 5(7), 484–493.