

Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar pada Bidang Akuntansi dengan Penerapan Model *Teams Games Tournament* Kooperatif

Karina Diamanda Yuana Putri

SMK Kharisma Nusantara, Purwakarta, Indonesia

*e-mail: diamandakarina@gmail.com

Abstract: This study aims to know the activity and learning achievement of Accounting class students at SMK Kharisma Nusantara Purwakarta by using the *Team Games Tournament* (TGT) collaborative learning model in the 2022/2023 school year. This research is a class action conducted in two periods. Data collection techniques include participant observation, tests, documentation, and field notes. The data analysis used is quantitative descriptive analysis. The results showed that applying collaborative learning *Teams Games Tournament* (TGT) can increase student learning activities and achievements in accounting. The average numeracy score increased from 80% in Cycle I to 81% in Cycle II. In addition, the average accounting learning outcomes in the pretest Cycle I increased from 80% to 85% in the posttest. In period II, the learning outcomes of accounting in the pretest had an average of 80 which increased to 85 in the posttest. The mastery level of accounting learning outcomes in the period I was 70%, while in period II, the mastery level of accounting learning outcomes reached 83% in the fall.

Keywords: *Accounting Learning Activities, Accounting Learning Outcomes, TGT.*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran Akuntansi Keuangan Program Keahlian Akuntansi Keuangan dan Lembaga SMK Kharisma Nusantara Purwakarta Tahun Ajaran 2022/2023 menggunakan model pembelajaran kolaboratif *Team Games Tournament* (TGT). Investigasi ini merupakan tindakan kelas yang berlangsung dalam dua tahap. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi partisipan, tes, dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar akuntansi siswa. Nilai rata-rata aritmatika meningkat dari 80% pada Siklus I menjadi 81% pada Siklus II. Selain itu, rata-rata hasil belajar akuntansi pada pretest Siklus I meningkat dari 80% menjadi 85% pada posttest. Pada periode II hasil belajar akuntansi pada pre-test rata-rata 80 meningkat menjadi 85 pada post-test. Derajat penguasaan hasil belajar akuntansi pada periode I sebesar 70%, sedangkan hasil belajar kegiatan akuntansi pada periode II mencapai 83%.

Kata kunci: *Kegiatan Belajar Akuntansi, Hasil Belajar Akuntansi, TGT.*

Copyright (c) 2023 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di sekolah seringkali berkaitan dengan tugas-tugas yang diberikan kepada siswa (Fitri, H., Maulidasari, I., & Rinzani, 2021). Tujuan belajar di sekolah adalah untuk menguasai konten sains. Konsep belajar sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan telah menjadi semakin umum dalam dunia pendidikan. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar, penggunaan metode pembelajaran yang berbeda

dalam proses belajar mengajar menjadi penting. Metode pengajaran yang digunakan guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap belajar siswa karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki pemahaman yang baik tentang metode mengajar, karena keberhasilan proses belajar mengajar (PBM) sangat bergantung pada metode mengajar yang digunakan oleh guru. Ketika siswa menyukai cara seorang guru mengajar, maka siswa cenderung lebih rajin, tekun dan lebih mau menerima pelajaran yang diberikan. Hal ini diharapkan dapat membawa perubahan positif pada perilaku siswa, termasuk dalam kaitannya dengan bahasa, tata krama, keterampilan motorik dan gaya hidup (Erwinsyah, 2017; Musa et al., 2023).

Minimnya kompetensi mengajar para guru merupakan salah satu masalah dalam sistem pendidikan di Indonesia (Adlina, 2022; Rivalina, 2015; Saputera, 2022). Hal ini senada dengan pendapat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim. Ia menekankan pentingnya interaksi antara siswa dan guru di dalam kelas. Seringkali, siswa tidak didorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran di kelas hanya berfokus pada menghafal materi (Akhirudin et al., 2022). Metode pengajaran yang dominan adalah ceramah dan praktik. Selain itu, komunikasi antara guru dan siswa seringkali satu arah dan siswa tidak memiliki ruang untuk berpikir kritis dan umpan balik (Capinding, 2021; E. Sukmawati et al., 2022). Rina et al. (2016) mengklaim bahwa peluang keberhasilan pembelajaran lebih rendah ketika pembelajaran hanya berlangsung dalam kondisi komunikasi satu arah.

Salah satu strategi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah melalui kecerdikan guru dalam memilih metode pembelajaran (Allesandro dan Kristina Roseven Nababan, 2021; Candra et al., 2023; Usman et al., 2018). Mengingat tidak setiap metode pengajaran sesuai untuk semua mata pelajaran, maka penerapan metode pengajaran perlu disesuaikan dengan mata pelajaran dan subtopik yang diajarkan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Putri et al., 2021; E. N. Sukmawati, 2022). Sebagai contoh, pembelajaran kelompok merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena metode ini mampu mengajarkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif serta mengembangkan kesadaran sosial yang tinggi. Salah satu contoh pembelajaran kooperatif adalah *Team Games Tournament* (TGT) (Astuti et al., 2022; Capinding, 2021; Merti, 2020). Model pembelajaran kolaboratif TGT memanfaatkan turnamen akademik dan kuis dengan sistem penilaian individu

yang memungkinkan siswa untuk bersaing dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan akademik yang sejajar mewakili tim mereka. Model pembelajaran kooperatif TGT memberikan keunggulan dengan menggabungkan persaingan dalam suasana yang konstruktif dan positif. TGT mendorong siswa untuk bersaing sekaligus membangun kepercayaan diri mereka.

Dalam pembelajaran kelompok, siswa bekerja dalam tim yang terdiri dari beberapa anggota. Setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda dalam mencapai tujuan pembelajaran (Handayani, 2022; Mufidah, 2022). Dalam TGT, setiap tim akan berpartisipasi dalam serangkaian turnamen akademik yang dirancang untuk menguji pengetahuan dan keterampilan siswa. Turnamen ini mencakup berbagai jenis pertanyaan dan tantangan yang dapat membangkitkan minat siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Salah satu keuntungan utama dari model TGT adalah penggunaan persaingan yang sehat dan konstruktif (Handayani, 2022). Siswa di dalam tim akan saling bersaing dengan tim lain, tetapi tujuan utama adalah memperoleh pengetahuan dan mencapai keberhasilan bersama. Dalam suasana yang kondusif, siswa akan merasa terdorong untuk memberikan yang terbaik dari diri mereka sendiri dan berusaha meningkatkan kemampuan mereka. Mereka juga akan belajar untuk menghargai upaya dan prestasi anggota tim mereka, mengembangkan sikap kerja sama dan saling mendukung (Larasati et al., 2022).

Selain itu, model TGT juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Dalam turnamen akademik, mereka akan dihadapkan pada pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan pemikiran analitis dan solusi inovatif. Proses berpikir seperti ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logika, dan kreativitas dalam memecahkan masalah. Melalui diskusi dan interaksi dengan anggota tim, siswa juga akan belajar melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mengembangkan kemampuan berpikir lateral. TGT juga dapat menumbuhkan kesadaran sosial yang tinggi pada siswa. Dalam model ini, siswa harus bekerja sama dengan anggota timnya, berbagi pengetahuan, dan saling membantu mencapai tujuan bersama. Ini akan membantu mereka memahami pentingnya kerjasama dan pengaruh positifnya dalam mencapai hasil yang lebih baik. Siswa juga akan belajar menghargai keragaman dan memahami bahwa setiap anggota tim memiliki kontribusi yang berharga (Herpratiwi et al., 2019). Kesadaran sosial ini penting dalam mengembangkan keterampilan interpersonal yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Selama

turnamen, setiap anggota tim akan dinilai secara individual. Hal ini memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk mengevaluasi kemajuannya dan meningkatkan kelemahan yang ada. Mereka akan belajar mengenali kekuatan dan kelemahan mereka sendiri, serta mencari strategi untuk meningkatkan prestasi akademik mereka. Penilaian individual juga mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dan mengembangkan kemampuan diri yang mandiri (Rachmawati et al., 2022).

Dalam konteks TGT, peran guru sangat penting dalam merancang dan memfasilitasi turnamen. Guru harus memilih pertanyaan dan tantangan yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, serta memberikan panduan dan umpan balik yang membangun. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator dalam membantu siswa berkomunikasi dan bekerja sama secara efektif dalam tim. Dengan kreativitas dan ketelitian dalam memilih metode pembelajaran yang tepat, guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Secara keseluruhan, model pembelajaran kooperatif TGT memberikan banyak keuntungan bagi siswa. Melalui persaingan yang sehat dan konstruktif, siswa akan meningkatkan kemampuan akademik, kepercayaan diri, dan kerjasama tim. Mereka juga akan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kesadaran sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan dukungan dan bimbingan yang tepat dari guru, metode pembelajaran ini dapat menjadi cara yang efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Rachmawati et al., 2022).

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran kolaboratif TGT, seperti yang dipaparkan oleh (Denpykora et al., 2018). Menurut Ibnu Soleh et al. (2017), penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat mendorong siswa untuk berperan aktif, belajar lebih tenang, meningkatkan tanggung jawab dan kerjasama, mendorong kompetisi yang sehat antar tim dan menciptakan keteraturan dalam pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan keberhasilan penerapan model TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, Darmayanti et al. (2016) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di SDN Ngrami I Kelas IV Mata Pelajaran PKn"

menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran PKn melalui penerapan model TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan hal ini dapat meningkatkan hasil belajar dalam ilmu-ilmu sosial. Mata Pelajaran IV di SDN Ngrami I Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk. Data studi menunjukkan bahwa rerata serapan klasik meningkat dari 67,92 dan 16% sebelum operasi menjadi rata-rata 70 dan 54% serapan klasik pada Siklus I dan kemudian meningkat lagi menjadi rata-rata 87,2 dan serapan klasik. 88% pada Siklus II. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran Akuntansi Keuangan Program Keahlian Akuntansi Keuangan dan Lembaga SMK Kharisma Nusantara Purwakarta Tahun Ajaran 2022/2023 menggunakan model pembelajaran kolaboratif *Team Games Tournament* (TGT). Dengan memantau pelaksanaan pembelajaran kelompok dan mengumpulkan informasi melalui tes dan dokumentasi, peneliti dapat memperoleh informasi yang komprehensif tentang perubahan dan peningkatan yang dialami siswa selama belajar.

METODE

Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan (Sugiyono, 2019). Penelitian tindakan kelompok ini dilakukan pada tahun XI. Mengambil kelas multidimensi di SMK Kharisma Nusantara, Purwakarta pada tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dan setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan kegiatan, observasi dan refleksi sebagaimana (Arikunto, 2010). Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi untuk menilai peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tes mengukur kemajuan belajar siswa dan dalam observasi, lembar observasi TGT memonitor pelaksanaan pembelajaran kelompok. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian, seperti gambar kegiatan pembelajaran, catatan kehadiran, daftar nilai, dll. Ukuran keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan nilai rata-rata tes PTS mahasiswa menjadi minimal 80,0 dan persentase mahasiswa yang mencapai skor di atas Minimum Total Cutoff (MCQ), yaitu $H. \geq 70,0$, dan mencapai minimal 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan pendidikan dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi akuntansi. Awalnya, nilai rata-rata pra-ujian siswa adalah 70,00 dan persentase akhir adalah 70,00. Setiap siklus terdiri dari

perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Meskipun hasil belajar meningkat menjadi 75,5% pada periode pertama, kinerja siswa meningkat menjadi 75%, namun proses pembelajaran masih belum berjalan dengan baik dan belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Beberapa siswa menunjukkan peningkatan partisipasi, sementara yang lain tetap tidak aktif. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dilakukan langkah-langkah pada tahap kedua, seperti B. Meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran kolaboratif model TGT dan memantau siswa pada saat penyampaian materi untuk mengoreksi dan mendorong partisipasi aktif siswa. Jumlah anggota kelompok dikurangi menjadi 4 siswa per kelompok.

Pada periode kedua, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 90,00 dan prestasi belajar siswa meningkat menjadi 90,00 persen. Hasil menunjukkan keberhasilan penerapan model pembelajaran kolaboratif TGT. Siswa menunjukkan peningkatan minat, perhatian dan hasil belajar. Guru dapat memantau diskusi dan menegur siswa yang tidak serius. Siswa juga banyak bertanya kepada guru, tahu cara memecahkan masalah sendiri, dan berani menjawab di depan kelas. Suasana kelas tenang dan positif. Karena hasil belajar siswa sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan, maka pengukuran siklus II dihentikan. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini berhasil menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi akuntansi. Hasil data yang diperoleh dapat dirangkum dalam Tabel 1 sebagai dokumentasi dan evaluasi penelitian ini.

Tabel 1. Nilai Hasil Pengamatan Awal/Prasiklus.

| Nilai | Result |
|------------|--------|
| Max | 77 |
| Min | 89 |
| Ketuntasan | 63% |
| Average | 80% |

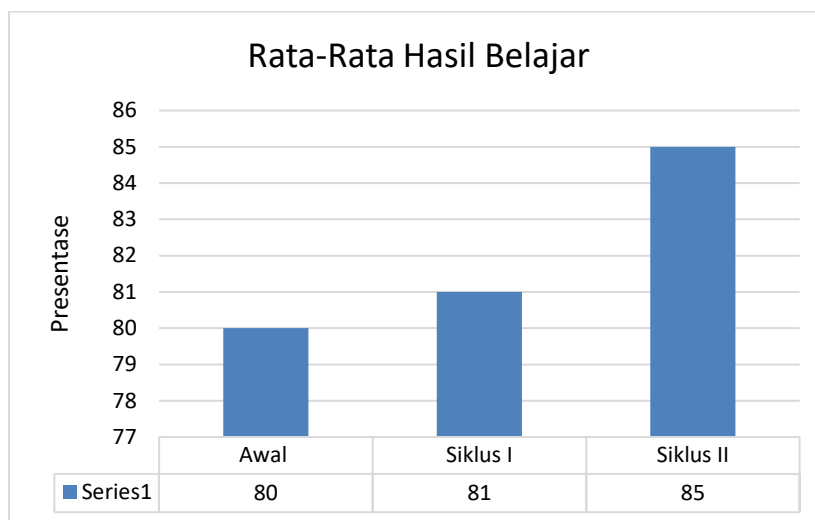
Tabel 2. Nilai Hasil Pengamatan Siklus 1.

| Nilai | Result |
|------------|--------|
| Max | 78 |
| Min | 89 |
| Ketuntasan | 70% |
| Average | 81% |

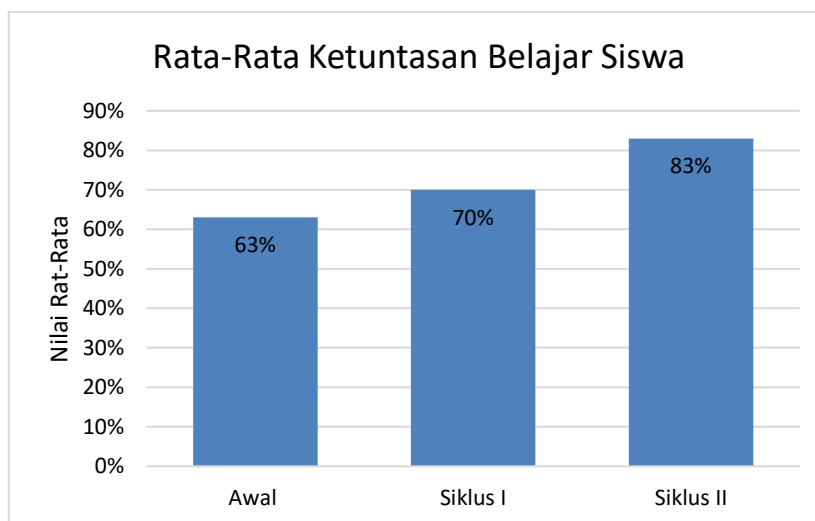
Tabel 3. Nilai Hasil Pengamatan Siklus II.

| Nilai | Result |
|-------|--------|
| Max | 84 |

| | |
|------------|-----|
| Min | 90 |
| Ketuntasan | 83% |
| Average | 85% |



Gambar 1. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Awal, Siklus 1, Siklus 2.



Gambar 2. Rata-Rata Ketuntasan Belajar Siswa Awal, Siklus 1, Siklus 2.

Berdasarkan analisis grafik yang telah dilakukan oleh peneliti, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi dampak dari penggunaan model pembelajaran tersebut terhadap prestasi belajar siswa. Sebelum penelitian dilakukan, rata-rata skor hasil belajar siswa sebesar 77 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 63%. Namun, setelah dilakukan intervensi dengan model pembelajaran kooperatif TGT, terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa pada siklus I. Rata-rata skor hasil belajar siswa meningkat menjadi 78 dengan tingkat ketuntasan

belajar sebesar 65%. Meskipun peningkatannya masih belum mencapai indikator yang diharapkan, namun terlihat adanya perbaikan yang positif.

Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata skor hasil belajar siswa mencapai 84 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 85%, mencapai indikator yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Analisis grafik juga mengungkapkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Data yang diolah menunjukkan bahwa kesiapan belajar siswa pada siklus I sebesar 63% meningkat menjadi 70% pada siklus I setelah intervensi dilakukan, dan mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 83% pada siklus II.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara positif mempengaruhi hasil belajar siswa. Terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dari 63% pada siklus I menjadi 70% pada siklus I, dan 83% pada siklus II. Indikator kinerja yang ditetapkan berhasil tercapai, sehingga tidak diperlukan peralihan ke siklus berikutnya. Secara keseluruhan, hasil belajar siswa meningkat karena sebelum pengenalan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, terdapat beberapa indikator pembelajaran yang kurang optimal. Beberapa di antaranya adalah kegiatan diskusi, kegiatan tanya jawab, serta perhatian siswa terhadap guru dan rekan sekelas. Namun, dengan menerapkan model pembelajaran ini, guru berhasil mengelola indikator-indikator tersebut dengan baik, sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran komputasi melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pengenalan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar di kelas XI SMK Kharisma Nusantara Purwakarta pada tahun pelajaran 2022/2023. Tingkat aktivitas pembelajaran dalam bidang ilmu komputer mencapai setidaknya 73%, yang sesuai dengan hipotesis penelitian bahwa pembelajaran akan berhasil dan berkualitas jika sebagian besar atau setidaknya 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Penerapan pembelajaran kolaboratif *Team Games Tournament* (TGT) memiliki dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran akuntansi bagi siswa kelas XI di SMK Kharisma Nusantara, Purwakarta pada tahun ajaran 2022/2023. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata mata pelajaran akuntansi dan peningkatan persentase siswa yang mencapai nilai akuntansi ,â• 80% dari siklus I ke siklus II. Selain itu, terjadi peningkatan nilai rata-rata aktivitas pembelajaran tugas berhitung dari 81% pada Siklus I menjadi 85% pada siklus II, yaitu peningkatan sebesar 5%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai ,â• 75% pada pembelajaran berhitung juga mengalami peningkatan, yaitu dari 35 siswa (100,00%) pada Siklus I menjadi 23 siswa (85%) pada siklus II. Pengenalan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pembelajaran akuntansi bagi siswa kelas XI di SMK Kharisma Nusantara, Purwakarta pada tahun ajaran 2022/2023. Hal ini terbukti dari peningkatan rata-rata hasil belajar akuntansi dan peningkatan tingkat ketuntasan hasil belajar akuntansi dari siklus I ke siklus II. Pada pretest siklus I, rata-rata nilai pembelajaran akuntansi adalah 81, dan meningkat menjadi 85 pada posttest. Pada Tahap II, rata-rata nilai pembelajaran akuntansi dari pretest juga mengalami peningkatan menjadi 85 pada posttest. Selain itu, tingkat ketuntasan hasil belajar berhitung pada Siklus I sebelum tes meningkat dari 0% menjadi 70% pada posttest, atau peningkatan dari 83% menjadi 83%.

DAFTAR RUJUKAN

- Adlina, N. (2022). Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19 dengan Pendekatan STEAM di Era Society 5.0. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(6). <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i6.134>
- Akhirudin, F., & Nurjaman, U. (2022). Komunikasi Dan Human Relation Pendidikan Berbasis Agama Filsafat, Psikologi dan Sosiologi. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(1), 171. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i1.816>
- Allesandro dan Kristina Roseven Nababan, Y. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi. *Genta Mulia*, XII(1).
- Arikunto, S., Suhardjono, & S. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. *Diklat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Lanjut Tingkat Nasional Bagi Guru Pamong Belajar*, 9-

10 Agustus 2008, 1–12.

- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Candra, O., Pranoto, N. W., Ropitasari, R., Cahyono, D., Sukmawati, E., & CS, A. (2023). Peran Pendidikan Jasmani dalam Pengembangan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2538–2546. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4506>
- Capinding, A. T. (2021). Effect of teams-games tournament (TGT) strategy on mathematics achievement and class motivation of grade 8 students. *International Journal of Game-Based Learning*, 11(3). <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2021070104>
- Darmayanti1, K. A., Dantes, N., & Parmiti, D. P. (2016). Pengaruh Model Tgt Terhadap Hasil Belajar Matematika Dengan Kovariabel Kemampuan Numerik Pada Siswa Kelas V. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–10.
- Denpykora, D., Reffiane, F., & Huda, C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantu Media Puzzle Materi Jenis-Jenis Ekosistem Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *International Journal of Elementary Education*, 2(4), 290. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i4.16107>
- Erwinskyah, A. (2017). Manajemen kelas dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2).
- Fitri, H., Maulidasari, I., & Rinzani, N. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mi the Noor. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2).
- Herpratiwi, Erni, Astuti, N., & Qomario. (2019). The implementation of a thematic *Team Games Tournament-Cooperative learning* in the fifth grade of elementary school in lampung province. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 9(11).

- Ibnu Soleh, M., Kurnia, D., & Tatang Sunariya, D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2101–2110.
- Larasati, D. A., Sutirna, & I, N. A. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4).
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3).
- Mufidah, B. L. (2022). Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *IAI Tribakti Prosiding Dan Seminar Nasional*, 1(1).
- Musa, M., Sukmawati, E., Mahendika, D., Muhammadiyah Kupang, U., H Ahmad Dahlan, J. K., Putih, K., Oebobo, K., Kupang, K., Tenggara Timur, N., Negeri Gorontalo, U., Jend Sudirman No, J., Timur, D., Kota Tengah, K., Gorontalo, K., Serulingmas, S., Raya Maos No, J., Cilacap, K., Tengah, J., Tinggi Teknologi Bontang, S., ... Timur, K. (2023). The Relationship between Students' Spiritual and Emotional Intelligence with Subjects Learning Outcomes. *Journal on Education*, 05(04).
- Putri, Y. A., Alfaridzi, M., Mardianto, & Anas, N. (2021). Strategi Pembelajaran Al-Hadis dan Media Pembelajaran. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.
- Rachmawati, O. Q., Prahani, K. B., & Husni, M. (2022). Profile of Students' Physics Problem-solving Skills and Implementation of Quizizz-based *Team Games Tournament* (QTGT) Method in Physics Learning. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 7(1).
- Rina, N. I., & Sukanti, S. (2016). Penerapan Pembelajaran Tgt Dengan Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Smkn 1 Tempel. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11365>
- Rivalina, R. (2015). Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Guru Dalam

- Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 165–176.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.121>
- Saputera, Y. (2022). Tujuan, Masalah, dan Sasaran Inovasi Pendidikan. *Tugas Mata Kuliah Mahasiswa*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (1st ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sukmawati, E., Heri Fitriadi, Mk., Yudha Pradana, M., Dumiyati, Mp., Arifin, Mp., Sahib Saleh, Mp. M., Hastin Trustisari, Mp., Pradika Adi Wijayanto, Ms., Khasanah, Mp., & Kasmanto Rinaldi, Mp. (2022). *DIGITALISASI SEBAGAI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN* Penerbit Cendikia Mulia Mandiri. <https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=hx5-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=digitalisasi+sebagai+pengembangan&ots=HtDcAGKqPo&sig=NqtiKteNNRJR-rSisymDmebp2-4>
- Sukmawati, E. N. (2022). PEMBELAJARAN DARING BERBASIS MASALAH DALAM PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR. *Juli*, 2(2), 196–199.
<https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdikbud/article/view/299>
- Usman, M., Saud, S., & Kasim Achmad, A. (2018). Learning model development of teams-games-tournaments (TGT) in learning german vocabulary (wortschatz) for senior high school students in Makassar. *International Journal of Language Education*, 2(2). <https://doi.org/10.26858/ijole.v2i2.5828>