

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif TGT pada Pembelajaran PPKn Kelas VII

Az-zhura¹, Nyimas Nuria Hasna Anggraeni², Umi Chotimah^{*3}

¹⁻³Pendidikan Profesi Guru (PPG) FKIP, Universitas Sriwijaya Palembang, Indonesia

azzhura30@gmail.com¹, nyimasnuria@gmail.com², umi.chotimah@unsri.fkip.ac.id³

Alamat: Jl. Masjid Al Gazali, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30128
Korespondensi penulis : umi.chotimah@unsri.fkip.co.id*

Abstract. *This PTK research was carried out by researchers as an effort by researchers to improve the quality of Indonesian education regarding the learning outcomes of class VII students at SMPN 33 Palembang which according to researchers are still low. So the effort that will be made is a cooperative model of the Team Games Tournament (TGT) type in Civics subjects. This research was conducted using a percentage descriptive research method in order to obtain good research data. Where data is collected in collaboration with Civics subject teachers and colleagues. The calculation results show that pre-cycle activities are 41.93% with a predicate of less than 65%, so as a follow-up it is necessary to improve the learning process. Next, the researcher made an alternative choice by carrying out the learning process using the TGT type cooperative model, obtaining results of 67.74% but had not achieved the target desired by the researcher, so cycle II was carried out using the TGT type cooperative model in class VII PPKn learning at SMP Negeri 33 Palembang reached 93.54% and achieved the desired target, so this PTK was considered successful.*

Keywords: *Cooperative Model, Learning Outcomes, TGT.*

Abstrak. Penelitian PTK ini peneliti lakukan sebagai upaya peneliti untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia mengenai hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 33 Palembang yang peneliti temui rendah. Maka upaya yang akan dilakukan adalah model kooperatif tipe teams games tournament(TGT) pada mata pelajaran PPKn. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian deskriptif presentase agar bisa memperoleh data penelitian yang baik. Dimana data yang dikumpulkan berkolaborasi bersama guru mata pelajaran PPKn dan rekan sejawat. Hasil perhitungan menunjukkan pada kegiatan pra siklus adalah 41,93% dengan predikat kurang dari 65% maka sebagai tindak lanjut perlu adanya perbaikan proses pembelajaran. selanjutnya peneliti melakukan pilihan alternatif dengan melakukan proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT memperoleh hasil 67,74% namun belum mencapai target yang diinginkan oleh peneliti maka dilakukan siklus kedua dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT pada pelajaran PPKn kelas VII di SMP Negeri 33 Palembang mencapai 93,54% dengan ini telah mencapai target yang diinginkan maka PTK ini dianggap berhasil.

Kata Kunci: Model Kooperatif, Hasil Belajar, TGT.

1. PENDAHULUAN

Dalam pembangunan suatu negara dan masyarakat pendidikan merupakan salah satu pilar utama serta memainkan peran sentral dalam membentuk masyarakat yang berbudaya, berpengetahuan, dan berdaya saing. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi seperti saat ini, pentingnya pendidikan semakin ditekankan sebagai kunci untuk menghadapi perubahan yang cepat dan berbagai tantangan kompleks. Indonesia sebagai negara kepulauan dengan keanekaragaman budaya dan sosial yang kaya memiliki tantangan dan peluang unik dalam mengembangkan sistem pendidikannya.

Neolaka, I. A. (2019) berpendapat bahwa meskipun telah mencapai kemajuan yang signifikan dalam meningkatkan akses pendidikan masih terdapat sejumlah isu yang memerlukan perhatian mendalam. Beberapa isu tersebut meliputi ketidaksetaraan akses

pendidikan, kualitas pendidikan yang bervariasi, kurangnya keterampilan relevan dengan tuntutan pasar kerja, serta pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran.

Indonesia sebagai negara dengan populasi yang besar dan keanekaragaman budaya yang kaya menghadapi tantangan dalam mencapai tingkat keberhasilan pembelajaran yang merata di seluruh wilayah. Meskipun sudah ada berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, masih terdapat perbedaan dalam capaian pembelajaran antar daerah, tingkat sekolah, dan kelompok sosial. Oleh karena itu, penting untuk memahami faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dan mengidentifikasi strategi yang efektif untuk memastikan bahwa setiap individu memiliki kesempatan yang setara dalam mencapai hasil belajar yang optimal sebagaimana dinyatakan oleh Supriatin, A., & Nasution, A. R. (2017).

Latip, A. (2016) dalam penelitiannya menyatakan salah satu aspek yang perlu diteliti adalah faktor internal dan eksternal yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Faktor internal mencakup motivasi siswa, gaya belajar, pengetahuan sebelumnya, dan kemampuan kognitif. Sementara itu faktor eksternal melibatkan kualitas pengajaran, metode pembelajaran, dukungan keluarga, dan lingkungan sosial. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa interaksi kompleks antara faktor-faktor ini dapat membentuk pengalaman belajar yang unik bagi setiap individu.

Sejalan dengan hal diatas Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020) menjelaskan salah satu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar adalah metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran yang efektif dapat memicu minat belajar, memfasilitasi pemahaman konsep, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, faktor-faktor lingkungan, dukungan keluarga, motivasi siswa, kualitas pengajaran, serta penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran juga berperan penting dalam membentuk hasil belajar yang optimal. Dalam konteks inovasi dan perkembangan teknologi, penting untuk memahami bagaimana teknologi dapat memengaruhi hasil belajar.

Penggunaan *platform* pembelajaran daring, aplikasi pendidikan, dan sumber daya digital lainnya memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman belajar dan memberikan fleksibilitas bagi peserta didik dalam mengakses informasi dan sumber belajar.

Dalam era pendidikan yang terus berkembang, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013) menjelaskan salah satu pendekatan yang telah mendapat perhatian adalah metode pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*. Metode ini menggabungkan unsur-unsur permainan dan kerja kelompok untuk meningkatkan

keterlibatan peserta didik, pemahaman konsep, serta interaksi sosial dalam proses belajar. Metode pembelajaran *TGT* muncul sebagai alternatif yang menarik untuk merespon tantangan dalam pembelajaran di era modern. Apabila dilihat dari keberagaman budaya, tingkat kemampuan, dan gaya belajar peserta didik Indonesia yang beragam metode ini memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi peserta didik.

Dalam Sudimahayasa, N. (2015) menjelaskan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah sebuah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam pembelajaran kelompok dan bermain permainan sebagai cara untuk menguji pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Berikut adalah beberapa langkah sintaksis atau tahapan dalam implementasi model pembelajaran *TGT*:

- 1) Pembagian Siswa ke dalam Kelompok: Siswa dibagi menjadi kelompok kecil, biasanya sekitar 4-5 anggota dalam satu kelompok.
- 2) Pengajaran Materi: Guru memberikan materi pelajaran kepada seluruh kelas, seperti ceramah atau membaca teks.
- 3) Kuis Individu Awal: Setelah pembelajaran awal, setiap siswa mengikuti kuis individu yang menguji pemahaman mereka tentang materi pelajaran.
- 4) Perhitungan Skor Kuis Individu: Guru mengoreksi kuis individu dan mencatat skor masing-masing siswa.
- 5). Membentuk Tim: Siswa dari berbagai kelas yang memiliki skor serupa dalam kuis individu digabungkan menjadi satu tim.
- 6). Pembelajaran dalam Tim: Setiap tim bekerja sama untuk memahami dan mempersiapkan materi pelajaran yang lebih mendalam. Mereka dapat menggunakan berbagai strategi, seperti diskusi kelompok, berbagi pengetahuan, atau melakukan riset tambahan.
- 7). Membuat Pertanyaan Turnamen: Setiap tim merancang beberapa pertanyaan atau tantangan terkait materi pelajaran yang akan digunakan dalam turnamen.
- 8). Turnamen: Tim-tim bersaing dalam turnamen dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mereka buat. Ini bisa dalam bentuk permainan seperti kuis atau permainan papan.
- 9). Perhitungan Skor Turnamen: Skor diberikan kepada tim berdasarkan penampilan mereka dalam turnamen.
- 10). Perayaan Kemenangan: Tim dengan skor tertinggi diumumkan sebagai pemenang, dan bisa ada penghargaan atau pengakuan untuk mereka.
- 11). Evaluasi Pembelajaran: Setelah *TGT* selesai, guru dapat melakukan refleksi bersama dengan siswa untuk mengevaluasi pembelajaran mereka dan membahas aspek yang bisa diperbaiki.

Dalam hal ini, metode pembelajaran *TGT* dapat menjadi alat yang efektif untuk memperbaiki hasil belajar dan meminimalkan kesenjangan, pendekatan ini mempromosikan belajar berdasarkan interaksi sosial dan saling membantu sehingga mendorong pembentukan pola pikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep yang lebih dalam. Melalui

kompetisi yang sehat dalam bentuk turnamen, metode TGT juga dapat memicu motivasi belajar yang tinggi dan semangat kompetitif yang konstruktif.

Hal ini juga terjadi di SMP Negeri 33 Palembang, berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran PPKn terlihat bahwa guru masih menggunakan metode ceramah yang diselingi tanya jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswanya pasif, kurang memperhatikan guru, kurang tertarik pada pembelajaran sehingga siswa tidak dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik. Pada akhir pembelajaran juga dilakukan tes pada pelajaran PPKn dan mendapatkan hasil hanya 13 siswa (41,93%) yang mendapat nilai tuntas KKM ≥ 75 dan 18 siswa (58,06%) tidak tuntas KKM.

Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian tindak kelas (PTK) yang lebih mendalam untuk memahami efektivitas, tantangan, dan peluang metode ini dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 33 Palembang. Dalam Santosa, D. S. S. (2018) menjelaskan kelebihan pertama dari pendekatan TGT adalah peningkatan keterlibatan peserta didik, melalui unsur permainan dan kompetisi, peserta didik merasa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Mereka merasa terlibat dan merasa memiliki tanggung jawab dalam prestasi tim mereka, yang dapat meningkatkan semangat belajar dan dorongan untuk mencapai hasil belajar yang baik dalam dirinya untuk menang dalam kompetensi diri.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 33 Palembang pada kelas 7.3 dengan jumlah peserta didik 31 orang. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 4 tahapan, adapun tahapan tersebut sebagai berikut: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Teknik observasi digunakan untuk melakukan pengumpulan data dan analisis data digunakan teknik deskriptif komparatif. Sugiyono (2006). Berdasarkan jumlah peserta didik yaitu sebanyak 31 orang maka penulis menetapkan indikator keberhasilan penelitian ini adalah 90% dari jumlah peserta didik di kelas 7.3 yang mendapatkan nilai tuntas ≥ 75 .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal yang dilakukan peneliti pertama kali adalah kegiatan observasi dimana hal yang menjadi poin observasi bagaimana pembelajaran di kelas serta studi dokumentasi terhadap nilai pre-test maka didapatkan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 7.3 Sebelum Tindakan (Pra siklus)

No	Aspek	Jumlah peserta didik
1	Peserta didik yang tuntas	13
2	Peserta didik yang tidak tuntas	18
Jumlah		31
Rata-Rata		41,93%

Jika dilihat dari tabel di atas dapat diketahui bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 adalah sebanyak 13 orang dengan persentase 41,93%, sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas adalah sebanyak 18 orang dengan persentase 58,06%. Berdasarkan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas 7.3 SMP Negeri 33 Palembang masih rendah. Hal ini disebabkan karena pada saat pembelajaran guru menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dimana hal tersebut mengakibatkan peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik karena mereka masih merupakan peserta didik peralihan dari SD ke SMP. Oleh karena itu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan TaRL yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn di kelas 7.3 SMP Negeri 33 Palembang setelah dilakukannya perubahan dengan menggunakan model TGT pada siklus 1 yang dapat dilihat pada dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta didik kelas 7.3 siklus 1

No	Aspek	Jumlah peserta didik
1	Peserta didik yang tuntas	21
2	Peserta didik yang tidak tuntas	10
Jumlah		31
Rata-Rata		67,74%

Jika dilihat dari tabel di atas dapat diketahui bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 adalah sebanyak 21 orang dengan persentase 67,74%, sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas adalah sebanyak 10 orang dengan persentase 32,25%. Berdasarkan nilai rata-rata yang didapat yaitu 67,74% ketuntasan belajar belum sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu sebesar 90% dari 31 orang peserta didik tidak tuntas oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus ke- II.

Dengan tetap dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan TaRL yang dilaksanakan pada siklus ke-II, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn di kelas 7.3 SMP Negeri 33 Palembang yang dapat dilihat pada dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta didik kelas 7.3 siklus 2

No	Aspek	Jumlah peserta didik
1	Peserta didik yang tuntas	29
2	Peserta didik yang tidak tuntas	2
Jumlah		31
Rata-Rata		93,54%

Jika dilihat dari tabel di atas dapat diketahui bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 adalah sebanyak 29 orang dengan persentase 93,54%, sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas adalah sebanyak 2 orang dengan presentase 6,45%. Berdasarkan nilai rata-rata yang didapat yaitu 93,54% dapat dikatakan penelitian yang dilakukan berhasil karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melewati indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 90%. Perbandingan ketuntasan hasil belajar peserta didik sebelum tindakan dan setelah dilakukan tindakan dalam 2 siklus dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta didik kelas 7.3

Siklus	Hasil Persentase	Peningkatan	Kategori
Pra siklus	41,93%		
Siklus 1	67,74%	25,81%	Cukup tercapai
Siklus 2	93,54%	25,8%	Sangat tercapai

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dari Pra-siklus ke siklus 1 kemudian ke siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada peserta didik di kelas 7.3 SMP Negeri 33 Palembang, yang semula nilai rata-rata belajar peserta didik pada pra siklus sebesar 41,93% meningkat pada siklus 1 menjadi 67,74% dengan rata-rata peningkatan hasil belajar sebanyak 25,81% dan pada siklus 2 menjadi 93,54% dengan rata-rata peningkatan hasil belajar sebanyak 25,8%. Apabila dilihat dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 7.3 SMP Negeri 33 Palembang.

Pra siklus

Pada Pra-pembelajaran hasil belajar peserta didik di kelas 7.3 SMP Negeri 33 Palembang masih rendah hal ini dapat dibuktikan dari 31 orang peserta didik hanya 13 orang yang mendapatkan nilai ≥ 75 sedangkan 18 orang peserta didik mendapatkan nilai ≤ 75 . Rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut disebabkan karena pada saat pembelajaran guru menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dimana hal tersebut mengakibatkan peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik karena mereka masih merupakan peserta didik peralihan dari SD ke SMP. Melihat kondisi tersebut peneliti kemudian

menetapkan untuk mengganti metode pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* ke *Team Games Tournament (TGT)* dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn di kelas 7.3 SMP Negeri 33 Palembang.

Siklus 1

Pada tanggal 20 Juli 2023 telah dilaksanakan kegiatan pembelajaran siklus 1. Hasil evaluasi pada siklus ke 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas 7.3 SMP Negeri 3 Palembang mengalami peningkatan hasil belajar dimana pada pembelajaran Pra-siklus peserta didik mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 13 orang peserta didik dengan persentase yang diperoleh sebesar 41,93% meningkat menjadi 21 dengan persentase 67,74%.

Siklus II

Pada tanggal 24 Juli 2023 telah dilaksanakan kegiatan pembelajaran siklus II. Hasil evaluasi pada siklus ke II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas 7.3 SMP Negeri 3 Palembang mengalami peningkatan hasil belajar dimana pada pembelajaran siklus 1 peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 21 dengan persentase 67,74% meningkat menjadi 29 dengan persentase 93,54%. 93,54%. Dengan demikian dilihat dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam mata pelajaran PPKn berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 7.3 SMP Negeri 33 Palembang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran PPKn di kelas 7.3 SMP Negeri 33 Palembang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil belajar peserta didik yang meningkat mulai dari Pra-siklus ke siklus 1 kemudian ke siklus II yang semula nilai rata-rata belajar peserta didik pada pra siklus sebesar 41,93% dengan jumlah peserta didik 13 orang yang tuntas meningkat pada siklus 1 menjadi 67,74% dengan jumlah peserta didik 21 orang yang tuntas dengan rata-rata peningkatan hasil belajar sebanyak 25,81% dan pada siklus 2 menjadi 93,54% dengan jumlah peserta didik 29 orang yang tuntas dengan rata-rata peningkatan hasil belajar sebanyak 25,8%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). Model dan metode pembelajaran. Semarang: Unissula.
- Aulia, M., Misnawati, M., Apritha, A., Setyoningsih, R. A., Handayani, P., & Saptaniarsih, W. (2023). Pelajar Pancasila pada abad ke-21 di SMAN 1 Palangka Raya. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(1), 134-151.
- Fahik, M. (2023, May). Penerapan metode kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat tahun pelajaran 2022/2023. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* (Vol. 2, No. 1, pp. 215-226).
- Halimah, H., Misnawati, M., Lestaringtyas, S. R., Mingvianita, Y., Sepmiatie, S., & Suryatini, R. I. (2023). Implementasi Pancasila sebagai entitas dan identitas pendidikan abad ke-21 di SMAN 4 Palangka Raya. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(1), 119-133.
- Latip, A. (2016). Faktor-faktor pendukung dan penghambat pembelajaran mata pelajaran IPS di SMP. *Jurnal Pendidikan PROFESIONAL*, 5(2).
- Misnawati, M., Asi, N., Anwarsani, A., Rahmawati, S., Rini, I. P., Syahadah, D., ... & Nitiya, R. (2023). Inovasi metode STAR: Best practice. Badan Penerbit STIEPARI Press.
- Muliya, M. (2022). Penerapan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X Busana 2. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65-78.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nahak, T. C. (2023, May). Meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris melalui pembelajaran kooperatif model Team Game Tournament (TGT) pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat tahun pelajaran 2022/2023. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* (Vol. 2, No. 1, pp. 204-214).
- Neolaka, I. A. (2019). Isu-isu kritis pendidikan: Utama dan tetap penting namun terabaikan. *Prenada Media*.
- Putri, G. E., Misnawati, M., Syahadah, D., Sari, Y., Ummy, R., & Nurfitria, I. (2023). Pengamalan nilai profil pelajar Pancasila dalam proses pembelajaran pada era digital di SMPN 6 Palangka Raya. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(1), 171-190.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3).
- Sari, S. A. T., Misnawati, M., Rusdiansyah, R., Taufandy, L. A., Maya, S., & Nitiya, R. (2023). Pancasila sebagai entitas dan identitas bangsa Indonesia dan perwujudannya di SMAN 5 Palangka Raya. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(1), 152-170.

- Setiawan, M. H. Y. (2015). Peningkatan keterampilan sosial melalui penerapan metode pembelajaran Team Game Tournament (TGT) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan sikap siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1-3).
- Supriatin, A., & Nasution, A. R. (2017). Implementasi pendidikan multikultural dalam praktik pendidikan di Indonesia. *Elementary*, 3(1), 1-13.