

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams, Games, Tournamnet* (TGT) Berbantuan Media *Wayground* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi

Lani Devita Hijriani^{*1}, Ai Nur Solihat², Gugum Gumilar³

^{1,2,3} Economic Education Program Study, FKIP, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya

*Correspondence email: adtriash@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wayground* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 8 Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen melalui desain *non-equivalent control group design*. Adapun populasi dalam penelitian meliputi seluruh peserta didik kelas X yang berjumlah 490 peserta didik. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *nonprobability sampling*, sehingga diperoleh kelas X-5 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-6 sebagai kelas kontrol. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Temuan penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dukungan *platform* pembelajaran *wayground* dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran secara konvensional. Temuan yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan model penerapan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wayground* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam Mata Pelajaran Ekonomi pada materi pembelajaran tentang Lembaga Keuangan di Indonesia.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*; Media *Wayground*; Hasil Belajar.

Abstract. This study aims to analyze the effect of implementing the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model supported by the *wayground* learning platform on the learning outcomes of tenth-grade students at State Senior High School 8 Tasikmalaya. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a *non-equivalent control group design*. The population consisted of all tenth-grade students totaling 490 students. The samples were selected using a non-probability sampling technique, resulting in Class X-5 as the experimental class and Class X-6 as the control class. The collected data were analyzed using normality and homogeneity tests as prerequisite tests, followed by hypothesis testing using the t-test. The findings revealed that the learning outcomes of students in the experimental class who were taught using the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model supported by the *wayground* learning platform were higher than those of students in the control class who received conventional instruction. Therefore, the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model supported by *wayground* positively affected students' learning outcomes in Economics, particularly on the topic of Financial Institutions in Indonesia.

Keyword: *Teams Games Tournament*, *Wayground Media*, *Learning Outcomes*.

PENDAHULUAN

Hasil belajar menjadi indikator utama keberhasilan pendidikan karena mencerminkan penguasaan materi sekaligus efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Hasil belajar melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang berperan dalam membentuk kompetensi peserta didik secara utuh. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar mendapat perhatian khusus dalam kegiatan pembelajaran penting pada bidang pendidikan, terutama untuk menjawab tuntutan era modern yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif. Namun, capaian hasil belajar peserta didik masih menghadapi berbagai tantangan. Kegiatan pembelajaran yang didominasi oleh guru dan penerapan metode ceramah menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Situasi tersebut menyebabkan tingkat pemahaman konsep dan pencapaian belajar peserta didik menjadi rendah, khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi yang menuntut pemahaman mendalam terhadap materi yang bersifat abstrak.

Tabel 1. Rata-Rata PTS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Tahun Ajaran 2025/2026

Kelas	KKM	Nilai Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
X-5	75	50,17	5	37
X-6	75	52,15	6	36

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 8 Tasikmalaya pada 3 Oktober 2025, masih terdapat kesenjangan antara kemampuan peserta didik dalam memahami materi belum optimal dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) pada tahun ajaran 2025/2026 yang memperlihatkan bahwa sebagian besar hasil belajar peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75. Hasil rata-rata semua kelas menunjukkan nilai yang masih berada di bawah standar ketuntasan, dengan jumlah peserta didik tidak tuntas lebih banyak daripada peserta didik yang telah memenuhi ketuntasan belajar. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, serta menganggap mata pelajaran ekonomi sulit dan membosankan karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang bersifat satu arah.

Kondisi tersebut juga dipengaruhi oleh jumlah peserta didik dalam setiap kelas yang relatif besar, yang dapat menghambat efektivitas pembelajaran karena guru kesulitan mengelola kelas dan keterlibatan peserta didik menjadi terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa selain faktor jumlah peserta didik, hasil belajar juga erat kaitannya dengan model dan strategi kegiatan belajar mengajar yang digunakan, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Temuan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, seperti peningkatan nilai rata-rata dari 51 menjadi 82 (Cholida et al., 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran digital juga dapat mendukung peningkatan hasil belajar. Salah satu media yang dapat diterapkan adalah *wayground*, berupa *platform* pembelajaran dengan dukungan gamifikasi yang dapat mendukung peserta didik memahami materi melalui kuis interaktif, visualisasi, dan aktivitas digital lainnya. Media ini merupakan pengembangan dari *Quizizz* yang telah di-*rebranding* menjadi sistem pembelajaran yang lebih interaktif (Ashari, 2025). Maka, diperlukan penerapan model pembelajaran yang dikombinasikan dengan media pembelajaran yang interaktif guna meningkatkan pencapaian belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, temuan ini mengkaji tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wayground* mengenai hasil belajar ekonomi peserta didik.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok kecil untuk melakukan kerja sama dalam memenuhi tujuan belajar (Sanjaya, 2019). Salah satu tipe pembelajaran kooperatif menurut Slavin adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu pendekatan yang mengombinasikan kerja sama kelompok, permainan, dan turnamen akademik (Thalita et al., 2019). Penerapan model ini mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif, kompetitif, dan berkontribusi pada peningkatan pemahaman peserta didik (Cahyati, 2021). Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang melibatkan berbagai aspek perkembangan seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Hoerudin, 2023). Hasil belajar juga dapat dipahami sebagai pencapaian yang dihasilkan melalui tahapan pembelajaran yang biasanya diukur dalam bentuk nilai (Dermawan & Juniarto, 2021). Selain itu, hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan materi peserta didik setelah pembelajaran berlangsung (Wirda et al., 2020).

Teori konstruktivisme menjadi dasar dalam penerapan pembelajaran kooperatif pada penelitian ini, yang menegaskan bahwa pengetahuan dihasilkan secara aktif antar peserta didik melalui pengalaman dan interaksi sosial (Wahyuddin et al., 2024). Piaget menekankan bahwa pengetahuan terbentuk melalui mekanisme asimilasi dan akomodasi, sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial, kolaborasi, diskusi dan *scaffolding* antar peserta didik ketika pembelajaran berlangsung (Ariansyah, 2023). Selain itu, penggunaan media *wayground* didukung oleh teori *Cone of Experience* dari Edgar Dale yang menjelaskan pengalaman belajar yang praktis dan intuitif mempermudah pemahaman peserta didik daripada yang bersifat abstrak (Sari, 2019).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*, yang dilakukan dengan membandingkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wayground*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah perlakuan. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas X Fase E SMA Negeri 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 490 siswa. Sampel dipilih menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan kesetaraan kemampuan akademik, sehingga diperoleh dua kelas yang memiliki karakteristik yang relatif sama. Adapun sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu X-5 sebagai kelas eksperimen dan X-6 sebagai kelas kontrol dengan jumlah keseluruhan 84 peserta didik.

Teknik memperoleh data dilakukan melalui tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang diberikan pada tahap *pretest* serta *posttest*. Analisis butir soal mencakup uji tingkat kesukaran dan daya pembeda untuk menilai kualitas instrumen yang digunakan. Tingkat kesukaran digunakan untuk mengidentifikasi tingkat mudah atau sulitnya butir soal. Sementara itu, daya pembeda berfungsi untuk mengukur sejauh mana soal dapat membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah (Magdalena et al., 2021). Analisis data dalam penelitian ini mencakup penskoran, uji *N-gain* untuk mengukur peningkatan hasil belajar, uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas *Levene*, serta uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Selain itu, analisis *effect size* (*Cohen's d*) digunakan untuk menentukan besarnya pengaruh perlakuan (Khairunnisa et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan pada peserta didik yang tergabung dalam kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dukungan media *wayground*. Selain itu, pengujian serupa dilakukan pada siswa di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah). Tujuan dari pengujian ini adalah untuk membandingkan efektivitas dua pendekatan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 2. Nilai Rata-Rata *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain*

Kelas	Nilai Rata-Rata					Kriteria
	N	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Selisih	<i>N-Gain</i>	
Eksperimen (TGT)	42	47,20	83,21	36,01	0,68	Sedang
Kontrol (Konvensional)	42	58,69	75,89	17,2	0,20	Rendah

Berdasarkan hasil analisis statistik perhitungan nilai *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain* pada kelas dengan pembelajaran eksperimen maupun kelas kontrol, diperoleh bahwa kedua kelas menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar. Percobaan pada kelas eksperimen, rata-rata skor keseluruhan meningkat dari 47,20 menjadi 83,21 dengan selisih 36,01 dan *N-Gain* mencapai 0,68 dengan kategori sedang. Sementara itu, di kelas kontrol meningkat dari 58,69 menjadi 75,89 dengan selisih 17,20 dan *N-Gain* sebesar 0,20 (kategori rendah). Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih unggul daripada kelas kontrol berdasarkan selisih nilai rata-rata dan dari hasil perhitungan *N-Gain* yang diperoleh, sehingga mempertegas adanya perbedaan peningkatan hasil pembelajaran antara kedua kelas setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan memiliki varians yang homogen

pada taraf signifikansi sebesar $0,096 > 0,05$. Oleh karena itu, data penelitian dinyatakan layak untuk dianalisis lebih lanjut melalui pengujian hipotesis dengan metode *paired t-test* dan *independent t-test*.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired T-Test* dan *Independent T-Test*

Jenis Uji	Kelas	Mean Pre-Test	Mean Post-Test	t	df	Sig.
<i>Paired T-Test</i>	Eksperimen	47,20	83,21	-14,160	41	0,000
<i>Paired T-Test</i>	Kontrol	58,69	75,89	-5,759	41	0,000
<i>Independent T-Test</i>	Eksperimen	-	83,21	3,218	84	0,002
	Kontrol	-	75,89			

Hasil uji hipotesis mengindikasikan adanya ketidaksamaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang berada di kelas eksperimen serta kelas kontrol. Temuan tersebut diperoleh berdasarkan pengujian *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi berada pada angka $0,002 < 0,05$. Hasil analisis uji *paired sample t-test* mengidentifikasi bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya memperlihatkan peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah proses pembelajaran berlangsung, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 pada setiap kelompok kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media *wayground* terbukti memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik yang lebih optimal dan unggul dibandingkan penerapan pembelajaran konvensional. Secara deskriptif, penerapan model tersebut mampu menghadirkan kegiatan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini berdampak pada capaian hasil belajar dalam kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada peserta didik kelas kontrol. Selain itu, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar pada kelompok eksperimen juga lebih banyak dibandingkan dengan kelompok kelas kontrol.

Pembahasan

1. Hasil Belajar Kelas Eksperimen.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *wayground* memperlihatkan adanya peningkatan capaian hasil belajar peserta didik. Perubahan tersebut tampak dari selisih hasil pengujian statistik dengan taraf signifikansi kurang dari 0,05. Selain itu, perolehan skor N-gain pada kategori sedang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran tersebut mampu membantu peningkatan pemahaman peserta didik secara cukup efektif. Keaktifan peserta didik selama pembelajaran, seperti keterlibatan dalam diskusi kelompok, kerja sama antar tim, dan aktivitas permainan, turut memengaruhi peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

Secara teoritis, pernyataan ini relevan dengan teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky yang menegaskan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran (Pardjono, 2002). Melalui model TGT, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling membantu (*scaffolding*) dalam memahami materi melalui kerja sama kelompok. Selain itu, penggunaan media *wayground* yang bersifat interaktif juga mendukung teori kerucut pengalaman Edgar Dale, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret (Sari, 2019). Temuan ini juga didukung oleh penelitian Lubis & Dharma (2025) yang mengindikasikan bahwa penerapan model TGT berbantuan *wayground* dapat memperkuat pemahaman dan hasil belajar peserta didik melalui partisipasi aktif selama proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar Kelas Kontrol.

Pada kelas kontrol, penerapan pembelajaran konvensional masih memberikan perubahan terhadap capaian belajar peserta didik, walaupun peningkatan yang diperoleh belum setinggi kelas eksperimen. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari adanya kenaikan skor *pretest* dan *posttest* yang turut diperkuat melalui hasil pengujian statistik dengan taraf signifikansi kurang dari 0,05. Meskipun demikian, capaian N-Gain yang berada pada kategori rendah memperlihatkan bahwa

efektivitas pembelajaran pada kelas kontrol masih tergolong terbatas. Keadaan tersebut menunjukkan tahapan pembelajaran yang masih didominasi oleh guru belum mampu mengoptimalkan keterlibatan peserta didik secara pasif sehingga kesempatan untuk mengeksplorasi pemahaman, bertukar gagasan maupun membangun pengetahuan bersama menjadi lebih sedikit. Dari sudut pandang teoritis, kondisi ini belum sepenuhnya mencerminkan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya interaksi sosial, kerja sama antar kelompok dan aktivitas belajar Bersama dalam membantu membangun pemahamannya.

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan penerapan konvensional, keterbatasan aktivitas diskusi dan kerja sama antar peserta didik menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara monolog satu arah. Dari perspektif teoritis, merujuk pada Pardjono (2002), menjelaskan esensi pembelajaran konstruktivisme bertumpu pada pelibatan kolektif dan komunikasi interpersonal dalam merumuskan konsepsi berpikir. Namun, situasi nyata yang ditemukan di lapangan belum sepenuhnya kongruen dengan gagasan tersebut. Dalam pembelajaran konvensional, interaksi yang terjadi cenderung satu arah sehingga kesempatan peserta didik untuk berdiskusi dan saling memberikan bantuan menjadi terbatas. Akibatnya, pemahaman yang terbentuk cenderung kurang mendalam, terutama pada materi yang bersifat konseptual. Fenomena tersebut sejalan dengan penelitian Iswari et al. (2017:169) yang menegaskan bahwa pencapaian akademis peserta didik dengan model konvensional cenderung berada di bawah hasil belajar kooperatif. Meskipun demikian, metode ceramah tetap memiliki keunggulan dalam penyampaian materi yang sistematis, namun perlu dikombinasikan dengan strategi lain agar lebih efektif.

3. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Perbandingan hasil belajar pada kelas eksperimen serta kelas kontrol memperlihatkan adanya selisih hasil yang cukup nyata. Kelas eksperimen memperoleh skor *posttest* dan *pretest* serta nilai N-Gain yang lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, kemudian diperkuat melalui hasil pengujian *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi kurang dari 0,05. Selain itu, nilai *effect size* yang mencapai 0,702 menunjukkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wayground* memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan capaian belajar peserta didik.

Di samping itu, temuan lapangan ini juga menekankan bahwa efektivitas pembelajaran akan meningkat apabila peserta didik memperoleh pengalaman yang lebih konkret (Sari, 2019). Dalam penelitian ini, penggunaan media *wayground* dapat dikategorikan sebagai *contrived experiences*, yaitu pengalaman belajar yang dirancang atau disimulasikan untuk mendekati situasi nyata tanpa harus menghadirkan kondisi sebenarnya secara langsung. Melalui berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan visualisasi, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga memudahkan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Oleh sebab itu, penggunaan model TGT dan pemanfaatan media *wayground* tidak hanya mendorong terbentuknya pengetahuan melalui interaksi sosial, namun juga memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi secara terstruktur dan runtut, serta mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sandra & Theresia (2022) yang mengungkapkan hasil yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan pembelajaran eksperimen apabila dibandingkan dengan peserta didik dengan pembelajaran konvensional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, secara keseluruhan evaluasi menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Perbedaan mendasar pada kelas eksperimen dengan perpaduan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *wayground*, dimana diferensiasi peningkatan secara signifikan dan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional juga terjadi peningkatan hasil belajar, namun tidak sebesar yang terjadi pada kelas eksperimen. Selain itu, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelas tersebut. Dari segi efektivitas, kelompok eksperimen mencatatkan pertumbuhan hasil belajar pada level sedang, yang kontras dengan kelompok kontrol di level rendah. Melalui temuan ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wayground* lebih

efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada Mata Pelajaran Ekonomi.

Saran

Sebagai Langkah tindak lanjut, guru diharapkan dapat memperluas cakupan implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui pembaruan berbagai aktivitas yang lebih rekreatif serta penataan alokasi waktu yang lebih teliti demi efisiensi kelas. Dari sisi Peserta didik model pembelajaran ini harus diimbangi dengan stimulasi keberanian peserta didik untuk berargumentasi dan berkolaborasi untuk mendorong berkembangnya kemampuan berpikir yang lebih kritis. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan membandingkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model kooperatif lainnya atau menerapkannya pada materi yang berbeda guna menguji efektivitas dan fleksibilitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariansyah, A. (2023). The relevance of Lev Vygotsky's constructivist theory to the Islamic religious education learning system in Indonesia. *MUDIR: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1), 217–223. <https://doi.org/10.55352/mudir>
- Ashari, M. (2025). Pengembangan modul ajar biologi berbasis pendekatan pembelajaran mendalam (PM) berbantu Wayground pada fase F jenjang SMA: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 6010–6014. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.2088>
- Cahyati, E. (2021). Application of the Teams Games Tournament model to mathematics learning outcomes in elementary schools. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 4(6), 1061–1068.
- Cholida, D., Partono, & Fauzi, A. (2025). Implementasi cooperative learning tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi CVT siswa kelas XI TSM SMK Nasional Malang. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 7(2).
- Dermawan, D. F., & Juniarto, T. (2021). Individual pattern approach: The improvement of learning outcomes in the passing atas in volleyball in class VIII SMP Industrial Ciampel. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 2(2).
- Hoerudin, C. W. (2023). Pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa kelas 5 B. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 2(1), 52–60.
- Iswari, A. P., Sunarsih, E. S., & Tamrin, A. G. (2017). Perbandingan hasil belajar antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Accelerated Instruction* (TAI) pada mata pelajaran mekanika teknik kelas X TGB di SMK Negeri 2 Surakarta.
- Khairunnisa, S., Sari, F. F., Anggelna, M., Agustika, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan *effect size* sebagai mediasi dalam koreksi efek suatu penelitian. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 5(2), 138–151.
- Lubis, R. S., & Dharma, S. (2025). Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar PPKN siswa SMP GKPI Padang Bulan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 132–141. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i1>
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya beda butir soal ujian akhir semester tema 7 kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 198–214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Pardjono. (2002). Active learning: The Dewey, Piaget, Vygotsky, and constructivist theory perspective. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(3), 163–178.
- Sandra, E., & Theresia, M. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28.
- Sanjaya, W. (2019). *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi*. Kencana.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.

- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Wahyuddin, Ernawati, Wahyudi, A. A., Hadaming, H., & Maharida. (2024). *Teori belajar dan aplikasinya: Panduan pembelajaran yang efektif dan inovatif* (M. R. Cuhanzariansyah, Ed.). IKIP BJN Press.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa* (P. Suprastowo, L. H. Winingsih, & I. Zamjani, Eds.). Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.