

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN TIPE STUDENT
TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA
QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI
(Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri
4 Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2024/2025)**

M. Ridwan Fauzi Maulid¹, Raden Roro Suci Nurdianti², Ati Sadiyah³

mridwanfauzimaulid@gmail.com¹, radenrorosucinurdianti@unsil.ac.id²,

atisadiyah07@gmail.com³

Universitas Siliwangi

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di Kelas X SMA Negeri 4 Kota Tasikmalaya. Data menunjukkan ulangan harian peserta didik mata pelajaran ekonomi masih tergolong rendah. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan model mana yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain Counterbalanced Design, serta teknik pengumpulan data menggunakan tes. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Kota Tasikmalaya. Sampel yang digunakan adalah kelas X1 dan kelas X4, dengan teknik pengambilan sampel Nonprobability Sampling dengan tipe Purposive Sampling. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan nilai Posttest minggu pertama pada kelas X1 (STAD) sebesar 79.31 dan pada kelas X4 (TGT) sebesar 83.58. Serta pada minggu kedua pada kelas X1 (TGT) sebesar 88.72 dan pada kelas X4 (STAD) sebesar 86.80. Akan tetapi pada hasil uji Paired Sample T-Test dan uji Independent Sample T-Test diperoleh nilai signifikansi (2-Tailed) $0,000 > 0,05$. Artinya tidak terdapat perbedaan yang secara signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan tipe Student Team Achievement Division (STAD) berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar. Kedua model pembelajaran ini mempunyai efektivitas yang hampir sama, hal ini ditunjukkan dengan hasil ulangan harian peserta didik setelah diberikan perlakuan mendapatkan perolehan nilai yang cukup tinggi.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Quizizz, Teams Games Tournament (TGT), Student Team Achievement Division (STAD).

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students in economics subjects in Class X SMA Negeri 4 Tasikmalaya City. The data shows that the daily tests of students in economics subjects are still relatively low. This research was conducted to compare which model is more effective in improving students' critical thinking skills. This study used a quasi-experimental method with a Counterbalanced Design design, and data collection techniques using tests. The population in this study were all students of class X SMA Negeri 4 Tasikmalaya City. The samples used were class X1 and class X4, with Nonprobability Sampling technique with Purposive Sampling type. Based on the results of the study, it shows that the acquisition of the first week Posttest value in class X1 (STAD) was 79.31 and in class X4 (TGT) was 83.58. As well as in the second week in class X1 (TGT) of 88.72 and in class X4 (STAD) of 86.80. However, the results of the Paired Sample T-Test test and the Independent Sample T-Test test obtained a significance value (2-Tailed) of $0,000 > 0,05$. This means that there is no significant difference between the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model and the Student Team Achievement Division (STAD) type assisted by Quizizz media on learning outcomes. These two

learning models have almost the same effectiveness, this is indicated by the results of the daily test of students after being given the treatment getting a fairly high score.

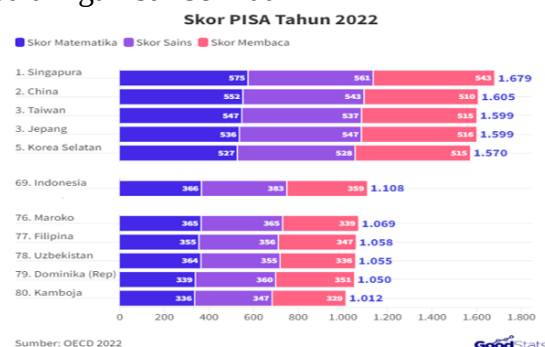
Keywords: Learning Outcomes, Quizizz, Teams Games Tournament (TGT), Student Team Achievement Division (STAD).

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi sebuah fundamental penting dalam mencerdaskan bangsa dan kemajuan suatu negara. Dalam pendidikan tidak hanya mentransfer ilmu dari seorang guru kepada peserta didik, akan tetapi pendidikan lebih dari itu. Dimana pendidikan mendidik seorang peserta didik agar dapat memiliki pengetahuan tentang suatu hal, serta menyiapkan peserta didik untuk siap menjalankan kehidupan dalam lingkungan masyarakat. Salah satu cara untuk mengukur keberhasilan dari suatu pendidikan yaitu berdasarkan pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik (Erfan et al., 2020)

Menurut (Buaton et al., 2021) hasil belajar adalah suatu pernyataan yang jelas yang diwujudkan dengan bentuk angka maupun tulisan agar dapat mengukur keberhasilan dari proses belajar yang telah diharapkan, kemudian untuk mengetahui akan keberhasilan peserta didik sejauh mana peserta didik dapat memahami dan dapat menerima akan pelajaran yang telah mereka terima dari guru. Kemudian diperjelas menurut (Dakhi, 2020) bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai oleh peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, serta keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik menjadi salah satu indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran.

Apabila melihat hasil belajar peserta didik dari data yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) dalam (Prasastisiwi, 2024) bahwa Indonesia berada di peringkat ke 69 dari 80 negara dalam penilaian PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2022. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar berikut ini



Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah penerapan model pembelajaran yang kurang tepat. Karena model pembelajaran mempunyai peran penting dalam mencapai hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, berbagai kegiatan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif harus terus diupayakan secara maksimal oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wicaksono & Iswan, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan salah satu guru ekonomi di SMA Negeri 4 Kota Tasikmalaya, ditemukan bahwa terdapat permasalahan yang terjadi dalam hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Dampak dari permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar yang didapat kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari data penilaian ulangan harian peserta didik.

Tabel 1 Daftar Nilai Ulangan Harian
Kelas X SMAN 4 Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Kelas	Nilai Rata-rata	KKM
1	X - 1	56,9	75
2	X - 2	53,7	75
3	X - 3	61,2	75
4	X - 4	50,3	75
5	X - 5	45,4	75
6	X - 6	63,4	75
7	X - 7	45	75
8	X - 8	46,3	75
9	X - 9	51,9	75
10	X - 10	59,7	75
11	X - 11	59,4	75

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 4 Kota Tasikmalaya

Berdasarkan pemaparan tabel 1.1 mengenai hasil nilai ulangan harian dari kelas X1 sampai dengan X11 mendapatkan nilai rata-rata dibawah KKM. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi, salah satunya bisa dari model pembelajaran yang diterapkan pada saat proses pembelajaran di kelas. Sebagaimana menurut (Fauzi & Masrupah, 2024) bahwa strategi dan metode pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik akan berpengaruh kepada ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran merupakan suatu pola konseptual yang memuat tentang langkah-langkah yang terencana untuk membangun pengetahuan belajar dan pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan, kemudian berperan juga sebagai referensi dalam merencanakan pembelajaran bagi para guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Milawati, 2019). Maka sangat penting bagi seorang guru untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran menarik yang dapat melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajarannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Kedua model pembelajaran ini terdapat komponen yang sama yaitu belajar kelompok, kuis dan rekognisi tim, diharapkan dapat membuat pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Menurut (Wiratama, 2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan dan memberikan rangsangan terhadap rasa ingin tahu peserta didik. Maka model pembelajaran ini bisa digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Kemudian menurut (Kristina et al., 2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan membandingkan efektivitas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar peserta didik, dengan judul penelitian EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION

(STAD) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 4 Kota Tasikmalaya)

METODE PENELITIAN

Menurut (Sugiyono, 2021:2) menyatakan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Artinya penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional (masuk akal), empiris (dapat diamati oleh indra manusia) dan sistematis (menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif .

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Menurut (Sugiyono, 2021: 127) metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali, artinya tidak ada variabel lain (selain variabel treatment) yang mempengaruhi variabel dependen.

Alasan penulis menggunakan quasi eksperimen karena penulis tidak memiliki kendali penuh untuk mengacak (randomisasi) penempatan peserta didik ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Sehingga penulis hanya dapat menggunakan kelas yang tersedia dan yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, desain eksperimen dipilih karena lebih sesuai dengan kondisi lapangan yang tidak memungkinkan adanya pengacakan subjek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik antara yang Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) dan Student Team Achievement Division (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 (Kelas Eksperimen 1)

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan fenomena permasalahan yang ditemukan oleh penulis pada saat melakukan pra-penelitian. Menurut guru pamong mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 (Kelas Eksperimen 1) peserta didik tidak terlalu aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran mata pelajaran ekonomi. Dari fenomena tersebut diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan ketertarikan belajar, terutama dalam mata pelajaran ekonomi. Untuk menjawab permasalahan tersebut penulis mencoba menerapkan dua model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Student Teams Achievement Division (STAD).

Namun dalam pelaksanaannya, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik belum mengenal model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Student Teams Achievement Division (STAD). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi penulis agar peserta didik dapat memahami alur dan tujuan dari kedua model pembelajaran tersebut. Akan tetapi, ini juga menjadi kesempatan bagi penulis untuk mengenalkan lebih dekat lagi dengan kedua model pembelajaran tersebut kepada peserta didik.

Setelah beberapa waktu melakukan penyesuaian, peserta didik mulai menunjukkan antusiasme yang tinggi. Pada saat model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mereka aktif berdiskusi dan berkompetisi. Games yang dimainkan yaitu kuis “siapa cepat dia jawab”, dimana setiap soal terdapat perwakilan dari tiap kelompok ke depan untuk adu cepat mengambil kesempatan menjawab pertanyaan. Kemudian pada saat model Student Teams Achievement Division (STAD) mereka bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang telah disediakan. Akan tetapi dalam model pembelajaran

STAD, pada saat sesi diskusi dan presentasi kelompok terdapat beberapa peserta didik yang kurang terlibat aktif sehingga berdampak pada hasil yang kurang maksimal.

Nilai rata-rata ulangan harian peserta didik yang diperoleh di kelas X1 menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) lebih tinggi dibandingkan Student Teams Achievement Division (STAD). Hal ini tidak terlepas dari desain model TGT yang lebih kompetitif dan menyenangkan, sehingga mampu menghilangkan kejenuhan peserta didik terhadap mata pelajaran ekonomi. Kemudian pada model STAD walaupun ada kegiatan evaluasi melalui quizizz ini belum mampu membuat peserta didik antusias. Peserta didik sudah merasa jenuh terlebih dahulu pada saat sesi diskusi dan pemaparan hasil diskusi. Hal ini juga berdampak pada hasil nilai ulangan harian yang diperoleh peserta didik. Dengan demikian, apabila dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh maka model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan model pembelajaran STAD.

Hasil ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Tulangow et al., 2024), (Aprilia et al., 2024) dan (Edi & Simamora, 2023). Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan model Student Team Achievement Division (STAD). Kemudian juga dipaparkan bahwa model TGT sangat membantu peserta didik dalam memahami materi, karena adanya dorongan untuk memenangkan turnamen sehingga setiap peserta didik berusaha menguasai materi terlebih dahulu. Sedangkan model STAD juga berjalan dengan baik hanya tidak semua peserta didik aktif dalam diskusi kelompok dan benar-benar mengerjakan soal latihan.

Hasil ini juga sejalan dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori konstruktivisme. Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan yang dibangun oleh peserta didik melalui interaksi sosial dan keterlibatan aktif peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Student Team Achievement Division (STAD) merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya. Kedua model pembelajaran tersebut terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian peserta didik di kelas X1 memperoleh nilai yang lebih baik.

2. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik antara yang Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) dan Student Team Achievement Division (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X4 (Kelas Eksperimen 2)

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh penulis, fenomena yang ditemukan di kelas X4 tidak terlalu jauh berbeda dengan kelas X1. Menurut guru pamong ekonomi ketika dalam pembelajaran peserta didik cenderung masih pasif dan nilai ulangan harian yang diperoleh dalam mata pelajaran ekonomi masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Maka dengan demikian penulis mencoba menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Student Team Achievement Division (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X4 sebagai kelas eksperimen 2.

Dalam proses penerapannya sama seperti pada kelas X1 dimana peserta didik kelas X4 belum terlalu mengenal model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Student Team Achievement Division (STAD). Namun seiring berjalannya waktu, peserta didik mulai menunjukkan antusiasme dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Dalam penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) permainan yang digunakan yaitu “Make A Match” dimana peserta didik menjodohkan antara pertanyaan dengan jawabannya. Peserta didik terlihat sangat antusias karena mereka bersaing untuk saling cepat dalam mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan. Akan tetapi terdapat beberapa peserta didik yang tidak begitu aktif

mengikuti kegiatan pembelajaran. Kurangnya partisipasi ini terlihat terutama saat sesi permainan “Make A Match” berlangsung. Penulis menduga hal ini disebabkan oleh pembentukan kelompok yang terlalu besar, sehingga tidak semua anggota kelompok mendapatkan kesempatan yang optimal untuk berkontribusi secara langsung. Temuan ini menjadi masukan penting dalam pelaksanaan model TGT bagi penulis agar dapat menyesuaikan jumlah anggota dalam setiap kelompoknya atau jenis permainan yang akan diterapkan disesuaikan dengan kondisi di lapangan.

Kemudian pada saat penerapan model Student Team Achievement Division (STAD) pada kelas X4 peserta didik sangat terlihat aktif. Hal ini terlihat ketika dalam pengerjaan evaluasi yang berbentuk soal pilihan ganda berbantuan aplikasi Quizizz. Peserta didik sangat serius dan fokus dalam menjawab setiap soal, karena memiliki motivasi untuk memperoleh nilai terbaik. Nilai individu tersebut nantinya akan diakumulasikan dengan nilai teman satu kelompok, hal ini mendorong peserta didik untuk memberikan yang terbaik dan memunculkan tanggung jawab antar anggota kelompok. Selain itu adanya penghargaan bagi kelompok dengan skor tertinggi juga menjadi daya tarik tersendiri yang memacu semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan penerapan kedua model pembelajaran tersebut pada kelas X4, model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) memiliki hasil nilai ulangan harian yang lebih tinggi daripada model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Keunggulan model pembelajaran STAD pada kelas X4 kemungkinan besar dipengaruhi oleh struktur pembelajarannya yang lebih sistematis, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kompetitif. Sementara pada saat penerapan model TGT terdapat beberapa kendala yang muncul seperti jumlah anggota kelompok yang terlalu banyak. Hal ini menyebabkan beberapa peserta didik kurang aktif dan pada akhirnya mempengaruhi capaian hasil belajarnya. Oleh karena itu, dari hasil penelitian ini model pembelajaran STAD lebih unggul dalam perolehan hasil belajar dibandingkan dengan model pembelajaran TGT.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Butar-Butar et al., 2022) dan (Putera Ezalian et al., 2020) yang menyatakan bahwa secara signifikan model STAD lebih efektif dibandingkan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kemudian dalam tinjauan pustaka (Ulpiana et al., 2021) sebagian besar penelitian menunjukkan efektivitas STAD lebih konsisten dibandingkan TGT dalam meningkatkan hasil belajar. Keberhasilan model STAD ini tidak terlepas dari pendekatannya yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan penilaian individu yang mendorong peserta didik lebih serius, bertanggung jawab dan terlibat aktif dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang digunakan yaitu teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara aktif melalui keterlibatan langsung peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial. Dalam model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) membuktikan bahwa pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar mampu menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

3. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada kelas X1 sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas X4 sebagai kelas eksperimen 2.

Fenomena yang menjadi dasar penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan pengamatan pada saat pra-penelitian

menurut guru pamong ekonomi terdapat banyak peserta didik yang menunjukkan sikap pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran dan hasil ulangan harian yang berada di bawah rata-rata. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif.

Dalam proses penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), masing-masing kelas eksperimen diberikan perlakuan yang sama, namun dengan bentuk permainan yang berbeda. Di kelas X4 sebagai kelas eksperimen 2, model TGT diterapkan melalui permainan “Make A Match”, di mana peserta didik diminta untuk saling mencocokkan pertanyaan dan jawaban secara cepat dan tepat. Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar peserta didik terlihat sangat antusias, terutama karena adanya unsur kompetisi yang membuat mereka berlomba-lomba mencari pasangan kartu yang sesuai. Namun demikian, peneliti mengamati adanya beberapa peserta didik yang kurang aktif, khususnya saat sesi permainan berlangsung. Kurangnya partisipasi ini diduga disebabkan oleh jumlah anggota dalam kelompok yang terlalu besar, sehingga tidak semua peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berkontribusi secara langsung dalam permainan. Hal ini menyebabkan ketimpangan partisipasi dan menurunnya efektivitas pembelajaran bagi sebagian peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi dari pelaksanaan di kelas X4, penulis kemudian memutuskan untuk mengubah bentuk permainan pada kelas eksperimen 1 menjadi kuis “Siapa Cepat Dia Jawab”, dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kompetitif dan partisipatif secara menyeluruh.

Di kelas X1 sebagai kelas eksperimen 1, permainan “Siapa Cepat Dia Jawab” diterapkan dengan melibatkan satu perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke depan dan menjawab pertanyaan secara cepat. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang lebih cair, kompetitif, dan interaktif, di mana seluruh peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih merata. Unsur kecepatan dalam menjawab dan keinginan untuk menjadi yang terbaik memotivasi peserta didik untuk memahami materi dengan sungguh-sungguh dan mendukung kerja sama dalam tim. Setiap peserta didik juga merasa terdorong untuk mempersiapkan diri karena adanya peluang bergiliran untuk tampil sebagai perwakilan kelompok. Dengan demikian, modifikasi permainan ini terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik, serta mengoptimalkan pelaksanaan model TGT agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih maksimal.

Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik, dimana di kelas X1 sebagai kelas eksperimen 1 memperoleh nilai lebih tinggi daripada kelas X4 sebagai kelas eksperimen 2. Akan tetapi walaupun terdapat perbedaan hasil antara kelas X1 dan X4, keduanya sama-sama menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan nilai sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) secara umum mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian memperkuat penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2023) menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan aplikasi Quizizz pada materi reaksi redoks mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, (Wiratama, 2024) dan (Nadrah, 2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan pencapaian yang lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif dan bermakna apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan

interaksi sosial. Dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terdapat sebuah pendekatan student centered learning yaitu menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran. Sehingga model TGT terbukti mampu mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi, baik melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, maupun kegiatan turnamen yang menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak hanya mendukung efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat dasar teori konstruktivisme bahwa pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran akan lebih berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

4. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division (STAD) pada kelas X1 sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas X4 sebagai kelas eksperimen 2.

Fenomena yang menjadi alasan penerapan model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) yaitu kurangnya minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi. Hal ini terlihat ketika peserta didik yang terkadang sering lambat dalam pengumpulan tugas bahkan ada yang tidak mengumpulkan tugasnya, sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. Dengan demikian, model pembelajaran STAD diharapkan dapat meningkatkan motivasi, tanggung jawab dan keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan belajar kelompok yang terstruktur.

Penerapan model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) di kelas X1 salah satu kendala utama adalah kurangnya keterlibatan aktif dari sebagian peserta didik, terutama saat sesi diskusi kelompok dan presentasi hasil kerja. Beberapa peserta didik cenderung pasif dan hanya bergantung pada anggota lain yang lebih dominan dalam kelompok. Selain itu, saat memasuki tahap pemaparan hasil diskusi, sebagian peserta didik terlihat sudah merasa jenuh. Penulis menduga faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah waktu pelaksanaan pembelajaran yakni pukul 13.00. Pada waktu tersebut, secara umum kondisi fisik dan konsentrasi peserta didik mulai menurun akibat kelelahan dan metode presentasi kelompok yang berlangsung bergiliran cenderung membuat suasana kelas menjadi statis dan kurang menarik bagi peserta didik yang tidak sedang tampil.

Berbeda pada saat penerapan model Student Team Achievement Division (STAD) pada kelas X4, mereka sangat terlihat aktif. Hal ini terlihat ketika dalam diskusi kelompok maupun pengerjaan evaluasi yang berbentuk soal pilihan ganda berbantuan aplikasi Quizizz. Peserta didik sangat serius dan fokus dalam menjawab setiap soal, karena memiliki motivasi untuk memperoleh nilai terbaik. Nilai individu tersebut nantinya akan diakumulasi dengan nilai teman satu kelompok, hal ini mendorong peserta didik untuk memberikan yang terbaik dan memunculkan tanggung jawab antar anggota kelompok.

Perbedaan ini berdampak pada hasil belajar yang diperoleh, dimana hasil belajar saat penerapan model Student Team Achievement Division (STAD) pada kelas X4 lebih tinggi dibandingkan pada kelas X1. Dengan demikian penerapan model pembelajaran STAD di kelas X4 bisa dikatakan lebih efektif dibandingkan di kelas X1. Akan tetapi walaupun hasil belajar antara kelas X1 dan kelas X4 berbeda, keduanya menunjukkan peningkatan dibandingkan sebelumnya. Hal ini terlihat dari perolehan nilai rata-rata yang berada di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian model pembelajaran STAD efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hal ini memperkuat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sari & Khaira, 2023) (Suartawan, 2024) dan (Agustyarini & Zahro, 2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari hasil observasi peserta didik aktif saling mendukung untuk mencapai keberhasilan kelompok. Mereka juga terlihat antusias dalam mengerjakan soal-

soal dalam LKS.

Hasil ini penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih optimal dalam belajar saat dibantu oleh teman sebaya dalam konteks sosial yang mendukung. Dalam model Student Team Achievement Division (STAD) semua prinsip tersebut diaplikasikan secara nyata dan hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan. Dengan demikian hasil penerapan model pembelajaran STAD membuktikan bahwa menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

5. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Student Team Achievement Division (STAD) pada kelas X1 sebagai Kelas Eksperimen 1 dan Teams Games Tournament (TGT) pada kelas X4 sebagai Kelas Eksperimen 2 untuk perlakuan pertama

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan fenomena permasalahan yang ditemukan oleh penulis pada saat melakukan pra-penelitian. Menurut guru pamong mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 (Kelas Eksperimen 1) peserta didik tidak terlalu aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran mata pelajaran ekonomi. Tidak jauh berbeda dengan kelas X4 (Kelas Eksperimen 2), peserta didik hanya sebagian kecil yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Dari fenomena tersebut penulis mencoba menerapkan model Student Team Achievement Division (STAD) pada kelas X1 sebagai kelas eksperimen 1 dan Teams Games Tournament (TGT) pada kelas X4 sebagai kelas eksperimen 2 untuk perlakuan pertama.

Penerapan model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) di kelas X1 salah satu kendala utama adalah kurangnya keterlibatan aktif dari sebagian peserta didik, terutama saat sesi diskusi kelompok dan presentasi hasil kerja. Beberapa peserta didik cenderung pasif dan hanya bergantung pada anggota lain yang lebih dominan dalam kelompok. Selain itu, saat memasuki tahap pemaparan hasil diskusi, sebagian peserta didik terlihat sudah merasa jenuh. Penulis menduga faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah waktu pelaksanaan pembelajaran yakni pukul 13.00. Pada waktu tersebut, secara umum kondisi fisik dan konsentrasi peserta didik mulai menurun akibat kelelahan dan metode presentasi kelompok yang berlangsung bergiliran cenderung membuat suasana kelas menjadi statis dan kurang menarik bagi peserta didik yang tidak sedang tampil.

Kemudian pada saat penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) di kelas X4 diterapkan melalui permainan "Make A Match", di mana peserta didik diminta untuk saling mencocokkan pertanyaan dan jawaban secara cepat dan tepat. Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar peserta didik terlihat sangat antusias, terutama karena adanya unsur kompetisi yang membuat mereka berlomba-lomba mencari pasangan kartu yang sesuai. Namun demikian, peneliti mengamati adanya beberapa peserta didik yang kurang aktif, khususnya saat sesi permainan berlangsung. Kurangnya partisipasi ini diduga disebabkan oleh jumlah anggota dalam kelompok yang terlalu besar, sehingga tidak semua peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berkontribusi secara langsung dalam permainan. Hal ini menyebabkan ketimpangan partisipasi dan menurunnya efektivitas pembelajaran bagi sebagian peserta didik.

Setelah diterapkan model pembelajaran didapatkan nilai hasil belajar peserta didik. Kedua model pembelajaran sama-sama menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan sebelum penerapan. Untuk perlakuan pertama, kelas X4 yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) lebih unggul dibandingkan dengan kelas X1 yang menggunakan model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD). Penulis menduga hal ini terjadi karena pada saat penerapan model pembelajaran STAD peserta didik sudah merasa jenuh pada saat sesi

pemaparan hasil diskusi yang berlangsung bergiliran cenderung membuat suasana kelas menjadi kurang menarik bagi peserta didik. Berbeda dengan TGT, adanya unsur kompetisi yang membuat mereka lebih tertarik.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya hasil ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Primadani et al., 2020), (Zahra Abqoriyah et al., 2024) dan (Edi & Simamora, 2023) yang menyatakan bahwa Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan model Student Team Achievement Division (STAD). Kemudian juga dipaparkan bahwa model TGT sangat membantu peserta didik dalam memahami materi, karena adanya dorongan untuk memenangkan turnamen sehingga setiap peserta didik berusaha menguasai materi terlebih dahulu. Sedangkan model STAD juga berjalan dengan baik hanya tidak semua peserta didik aktif dalam diskusi kelompok dan sudah merasa jenuh pada saat sesi pemaparan hasil diskusi.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif dan bermakna apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terdapat sebuah pendekatan student centered learning yaitu menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran. Sehingga model TGT terbukti mampu mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi, baik melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, maupun kegiatan turnamen yang menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak hanya mendukung efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat dasar teori konstruktivisme bahwa pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran akan lebih berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

6. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) pada kelas X1 sebagai Kelas Eksperimen 1 dan Model Student Team Achievement Division (STAD) pada kelas X4 sebagai Kelas Eksperimen 2 untuk perlakuan kedua

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan fenomena permasalahan yang ditemukan oleh penulis pada saat melakukan pra-penelitian. Menurut guru pamong mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 (Kelas Eksperimen 1) peserta didik tidak terlalu aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran mata pelajaran ekonomi. Tidak jauh berbeda dengan kelas X4 (Kelas Eksperimen 2), peserta didik hanya sebagian kecil yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Dari fenomena tersebut penulis mencoba menerapkan model Teams Games Tournament (TGT) pada kelas X1 sebagai kelas eksperimen 1 dan model Student Team Achievement Division (STAD) pada kelas X4 sebagai kelas eksperimen 2 untuk perlakuan kedua.

Pada saat penerapan model Teams Games Tournament (TGT) di kelas X1 sebagai kelas eksperimen 1, permainan “Siapa Cepat Dia Jawab” diterapkan dengan melibatkan satu perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke depan dan menjawab pertanyaan secara cepat. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang lebih cair, kompetitif, dan interaktif, di mana seluruh peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih merata. Unsur kecepatan dalam menjawab dan keinginan untuk menjadi yang terbaik memotivasi peserta didik untuk memahami materi dengan sungguh-sungguh dan mendukung kerja sama dalam tim. Setiap peserta didik juga merasa terdorong untuk mempersiapkan diri karena adanya peluang bergiliran untuk tampil sebagai perwakilan kelompok. Dengan demikian, modifikasi permainan ini terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik, serta mengoptimalkan pelaksanaan model TGT

agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih maksimal.

Kemudian pada saat penerapan model Student Team Achievement Division (STAD) pada kelas X4, mereka sangat terlihat aktif. Hal ini terlihat ketika dalam diskusi kelompok maupun pengerjaan evaluasi yang berbentuk soal pilihan ganda berbantuan aplikasi Quizizz. Peserta didik sangat serius dan fokus dalam menjawab setiap soal, karena memiliki motivasi untuk memperoleh nilai terbaik. Nilai individu tersebut nantinya akan diakumulasikan dengan nilai teman satu kelompok, hal ini mendorong peserta didik untuk memberikan yang terbaik dan memunculkan tanggung jawab antar anggota kelompok.

Berdasarkan penjelasan diatas, kedua model pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Hal ini juga terlihat dalam hasil belajar yang diperoleh, dimana perolehan nilai lebih baik dari sebelumnya, kemudian nilai yang diperoleh juga tidak terlalu jauh berbeda. Akan tetapi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di kelas X1 lebih unggul sedikit dibandingkan dengan model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) pada kelas X4. Penulis menduga hal ini terjadi karena dalam model pembelajaran TGT terdapat kompetisi yang membuat suasana menjadi lebih aktif dan mendorong peserta didik untuk memberikan hasil yang terbaik.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Saputri & Lestari, 2025), (Fitria & Harijanto, 2022) dan (Edi & Simamora, 2023). Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik. Model TGT mendorong peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran karena adanya permainan turnamen. Kemudian keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam model TGT juga meningkat, dimana peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran, lebih fokus terhadap tugas yang diberikan dan aktif berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang digunakan yaitu teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif dan bermakna apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) telah membuktikan bahwa dengan menjadikan peserta didik menjadi pusat dalam pembelajaran membuat peserta didik terlibat secara aktif. Kemudian membuat pembelajaran lebih bermakna, dimana hasil belajar yang diperoleh peserta didik menjadi lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis yang dilaksanakan mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan tipe Student Team Achievement Division (STAD) berbantuan media quizizz terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar antara model Teams Games Tournament (TGT) dan Student Team Achievement Division (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025.
2. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara model Teams Games Tournament (TGT) dan Student Team Achievement Division (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025.
3. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar model Teams Games Tournament (TGT) dalam mata pelajaran ekonomi antara kelas X1 dan kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025.

4. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar model Student Team Achievement Division (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi antara kelas X1 dan kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025.
5. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara model Student Team Achievement Division (STAD) pada kelas X1 dan Teams Games Tournament (TGT) pada kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025 dalam mata pelajaran ekonomi untuk perlakuan pertama.
6. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara model Teams Games Tournament (TGT) pada kelas X1 dan Student Team Achievement Division (STAD) pada kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025 dalam mata pelajaran ekonomi untuk perlakuan kedua.

Saran

Setelah dilaksanakannya penelitian di SMA Negeri 4 Tasikmalaya ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik diantaranya:

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah bisa memberikan fasilitas bagi guru untuk memperluas dan menerapkan berbagai model pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan model TGT dengan menyampaikan materi, dilanjutkan diskusi kelompok, turnamen kuis, dan pemberian penghargaan. Sementara STAD dilakukan dengan penyampaian materi, diskusi kelompok, evaluasi individu, dan penghargaan bagi kelompok dengan peningkatan skor terbaik. Kedua model ini dapat digunakan secara bergantian untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran terutama saat belajar dalam kelompok, lebih memperhatikan lagi materi yang disampaikan dan berani bertanya jika ada materi yang kurang dipahami.

4. Bagi Peneliti Lain

Selama pelaksanaan penelitian ini, penulis menghadapi beberapa kendala, terutama dalam penerapan model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD). Meskipun model ini dirancang untuk mendorong kerja sama dan tanggung jawab individu dalam kelompok, kenyataannya tidak semua peserta didik terlibat secara aktif. Dalam sesi diskusi dan presentasi, beberapa siswa terlihat pasif dan cenderung bergantung pada anggota kelompok yang lebih dominan. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan pada pukul 13.00 siang turut menjadi tantangan, karena siswa mulai merasa lelah dan kurang fokus. Hal ini berdampak pada menurunnya antusiasme belajar, terutama saat kegiatan berlangsung terlalu lama dan monoton.

Kendala juga ditemukan dalam penerapan model Teams Games Tournament (TGT). Meskipun model ini dinilai menyenangkan karena berbasis permainan dan turnamen, pengelolaan kelompok yang terlalu besar menyebabkan tidak semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam permainan. Akibatnya, beberapa peserta didik menjadi pasif atau hanya menjadi penonton dalam kelompoknya. Selain itu, saat permainan berlangsung, kelas menjadi cukup ramai sehingga guru harus lebih intensif dalam mengatur ritme kegiatan agar tetap kondusif.

Berdasarkan pengalaman ini, penulis menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk menyesuaikan jumlah anggota kelompok, memperhatikan waktu pelaksanaan, dan menyesuaikan kembali dalam metode pembelajaran agar siswa tetap termotivasi dan

partisipasi selama proses belajar berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. In UNISSULA PRESS (1st ed.). <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>
- Agustyarini, Y., & Zahro, E. Z. (2023). Application of Stad Type Cooperative Learning to Improve Learning Activities and Learning Outcomes. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 108–115. <https://doi.org/10.31538/cjotl.v2i2.384>
- Aprilia, R., Adawiah, R., & Hartini. (2024). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dengan Tgt. *Cendekia*, 12(2550–0287), 84–96. <https://doi.org/10.33659/cip.v12i1.327><http://ejurnal.stkip-pb.ac.id/index.php/jurnal/index>
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In Rismawati (Ed.), *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Asrafiani Arafah, A., Sukriadi, & Fitrah Samsuddin, A. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Buaton, R. A., Sitepu, A., & Tanjung, D. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4066–4074. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1398>
- Buhari, B. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57–68. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>
- Butar-Butar, N., Mursid, R., & Tanjung, S. (2022). The Effect of STAD Type Cooperative Learning Model with TGT Type and Achievement Motivation on Economic Learning Outcomes. <https://doi.org/10.4108/eai.20-9-2022.2324807>
- Dakhi, agustun S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470. <https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Edi, S., & Simamora, S. T. I. (2023). COMPARISON OF STUDENT LEARNING OUTCOMES USING TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) AND STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) TYPES OF COOPERATIVE LEARNING MODEL. 11(1), 9–16.
- Erfan, M., Sari, N., Suarni, N., Maulyda, M. A., & Indraswati, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Tema Perkalian Dan Pembagian Pecahan. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 108. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.588>
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). MEMAHAMI MAKNA TES, PENGUKURAN (MEASUREMENT), PENILAIAN (ASSESSMENT), DAN EVALUASI (EVALUATION) DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Firdausi, A. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Materi Pola Bilangan pada Siswa Kelas VIII di MTsN 5 Banyuwangi. *Skripsi UIN KH Achmad Siddiq Jember*, 173. http://digilib.uinkhas.ac.id/17002/1/ADINDA_NURMALA_FIRDAUSI_T20187007.pdf

- Fitria, N., & Harijanto, A. (2022). Comparison of the Cooperative Learning Models STAD and TGT on Learning Activities and Outcomes in Physics for Vocational High School Students on the Topic of Energy and Its Changes.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). How to Design and Evaluate Research in Education. In McGraw-Hill Higher Education (Issue 0).
- Gusmalinda, G. (2022). Model Pembelajaran Ipa (Stad, Tgt, Jigsaw). *EEJ: Ekasakti Educational Journal*, 2(2), 279–280.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>
- Humairoh. (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam*, 1, 1–12. <https://doi.org/10.30596/jippi.v1i1.1>
- Irfan, I., Syarifuddin, S., Jannah, M., & Romadhon, K. (2023). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Model TGT, STAD dan Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 588. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1883>
- Kristina, S., Lumbanraja, B., Silaban, P. J., Gaol, R. L., & Juliana, J. (2023). The Effect of Student Team Achievement (STAD) Cooperative Learning Model on the Fourth-Grade Students' Learning Outcomes at Assisi Medan Elementary School. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 7(5), 909. <https://doi.org/10.33578/pjr.v7i5.9470>
- Milawati, N. afwa. (2019). Pnegaruh Pembelajaran Times Games Tournaments (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Didik Kelas Vii Di Smp Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan. In *Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab* (Vol. 1, Issue 1).
- Murthada, & Seri Mughni Sulubara. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Di SMP IT Muhammadiyah Takengon. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(1), 47–56. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i1.659>
- Nadrah, N. (2023). The Effectiveness Of The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Application On Physics Learning Outcomes Of Students. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(4), 648–656. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i4.678>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nureva, N. (2022). Analysis of Effect Application of Stad-Type Cooperative Learning Model on Learning Outcomes at Elementary School. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 5(2), 37–47. <https://doi.org/10.33648/ijoaser.v5i2.188>
- Nurhaedah, Sahabuddin, S., & Mutmainnah, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa The Influence of the Use of Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Models on the Cooperation of Elementar. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 290–305.
- Permatasari, M., Kurnia, D., & Rostikawati, R. T. (2018). The Effect of Teams Games Tournament (TGT) and Student Teams Achievement Divisions (STAD) Teaching Techniques on The Learning Outcome of Natural Science Subject. *Jhss (Journal of Humanities and Social Studies)*, 2(1), 7–11. <https://doi.org/10.33751/jhss.v2i1.814>
- Pradita, E., Megawanti, P., & Indraprasta PGRI, U. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Original Research*, 3(80), 109–118.
- Pransiska, I. S. (2021). the Implementation of Cooperative Learning Type Teams Game Tournament (Tgt) Method To Improve Students Motivation in Learning English. *PROJECT*

- (Professional Journal of English Education), 4(2), 202.
<https://doi.org/10.22460/project.v4i2.p202-207>
- Prasastisiwi, A. H. (2024). Posisi Indonesia di PISA 2022, Siapkah untuk 2025? GoodStats.
<https://goodstats.id/article/posisi-indonesia-di-pisa-2022-siapkah-untuk-2025-6RLyK>
- Prasetyaningsih, F. D. (2022). Pembelajaran Kooperatif Teknik Stad Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VI SDN Mojorejo 02 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Tsmsn Widya Humaniora (PTWH)*, 1(4), 1–20.
- Pratiwi, D. N. N., Hadisaputra, S., & Supriadi, S. (2023). The Effect of Cooperative Learning Model Team Games Tournament (TGT) Assisted by Quizizz Application on Student Learning Outcomes in Redox Reaction Topic. *Chemistry Education Practice*, 6(2), 226–232.
<https://doi.org/10.29303/cep.v6i2.5679>
- Primadani, A. I., Mardiyana, & Triyanto. (2020). Mathematical Reasoning and Communication in TGT Learning Model with PQ4R Strategy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1613(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1613/1/012022>
- Putera Ezalian, R., Astuty Yensy, N. B., & Rusdy. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan TGT di SMP Negeri 14 Kota Bengkulu PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA ANTARA MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DENGAN TGT DI SMP NEGERI 14 KOT. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 4(JP2MS), 203–211. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.4.2.211>
- Randi, R. S. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X Ipa 1 Sma Negeri 3 Pontianak. *Satya Widya*, 39(2), 87–96. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p87-96>
- Ridwan, A., Nur Amanah Asdiniah, E., Afriliani, M., & Fadia Nurul Fitri, S. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Sikap Kompetitif Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(01), 447–459.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172.
<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Saputri, D. Y., & Lestari, Y. P. (2025). International Journal of Social Science and Human Research The Effect of Implementing the Team Game Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model on Increasing the Activeness of Grade V Elementary School Students. 08(02), 832–842. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v8-i2-08>
- Sari, Y. M., & Khaira, T. (2023). Improving Learning Outcomes by Using the STAD Type Cooperative Learning Model. *Indonesian Journal of Interdisciplinary Research in Science and Technology*, 1(10), 933–946. <https://doi.org/10.55927/marcopolo.v1i10.7060>
- Shofiyah, L. (2020). STAD-Type Cooperative Learning in IPS Lessons in Elementary School. *SHes: Conference Series 3 (3) (2020) 2251-2256*, 3(3), 1–6.
- Shoimin, A. (2013). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. AR-RUZZ MEDIA.
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis, 17(2), 51–58.
<https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Slavin, R. E. (2009). Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik. (Alih Bahasa: Nurulita). Nusa Media.
- SOFYAN, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(2), 227–237. <https://doi.org/10.51878/science.v2i2.1270>
- Suartawan, I. G. M. (2024). Cooperative Stad Type Using Microsoft Power Point in Learning To Improve Motivation And Achievement Learning Mathematics. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 2(2), 200–210. <https://doi.org/10.37329/ijms.v2i2.2346>

- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (3rd ed.). ALFABETA, cv.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). *Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan SPSS)*. Cv.Eureka Media Aksara, 1–50.
- Tulangow, S. V., Salajang, S. M., & Pitoy, C. (2024). Komparasi Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Balok. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1829–1838. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3320>
- Ulpiana, U., Palloan, P., & Azis, A. (2021). Kajian Teoritik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dan Tipe Tgt Dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, 17(1), 20. <https://doi.org/10.35580/jspf.v17i1.19046>
- Usmedi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.
- Wiratama, G. P. (2024). APPLICATION OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING MODEL IN IMPROVING CIVICS LEARNING.
- Yadnyawati, I. A. G. (2019). *Evaluasi Pembelajaran* (I. K. Suda (ed.)). UNHI Press.
- Yulianto, A. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 6–11. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendidikdas>
- Zahra Abqoriyah, Nurdianti, R. R. S., & Srigustini, A. (2024). Perbedaan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model kooperatif tipe student teams achievement division (stad) dan tipe teams games tourament (tgt) berbantuan media word square. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi Dan Teknologi*, 1(4), 199–208.