

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII E Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Nofyanti; Ismail; Rusnipati Lis Anggriani

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMPN 21 Makassar

email: nnofyanti@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VIII E di SMP Negeri 21 Makassar pada mata pelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena guru sangat jarang menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) pada peserta didik kelas VIII E di SMP Negeri 21 Makassar tahun ajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, evaluasi dan refleksi. Hasil belajar yang diukur yaitu nilai kognitif peserta didik. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa metode tes hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Jumlah peserta didik yang tuntas pada siklus 1 sebanyak 11 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 14 orang dengan persentase ketuntasan 44,00%. Jumlah peserta didik yang tuntas pada siklus 2 sebanyak 22 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 3 orang dengan persentase ketuntasan 88%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 21 Makassar tahun ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Model Pembelajaran kooperatif, Teams Games Tournament (TGT), hasil belajar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dan lingkungan agar peserta didik aktif mengembangkan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat. Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan program “Merdeka belajar” (Widiyanto dan Dessty, 2023). Kurikulum merdeka ini menitikberatkan pada materi esensial dan pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila yang kebijakannya mendorong adanya pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik terdorong dalam pengembangan kreativitas, inovasi, dan kemampuan berpikir kritis dalam proses pemecahan masalah. Kurikulum Merdeka, peserta didik tidak akan lagi ‘dipaksa’ untuk mempelajari mata pelajaran yang bukan menjadi minat utamanya. Peserta didik bisa dengan ‘merdeka’ memilih materi yang ingin dipelajari sesuai minat masing-masing. Kurikulum ini juga mengutamakan strategi pembelajaran berbasis proyek. Artinya, peserta didik akan mengimplementasikan materi yang

telah dipelajari melalui proyek atau studi kasus, sehingga pemahaman konsep bisa lebih terlaksana. Nama proyek ini adalah Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Proyek ini sifatnya lintas mapel. Melalui proyek ini, siswa diminta untuk melakukan observasi masalah dari konteks local dan memberikan solusi nyata terhadap masalah tersebut (Triyatno, dkk., 2022).

Kebanyakan peserta didik masih menganggap IPA merupakan mata pelajaran yang sulit. Beberapa guru sering memberikan inovasi dengan melakukan pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran agar peserta didik tertarik dan lebih mudah memahami materi IPA. Tetapi dengan berkembangnya *smartphone*, beberapa peserta didik lebih memilih memainkan alat komunikasi *smartphone* di bandingkan dengan belajar dan terkadang peserta didik memainkan *smartphone* ketika guru sedang menjelaskan pelajaran. Maka kebanyakan sekolah tidak memperbolehkan peserta didiknya membawa *smartphone* agar dapat konsentrasi belajar di sekolah. Tetapi kegemaran peserta didik memainkan *smartphone* masih menyita waktu mereka belajar dan mengerjakan tugas rumah. Apalagi siswa SMP dalam tahap perkembangannya berada pada tahap perkembangan yang pesat dari berbagai aspek (Hasbiyati dan Khusnah, 2017).

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Demikian halnya pada pembelajaran IPA, selama ini proses pembelajarannya di sekolah masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif, belum menggunakan pendekatan/strategi pembelajaran yang bervariasi. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Hal ini menjadikan peserta didik kurang terdorong untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Begitu juga dari hasil observasi di sekolah SMPN 21 Makassar menunjukkan bahwa, pada saat proses kegiatan belajar mengajar IPA di kelas VIII E lebih berpusat pada guru dan belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berpengaruh pada kemampuan peserta didik kelas VIII E dalam memahami materi pelajaran IPA yang masih rendah. Nilai rata-rata kelas masih dibawah nilai KKM yang ditetapkan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik, sehingga peserta didik dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman. Supaya dapat meningkatkan kualitas peserta didik melalui pembelajaran IPA guru tidak hanya menguasai dan memahami pelajaran saja, akan tetapi guru juga harus memahami hakikat proses pembelajaran mulai dari kognitif, afektif dan psikomotorik. Guru memiliki tugas yang sangat berat untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional seperti yang tertuang di dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 dijelaskan bahwa “Tujuan pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab” (Adiputra dan Heryadi, 2021).

Menurut (Lestari, 2015) hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang. Hasil belajar terkait dengan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang.

Peningkatan hasil belajar serta efektivitas pada proses pembelajaran IPA telah dilakukan melalui berbagai upaya. Salah satu dari upaya tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar peserta didik. Dalam model pembelajaran kooperatif, banyak sekali tipe dari model

pembelajaran tersebut yaitu salah satunya tipe TGT (Teams Games Tournament). Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya (Hasanah dan Himami, 2021).

(Ni'am dan Widodo, 2023) menegaskan bahwa siswa SMP masih lebih suka bermain sambil belajar. Oleh karena itu, adanya permainan dalam proses pembelajaran di dalam kelas akan menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Minat dan motivasi belajar siswa meningkat jika lingkungan dapat dipertahankan secara konsisten, sehingga menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan harapan, khususnya dalam kajian sains. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yudianto, dkk., 2014) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament), baik dari tingkat dasar sampai tingkat menengah atas. Hasil rata-rata dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif terhadap siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) baik dari segi motivasi siswa, keefektifan dalam pembelajaran, keaktifan siswa serta hasil belajar siswa.

Menurut (Hasanah, dkk., 2020) TGT (Teams Games Tournament) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula. Langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) yaitu salah satu model pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya.

Kelebihan TGT yaitu usaha penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit mampu menguasai materi secara mendalam, proses pembelajaran berlangsung dengan dibarengi keaktifan siswa, mendidik siswa untuk bersosialisasi, meningkatkan kepekaan dan toleransi. Sedangkan kelemahan TGT itu sulitnya pengelompokan siswa. Kekurangan dari model pembelajaran kooperatif ini adalah pada kegiatan pembelajaran masih ada siswa yang tidak ikut berpendapat atau berbicara, apabila guru tidak dapat mengelola kelas, bisa terjadinya kegaduhan. Solusi yang dapat dilakukan guna mengatasi kekurangan tersebut adalah sebelum memulai pembelajaran, hendaklah memastikan kenyamanan siswa terlebih dahulu, memberi pemahaman kepada siswa agar aktif dan bekerja sama, memilih ketua dalam setiap kelompok (siswa yang dipilih sebagai ketua adalah siswa yang sering ribut atau yang sering mengganggu temannya) (Nurhayati, dkk., 2022).

Berdasar uraian di atas, penyusun memilih untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPA. Penerapan model pembelajaran TGT dalam penelitian ini menggunakan sistem belajar sambil bermain. Dengan adanya game diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar serta dapat mengarahkan peserta didik dalam suasana kerjasama sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan penggunaan model pembelajaran tersebut, diharapkan hasil belajar peserta didik akan meningkat.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini di SMP Negeri 21 Makassar pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan pada awal semester genap mulai tanggal 2 Mei sampai dengan 16 Mei 2024. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran agar dapat menciptakan hasil belajar yang optimal. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kelas yang pelaksanaannya dirancang dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan dan evaluasi serta (4) refleksi tindakan. Hasil refleksi setiap siklus mengacu pada indikator ketercapaian yang ditetapkan. Indikator ketercapaian penelitian ini yaitu dikatakan berhasil apabila ketuntasan klasikal hasil belajar mencapai 85%, Jika semua tercapai maka siklus dihentikan.

Sasaran dalam penelitian ini adalah kelas VIII E SMP Negeri 21 Makassar yang berjumlah 29 orang siswa yaitu 18 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Adapun sasaran tindakan dalam penelitian ini yaitu terjadinya peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi Campuran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes hasil belajar berupa soal esai disesuaikan dengan modul ajar yang telah dibuat.

Analisis data menggunakan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan menghitung keterlaksanaan modul ajar dan aktivitas peserta didik, serta ketuntasan klasikal hasil belajar. Rumus menghitung ketuntasan klasikal siswa dapat dilihat sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik yang Tuntas}}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

Keterangan: P= Presentase ketuntasan belajar klasikal

C. KAJIAN PUSTAKA

Menurut (Raehanah, dkk., 2018) salah satu model pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar peserta didik dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Ada lima komponen utama dalam TGT yaitu: a) penyajian kelas, dilakukan diawal bisa dengan ceramah atau diskusi; b) kelompok, biasanya terdiri atas empat atau lima anggotanya yang heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik; c) game, terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok; d) turnamen, dilakukan di setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja; e) Penghargaan kelompok bagi yang menang.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Tabel 1. Data Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII E SMP Negeri 21 Makassar Siklus 1

No.	Aspek yang Diukur	Hasil
1	Nilai Tertinggi	85
2	Nilai Terendah	30
3	Jumlah peserta didik yang ikut tes	25
4	Jumlah peserta didik yang tidak ikut tes	4
5	Jumlah peserta didik yang tuntas	11
6	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	14
Nilai Rata-rata		65,40%
Presentase Ketuntasan		44,00%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Tabel 2. Data Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII E SMP Negeri 21 Makassar Siklus 2

No.	Aspek yang Diukur	Hasil
1	Nilai Tertinggi	95
2	Nilai Terendah	80
3	Jumlah peserta didik yang ikut tes	25
4	Jumlah peserta didik yang tidak ikut tes	4
5	Jumlah peserta didik yang tuntas	22
6	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	3
Nilai Rata-rata		86,20%
Presentase Ketuntasan		88,00%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

2. Pembahasan

Hasil penelitian diatas dapat dilihat bahwa setiap penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil persentase yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, terlihat dari meningkatnya persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 yaitu 44,00% meningkat menjadi 88,00% pada siklus 2. Siklus 1 yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah 30 dari 24 peserta didik yang ikut tes. Jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 11 orang dan sebanyak 14 orang tidak tuntas dalam belajar. Setelah adanya perbaikan pada siklus 2 mengalami peningkatan dimana nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 95 dari 24 orang peserta didik yang mengikuti tes. Tingkat ketuntasan meningkat dari 22 orang peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 85 dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas 3 orang peserta didik yang memperoleh nilai ≤ 85 , mengalami penurunan menjadi 3 orang peserta didik untuk mata pelajaran IPA pada peserta didik kelas VIII E di SMP Negeri 21 Makassar.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik dengan adanya berkelompok menjadikan peserta didik saling menceritakan pengetahuan mereka kepada peserta didik lain dalam kelompoknya hal ini akan membantu peserta didik memahami materi pelajaran dan memperluas wawasan peserta didik sehingga hal ini menjadi kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam pembelajaran. Namun, ketika saya melakukan pembagian kelompok pada saat siklus 1 peserta didik terlihat kebingungan saat berbaris membentuk lima baris yang terdiri dari

lima kelompok dan juga terkait posisi dalam kelompok masih banyak peserta didik yang tidak mau berada diposisi terdepan untuk menjawab soal pertama dan ini memakan waktu banyak untuk mengatur mereka. Saya juga tidak memberikan waktu pada saat games dimulai sehingga setiap peserta didik yang mendapat giliran mengerjakan soal menghabiskan waktu yang cukup lama untuk berpindah ke peserta didik selanjutnya.

Berdasarkan kekurangan yang ada pada siklus I tersebut, maka dilakukanlah perbaikan pada siklus II dengan cara saya melakukan perbaikan perencanaan dalam pembelajaran yang telah saya buat, sehingga apa yang belum terlaksana pada siklus I diusahakan untuk dilaksanakan pada siklus II, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, sampai kegiatan akhir. Saya memberikan penjelasan ulang yang lebih detail tentang prosedur atau aturan model pembelajaran kooperatif TGT yang akan diterapkan. Sehingga peserta didik akan lebih cepat dan mudah dalam melakukan kegiatan dan peserta didik tidak perlu bertanya lagi. Kemudian guru juga harus lebih memperhatikan atau mengatasi suasana kelas serta mengatur dan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan tertib. Selanjutnya indikator kompetensi yang belum tuntas pada siklus I diupayakan agar meningkat pada siklus II.

Masalah-masalah yang ditemukan menuntut saya untuk merencanakan pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan dan kemampuan peserta didik, merancang metode yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik. Sehingga peserta didik menjadi semangat dalam belajar, antusias peserta didik dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya games dan turnamen, sehingga antusias peserta didik untuk memenangkan games dan turnamen menjadikan peserta didik semangat dalam belajar. Pengetahuan diperoleh tidak hanya dari guru, pemahaman peserta didik tidak hanya diperoleh dari guru tetapi dari teman anggota kelompok ketika peserta didik akan mengikuti games dan turnamen karena setiap kelompok harus bersaing memahami materi pelajaran satu sama lain agar kelompok mereka dapat menjawab soal-soal dalam games dan pertandingan

Hasil penelitian tindakan kelas ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini bisa dilihat dari hasil refleksi dan evaluasi pada siklus II bahwa hasil belajar mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini membuktikan bahwa dengan model pembelajaran TGT, siswa menjadi semangat dalam belajar dan termotivasi, tumbuhnya kerjasama dan solidaritas dalam kelompok.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII E di SMP Negeri 21 Makassar tahun jaran 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan setiap siklusnya. Nilai rata-rata peserta didik pada siklus 1 sebesar 65,40% kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi 86,20% dengan selisih peningkatan sebesar 20,8%. Kemudian persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus 1 sebesar 44,00% meningkat menjadi 88,00% pada siklus 2.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adiputra, D. K., dan Heryadi, Y. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111
- [2] Hasanah, Z. dan Himami, A.S. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa, *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13
- [3] Hasanah, U., Wijayanti, R., dan Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104-111.
- [4] Hasbiyati, H., dan Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-Book Berekstensi Epub Untuk

- Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 16-21
- [5] Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125.
- [6] Ni'am, F., dan Widodo, W. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 11(3), 219–225.
- [7] Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.
- [8] Raehanah, Hudari, A., dan Djuwita, W. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *Ēl-Midad Jurnal Jurusan PGMI*, 10(1), 41–56.
- [9] Widiyanto, R. R. dan Dessty, A. (2023). Evaluasi Pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) pada Kompetensi Dasar Literasi Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 296-309.
- [10] Triyatno, Fauziati, E. dan Maryadi. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Prespektif Filsafat Progresivisme John Dewey. *Lentera Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(2), 17–23.
- [11] Yudianto, W. D., Sumardi, K., dan Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323-330.