

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X-12 SMA NEGERI 1 SIDOARJO PADA MATERI BIOTEKNOLOGI

Implementation of A Cooperative Learning Model of Team Games Tournament (TGT) Type to Improve Learning Outcomes of Class X-12 Students of SMA Negeri 1 Sidoarjo on Biotechnology

Shinta Nadya Mega Ariesta

Biologi, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya
Email: shintanadyamegaariesta@gmail.com

Nur Kuswanti

Biologi, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya
Email: nurkuswanti@unesa.ac.id

Bambang Prijono

SMA Negeri 1 Sidoarjo

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam 2 siklus secara berurutan dengan empat tahap meliputi Perencanaan Tindakan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi Tindakan, dan Refleksi. Subjek penelitian ini adalah 36 peserta didik kelas X-12 di SMAN 1 Sidoarjo semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Hasil belajar dilihat dari rata-rata nilai lembar evaluasi akhir secara klasikal dan diperkuat dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah diintegrasikan dengan google form untuk kemudian dilakukan analisis dan dibandingkan dengan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2, yaitu siklus 1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 71.63 (kriteria sedang) menjadi 84.27 (kriteria tinggi) pada siklus 2. Didukung juga dengan persentase ketuntasan peserta didik di kelas, yaitu 47% pada siklus 1 menjadi 69.55% pada siklus 2.

Kata Kunci : Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament, Hasil Belajar

Abstract

This study was aimed to improve student learning results through the application of Cooperative Learning type of Team Games Tournament (TGT). The type of research used is Action Study Class which is carried out in 2 cycles with four stages models including Action Planning, Action Implementation, Action Observation, and Reflection. The subjects of this study were 36 students in class X-12 at SMAN 1 Sidoarjo in the even semester of the 2023/2024 academic year. Learning results are seen from the average value of the final evaluation sheet in a classical manner and are reinforced by the percentage of students' learning completeness. The data collection method used was integrated with the Google form and then analyzed and compared with the criteria for a scale 5 benchmark reference assessment. The results showed that there was an increase in learning result from cycle 1 to cycle 2, cycle 1 obtained an average score of 71.63 (medium) to 84.27 (high) in cycle 2. Also supported by the percentage of completeness of students in the class, which achieved 47% in cycle 1 to 69.55% in cycle 2.

Keywords : Cooperative Learning, Team Games Tournament, Learning Result

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu pilar untuk pembangunan dan kemajuan suatu masyarakat. Dalam era globalisasi dan persaingan global, negara-negara dengan sistem pendidikan yang baik akan memiliki keunggulan kompetitif. Kualitas pendidikan di Indonesia dapat dijaga melalui berbagai cara, antara lain memperbarui kurikulum, peningkatan kualitas tenaga pendidik, pengadaan sarana belajar, improvisasi

kreativitas dalam proses belajar-mengajar, melakukan penilaian secara holistik, dan penerapan strategi pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran (Naulandani, Widodo, dan Hariyono, 2020).

Strategi pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum merdeka yang berlaku saat ini adalah menerapkan proses pembelajaran yang semula teacher centered menjadi student centered sehingga peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran,

sementara guru sebagai fasilitator (Rozali, Irianto, dan Yuniarti, 2022).

Implementasi student centered dapat diterapkan pada model-model pembelajaran, salah satunya pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berfokus pada kerjasama dan partisipasi aktif dari para peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat diintegrasikan dengan semua mata pelajaran di SMA, termasuk mata pelajaran yang memerlukan kemampuan bekerja sama antar peserta didik, seperti Biologi.

Berdasarkan hasil observasi penulis di lapangan, usaha dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis student centered pada mata pelajaran Biologi terkadang tidak selalu berhasil. Penyebab dari peristiwa ini dapat bermacam-macam, seperti peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran tersebut sehingga mereka kurang tertarik dalam memahami dan menguasai materi terkait. Selain itu, hal lain yang menjadi hambatan adalah peserta didik mengalami kesulitan untuk menyesuaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan jenis pembelajaran yang mereka inginkan. Menurut Slameto (2003), tingkat keberhasilan pendidikan dapat diukur salah satunya melalui hasil belajar peserta didik. Apabila peserta didik merasa kurang tertarik dengan model pembelajaran yang ditawarkan guru, hal ini tentu berpengaruh pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan data asesmen awal, rata-rata hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik kelas X-12 hanya sebesar 57.71. Hasil belajar tersebut masih tergolong rendah. Selain itu, penulis telah melakukan asesmen diagnostik di kelas X-12 SMAN 1 Sidoarjo tentang gambaran pembelajaran Biologi yang mereka minati. Sebanyak 72.2% peserta didik di kelas X-12 menyukai pembelajaran biologi yang terintegrasi dengan permainan atau games.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung minat peserta didik kelas X-12 dan sebagai solusi untuk permasalahan yang mereka alami sebelumnya adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). TGT adalah tipe pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan turnamen bersifat akademik dan menempatkan peserta didik secara berkelompok untuk berkompetisi. Sintaks dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT antara lain, 1) Penyajian kelas, 2) Belajar dalam kelompok, 3) Permainan, 4) Turnamen, dan 5) Penghargaan kelompok. Melalui TGT, peserta didik dapat secara langsung mengembangkan dan mengeksplorasi pemikiran mereka dalam bentuk kerja sama tim. Selain itu, TGT memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan lebih nyaman, menumbuhkan sikap tanggung jawab,

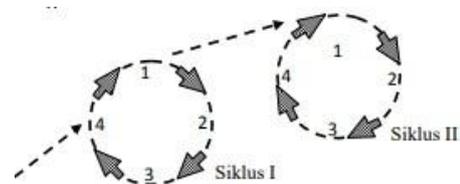
persaingan yang sehat, keterlibatan belajar, dan memperluas pola pikir (Kariyana, 2014).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian Safniyety (2017) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, Purwandari dan Wahyuningtyas (2017) yang menyatakan bahwa penerapan TGT di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan peserta didik tentang pelajaran yang membosankan, Winarto dan Sukarmin (2012) yang menyatakan bahwa penerapan media zuma chemistry game dengan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, dan Paramita (2019) yang menyatakan penerapan model kooperatif tipe TGT dengan media puzzle dapat meningkatkan keaktifan peserta didik SMA.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X-12 SMA Negeri 1 Sidoarjo".

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilaksanakan di SMAN 1 Sidoarjo. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2023/2024. Kelas X-12 terdiri atas 36 peserta didik dengan rincian 22 peserta didik perempuan dan 14 peserta didik laki-laki dengan kemampuan yang bervariasi. Objek penelitian adalah hasil belajar dari peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15 Mei - 15 Juni 2023. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart sesuai gambar berikut.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas 2 Siklus (Kemmis dan Mc Taggart (dalam Agung, 2005:91)).

Keterangan:

1. Tahap Perencanaan Tindakan
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan
3. Tahap Observasi Tindakan
4. Tahap Refleksi

Siklus tindakan akan berakhir apabila terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X-12 melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team

Games Tournament (TGT). Peningkatan ditunjukkan dengan data hasil evaluasi pada akhir pembelajaran. Hasil evaluasi pada siklus 1 akan dibandingkan dengan siklus selanjutnya untuk mengetahui peningkatan dan keberhasilan akhir dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Instrumen penelitian yang digunakan antara lain, 1) Lembar Asesmen Diagnostik, berisi tentang informasi yang ingin diketahui penulis tentang gaya belajar, kesulitan yang dialami, dan preferensi pembelajaran Biologi yang diminati, 2) Lembar Evaluasi Hasil Belajar, digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah diintegrasikan dengan google form. Dalam pengisian lembar asesmen dan evaluasi, peserta didik diminta untuk memilih opsi yang ada dan mengisi jawaban pada tempat yang disediakan.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila nilai evaluasi hasil belajar mengalami peningkatan nilai rata-rata pada setiap siklus. Hasil nilai belajar kemudian disesuaikan dengan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5 pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar (Rusnadi, Parmiti, dan Arini, 2013)

Persentase	Kategori
90-100	Sangat tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
0-54	Sangat Rendah

Sementara itu, dilakukan juga perhitungan persentase ketuntasan belajar dengan Ketentuan Ketuntasan Minimum, yaitu 80. Perhitungan ketuntasan belajar peserta didik dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{ketuntasan belajar (\%)} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah total peserta didik}} \times 100\%$$

Persentase ketuntasan hanya dijadikan sebagai data penguat untuk mendukung hasil belajar peserta didik di kelas X-12 SMAN 1 Sidoarjo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan kerja sama, sikap tanggung jawab, kepedulian sosial, dan memahami pembelajaran melalui cara yang lebih santai dan nyaman

bagi peserta didik. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus di kelas X-12 SMAN 1 Sidoarjo dengan setiap siklus menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe Team Games Tournament (TGT).

1. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan tindakan, penulis menyusun jadwal perencanaan tindakan untuk menentukan materi yang akan diajarkan, mempersiapkan kelengkapan untuk melaksanakan pembelajaran, dan mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar evaluasi hasil belajar. Proses perencanaan tindakan ini dilakukan untuk mempersiapkan tindakan pada siklus 1 dan siklus 2. Instrumen lembar asesmen diagnostik telah diberikan sebelum pembelajaran dilakukan. Kelengkapan yang dipersiapkan pada tahap perencanaan tindakan terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Perencanaan Tindakan Siklus 1 dan Siklus 2 Perencanaan tindakan secara kelengkapan untuk kedua siklus adalah sama.

Jenis Kelengkapan	Siklus 1	Siklus 2
Modul Ajar berbasis pembelajaran kooperatif tipe TGT	✓	✓
LKPD (Panduan TGT)	✓	✓
Lembar Evaluasi Hasil Belajar (Link google form)	✓	✓

Perbedaan terletak pada jenis materi sebagai bahan turnamen dan soal pada lembar evaluasi hasil belajar yang menyesuaikan dengan kedalaman materi pada siklus tersebut.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan, perangkat dan kelengkapan lain yang telah dipersiapkan pada tahap perencanaan tindakan dilakukan implementasi sesuai dengan siklusnya.

a. Siklus 1

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dilakukan dengan 1 kali pertemuan (3 JP) dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada materi bioteknologi, sub materi bioteknologi konvensional. Guru melakukan pembentukan kelompok secara heterogen, namun seimbang. Guru berperan sebagai fasilitator dan time keeper dalam proses pembelajaran. Satu kelas terbagi atas 8 kelompok dengan 2 babak, yaitu babak eliminasi dan babak final. Sebelum memasuki turnamen, peserta didik berkumpul dengan kelompoknya untuk melakukan kegiatan belajar kelompok dan memperdalam dari penjelasan guru sebelumnya. Pada kegiatan turnamen, setiap kelompok diberi kesempatan untuk memilih satu dari banyak mystery box yang ditampilkan oleh guru. Mystery box

berisi soal analisis yang harus didiskusikan oleh peserta didik. Kelompok lain memiliki hak untuk merebut soal apabila kelompok yang sedang bermain tidak bisa menjawab. Pada akhir siklus 1, dilakukan pembagian link google form untuk lembar evaluasi hasil belajar pada tindakan 1. Guru juga memberi informasi kepada peserta didik bahwa pertemuan selanjutnya akan belajar materi bioteknologi, sub materi bioteknologi modern.

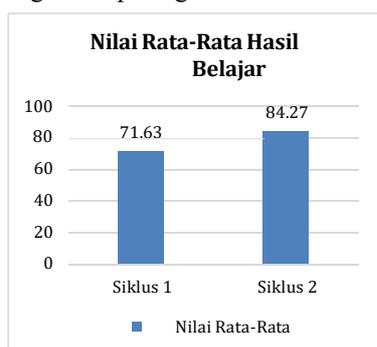
b. Siklus 2

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 dilakukan dengan 1 kali pertemuan (3 JP) dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada materi bioteknologi, sub materi bioteknologi modern. Guru melakukan pembentukan kelompok secara heterogen, namun seimbang. Guru berperan sebagai fasilitator dan time keeper dalam proses pembelajaran. Satu kelas terbagi atas 8 kelompok dengan 2 babak, yaitu babak eliminasi dan babak final. Sebelum memasuki turnamen, peserta didik berkumpul dengan kelompoknya untuk melakukan kegiatan belajar kelompok dan memperdalam dari penjelasan guru sebelumnya. Pada kegiatan turnamen, setiap kelompok diberi kesempatan untuk memilih satu dari banyak mystery box yang ditampilkan oleh guru. Mystery box berisi soal analisis yang harus didiskusikan oleh peserta didik. Kelompok lain memiliki hak untuk merebut soal apabila kelompok yang sedang bermain tidak bisa menjawab. Pada akhir siklus 2, dilakukan pembagian link google form untuk lembar evaluasi hasil belajar pada tindakan 2.

3. Observasi Tindakan Hasil Observasi

Hasil Observasi

Tahap observasi tindakan dilakukan ketika memasuki tahap pelaksanaan tindakan. Pada akhir siklus 1 dan siklus 2, peserta didik diminta untuk mengerjakan lembar evaluasi hasil belajar untuk mengetahui perkembangan dan perbandingan hasil belajar yang diperoleh pada tindakan kelas yang diberikan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Perbandingan rata-rata nilai hasil belajar dari peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Sidoarjo berdasarkan hasil lembar evaluasi belajar tergambar pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Diagram hasil lembar evaluasi menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus 1 menghasilkan nilai rata-rata dan ketuntasan yang kurang maksimal dan masih dapat ditingkatkan lagi. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang terdapat pada diagram 1, bahwa nilai rata-rata peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Sidoarjo sebesar 71.63 yang masih berada dalam kriteria sedang. Hasil tersebut dapat terjadi dikarenakan peserta didik baru beradaptasi dengan peraturan turnamen, rekan satu kelompok, materi, dan jenis soal untuk dianalisis. Penyebab-penyebab tersebut terbukti berdampak pada hasil belajar peserta didik sehingga siklus 1 ini masih perlu dilakukan beberapa tindak lanjut untuk perbaikan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 nampak lebih baik dibandingkan pelaksanaan tindakan pada siklus 1. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari peserta didik. Berdasarkan data pada diagram 1, diperoleh nilai rata-rata peserta didik kelas X-12 SMAN 1 yang awalnya sebesar 71.63 di siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 84.27 di siklus 2 yang berada dalam kriteria tinggi. Terlihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 12.64. Hal ini dapat terjadi dikarenakan peserta didik sudah memahami peraturan turnamen, mampu beradaptasi dengan rekan kelompoknya, mempelajari materi dengan baik sebelum dilaksanakan turnamen, dan lebih familiar dengan tipe-tipe soal analisis karena belajar dari pengalaman turnamen waktu siklus 1. Selain itu, apabila dilihat dari ketuntasan nilai diperoleh pada gambar 3 sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Persentase Ketuntasan Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Ketuntasan belajar dengan Ketentuan Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 80 menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan persentase ketuntasan pada siklus 1 sebesar 47% menjadi sebesar 69.44% pada siklus 2. Terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase ketuntasan sebesar 22.44% dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 17 peserta didik pada siklus 1, kemudian meningkat menjadi 25 peserta didik pada siklus 2 dari total 36 peserta didik. Dengan demikian, berdasarkan perbandingan data kedua siklus

tersebut terbukti bahwa dari siklus 1 ke siklus 2 yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) telah mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik.

4. Refleksi Tindakan

a. Refleksi Tindakan Siklus 1

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada sub materi bioteknologi konvensional. Berdasarkan tindakan dan data lembar evaluasi hasil belajar, menunjukkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik tergolong kurang baik dan perlu dilakukan peningkatan kembali. Nilai rata-rata dan ketuntasan peserta didik masih rendah, yaitu nilai rata-rata 71.63 dan hanya 17 peserta didik yang mencapai Ketentuan Ketuntasan Minimum (KKM) atau sebesar 47%. Hasil tersebut dapat terjadi dikarenakan peserta didik baru beradaptasi dengan peraturan turnamen, rekan satu kelompok, materi, dan jenis soal untuk dianalisis. Penyebab-penyebab tersebut terbukti berdampak pada hasil belajar peserta didik sehingga siklus 1 ini masih perlu dilakukan beberapa tindak lanjut untuk perbaikan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Marwanto (2013) bahwa peserta didik dengan kemampuan penyesuaian diri yang rendah mempengaruhi motivasi belajar dan prestasi belajarnya.

Perbaikan yang digunakan sebagai hasil tindak lanjut untuk siklus selanjutnya adalah tingkat pengelolaan kelas. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) baru pertama kali diterapkan pada kelas X- 12 sehingga kondisi kelas cenderung kurang kondusif.

b. Refleksi Tindakan Siklus 2

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus 2 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada sub materi bioteknologi modern. Berdasarkan tindakan dan data lembar evaluasi hasil belajar, menunjukkan bahwa nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada nilai rata-rata sebesar 84.27 dan persentase ketuntasan mencapai 69.44%. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini didukung oleh penelitian Safniyeti (2017) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Winarto dan Sukarmin (2012) juga menggaris bawahi bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, peserta didik bisa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berharga. Selain itu, sebagai hasil tindak lanjut dari refleksi siklus sebelumnya, kondisi kelas sudah lebih

kondusif karena peserta didik telah beradaptasi dengan peraturan selama turnamen dilaksanakan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMAN 1 Sidoarjo yang telah mengizinkan penulis untuk dapat melaksanakan penelitian di sana. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan guru yang turut membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan penelitian ini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dibuat kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas X-12 SMA Negeri 1 Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2, yaitu siklus 1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 71.63 (kriteria sedang) menjadi 84.27 (kriteria tinggi) pada siklus 2. Didukung juga dengan persentase ketuntasan peserta didik di kelas, yaitu 47% pada siklus 1 menjadi 69.55% pada siklus 2.

Saran

Penelitian mengenai pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat diteruskan pada tingkat sekolah yang berbeda sehingga lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan Suatu Pengantar*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.
- Kariyana, K.I. (2014). Implementasi Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola. *e-Jurnal PENJASKESREK FOK Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Marwanto. (2013). Pengaruh Adaptasi Siswa Baru Terhadap Prestasi Belajar di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kuala Kampar Kabupaten Pelalawan. *Skripsi thesis*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Naulandani, Zaenab Setri. Widodo, Suprih. Hariyono, Joko. (2020). Penerapan Evaluasi Holistik dalam Kegiatan Pembelajaran: *Literature Review Current Research in Education: Conference Series Journal, Vol. 1* (No. 2), 1-6.
- Paramita, Nadaa Cintya. Harlita. Sari, Dewi Puspita.

- Widowati, Dewi. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 12 (No. 02), 162-165.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas II Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 1 (No. 03), 163.
- Rozali, Agung, Irianto, Dede Margo, Yuniarti, Yeni. (2022). Kajian Problematika *Teacher Centered Learning* dalam Pembelajaran Siswa Studi Kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Creative of Learning students Elementary Education*, Vol. 5 (No. 01), 77-85.
- Rusnadi, N., Parmiti, D., & Arini, N. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*. Vol. 01 (No. 01), 9-10.
- Safniyati, S., Abas, A., & Ruyani, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas X SMAN 4 Kota Bengkulu. *Biota: Biologi dan Pendidikan Biologi*, Vol. 10 (No. 01), 20-34.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winarto, R.T., & Sukarmin. (2012). Penerapan Zuma Chemistry Game dengan Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Materi Unsur, Senyawa, Campuran di MTsN Surabaya II. *Unesa Journal of Chemical Education*, Vol. 1 (No. 01), 180-188.