

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Metode Team Games Tournament (TGT) Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gowa

Nurul Mutmainna

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Makassar
ppg.nurulmutmainna01328@program.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to enhance students' learning motivation through the application of the team games tournament (TGT) method in the 11th grade students at SMA N 1 Gowa. The study employs a classroom action research (CAR) design consisting of two cycles, with each cycle including the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subject of the study were 11th grade students at SMA N 1 Gowa. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires, and then analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed a significant increase in students' learning motivation after the implementation of the TGT method. This method proved effective in creating a more interactive and competitive learning environment, thereby boosting students' enthusiasm and engagement in the learning process.

Keywords : *learning motivation, classroom action research, team games tournament.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan metode *team games tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA N 1 Gowa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA N 1 Gowa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penerapan TGT. Metode ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan kompetitif, sehingga mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Kata kunci : *motivasi belajar, penelitian tindakan kelas, team games tournament.*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar menjadi salah satu faktor kunci dalam mencapai keberhasilan akademik, dikarenakan motivasi belajar dapat menentukan sejauh mana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan cenderung memiliki keinginan yang kuat untuk memahami materi pelajaran, berusaha menyelesaikan tugas-tugas akademik dengan baik, serta menunjukkan ketekunan dalam menghadapi tantangan belajar (Rahman, 2021). Motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong internal yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kelas, mencari solusi ketika menghadapi kesulitan, dan memanfaatkan peluang yang diberikan untuk meningkatkan pemahaman mereka (Sappaile et al., 2024). Dalam konteks akademik, siswa yang termotivasi cenderung memiliki performa yang lebih baik, memiliki rasa tanggung jawab yang lebih besar terhadap pembelajaran, dan lebih berorientasi pada pencapaian tujuan akademik jangka panjang.

Kurangnya motivasi belajar di sekolah merupakan masalah umum yang berdampak pada pencapaian akademik siswa dan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Musdalifah, 2023). Siswa yang kurang termotivasi cenderung menunjukkan minat yang rendah terhadap pelajaran, mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, serta memiliki tingkat partisipasi yang minim dalam kegiatan belajar. Faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar dapat berasal dari internal, seperti rendahnya kepercayaan diri, serta dari eksternal, seperti lingkungan belajar yang kurang mendukung, metode pengajaran yang monoton, atau minimnya dorongan dari keluarga. Siswa yang memiliki rasa percaya diri dan keyakinan akan kemampuannya cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, minat yang kuat terhadap suatu mata pelajaran juga dapat mendorong siswa untuk lebih giat dalam belajar. Keluarga yang memberikan dukungan positif dan dorongan terhadap pendidikan anaknya akan meningkatkan motivasi belajar. Lingkungan sekolah yang kondusif, termasuk metode pengajaran yang menarik, interaksi yang baik antara guru dan siswa, serta fasilitas yang memadai, juga memainkan peran penting. Sementara itu, pengaruh dari teman sebaya dan harapan guru atau orang tua dapat memperkuat atau mengurangi motivasi belajar siswa (Djarwo, 2020). Kondisi ini dapat mengakibatkan prestasi akademik yang menurun dan berpotensi mempengaruhi perkembangan karakter siswa di masa depan. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk mengidentifikasi akar permasalahan dan menerapkan strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode pembelajaran aktif sangat penting dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa karena melibatkan mereka secara langsung dalam proses belajar. Berbeda dengan metode pembelajaran tradisional yang bersifat pasif, pembelajaran aktif mendorong siswa untuk berinteraksi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah melalui diskusi, kerja kelompok, simulasi, atau proyek (Kanda & Rustini, 2024). Dengan menjadi bagian aktif dalam pembelajaran, siswa merasa lebih terlibat dan memiliki kontrol atas proses belajarnya, yang pada gilirannya meningkatkan minat dan motivasi mereka. Selain itu, metode ini membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena mereka bukan hanya mendengar atau mencatat, tetapi juga menerapkan konsep yang dipelajari dalam konteks praktis. Pembelajaran aktif juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif, di mana siswa dapat saling mendukung dan berbagi pengetahuan. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran aktif tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Metode *Team Games Tournaments (TGT)* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Widiani, Esaputra, & Widiastuti, 2023). Metode ini menggabungkan kerja kelompok dengan unsur kompetisi yang sehat melalui permainan dan turnamen akademik. Dalam TGT, siswa dibagi ke dalam tim heterogen berdasarkan kemampuan yang berbeda, lalu bekerja sama untuk memahami materi dan mempersiapkan diri untuk kompetisi. Setiap siswa berpartisipasi dalam turnamen yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka, dengan poin yang dikumpulkan akan berkontribusi pada skor tim. Unsur kompetisi yang menyenangkan dan kolaboratif ini tidak hanya membuat suasana belajar lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan belajar lebih giat karena adanya tanggung jawab

terhadap tim (Usman, Munawaroh, Prahmana, & Saifullah, 2024). Selain itu, TGT juga menekankan kerjasama dan saling mendukung, yang dapat membantu siswa yang kurang percaya diri untuk merasa termotivasi oleh dorongan dari teman-teman satu timnya. Dengan kombinasi antara kerja sama, kompetisi, dan penghargaan, TGT dapat menciptakan suasana belajar yang positif dan meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Prinsip utama TGT adalah bahwa siswa belajar secara kolaboratif dalam tim heterogen dan mempersiapkan diri untuk berkompetisi dalam turnamen akademik berbasis permainan (Usman et al., 2024). Mekanisme kerja TGT dimulai dengan guru yang membagi siswa ke dalam beberapa tim yang terdiri dari siswa dengan kemampuan yang beragam. Tim ini bekerja sama untuk memahami materi pelajaran melalui diskusi, latihan soal, atau tugas kelompok. Setelah proses pembelajaran, siswa berpartisipasi dalam permainan atau turnamen, di mana mereka bersaing secara individual, tetapi poin yang mereka peroleh akan diakumulasi untuk tim mereka. Skor tim dihitung berdasarkan pencapaian individu, sehingga setiap siswa memiliki kontribusi penting bagi keberhasilan kelompok. Turnamen dalam TGT biasanya menggunakan soal-soal yang telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga semua peserta memiliki peluang yang adil untuk berkontribusi. Dengan pendekatan ini, TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga memupuk rasa tanggung jawab, kerja sama, dan kompetisi yang sehat di antara siswa.

Penelitian Usman (2024) menunjukkan bahwa metode *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar, kerja sama tim, dan prestasi akademik siswa. Dalam hal motivasi, TGT memanfaatkan elemen kompetisi yang sehat dan unsur permainan, yang membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Kompetisi yang terstruktur dengan cara yang menyenangkan ini mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dan berusaha keras untuk mencapai hasil terbaik, baik untuk diri sendiri maupun tim. Selain itu, kerja sama tim dalam TGT meningkatkan interaksi sosial di antara siswa, membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan tanggung jawab bersama. Penelitian juga mengungkapkan bahwa TGT secara signifikan meningkatkan prestasi akademik, terutama karena siswa lebih mudah memahami materi melalui diskusi kelompok dan pembelajaran berbasis peer teaching. Dengan demikian, metode ini tidak hanya mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan kompetitif, tetapi juga membangun hubungan antar siswa yang lebih erat serta menghasilkan peningkatan yang konsisten dalam hasil belajar mereka.

Metode *Teams-Games-Tournaments* (TGT) sangat relevan untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa di SMA N 1 Gowa. Dengan memadukan elemen kerja sama tim dan kompetisi berbasis permainan, TGT dapat mengatasi masalah kurangnya motivasi belajar yang kerap terjadi pada siswa SMA. Di SMA N 1 Gowa, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena adanya suasana kompetitif yang menyenangkan, di mana setiap siswa merasa penting untuk berkontribusi dalam keberhasilan timnya. Pendekatan ini juga relevan karena dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa, mendorong mereka untuk bekerja sama dan berkomunikasi lebih efektif. Selain itu, dengan format permainan yang memotivasi, siswa yang biasanya pasif akan terdorong untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam diskusi serta kegiatan kelas, yang pada akhirnya meningkatkan

pemahaman materi dan prestasi akademik. Implementasi TGT di SMA N 1 Gowa dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendukung keberhasilan siswa secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Action Research Classroom*), dengan tujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui penerapan *Team Games Tournaments* (TGT) di SMA Negeri 1 Gowa. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gowa, yang kemudian dipilih kelas XI.2 sebanyak 36 siswa sebagai sampel penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan model spiral Kemmis-Mc Taggart (1988), dimana penelitian akan dilakukan dalam dua siklus, dimana masing-masing siklus memiliki empat tahapan yang saling berhubungan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

1. Siklus 1

a. Perencanaan (*planning*)

Tahapan ini dimulai dengan menyiapkan perencanaan pembelajaran, membuat kisi-kisi soal latihan, alat evaluasi, membuat lembar observasi, membuat angket dll.

b. Pelaksanaan tindakan (*action*)

Tahapan ini akan dilakukan tindakan pembelajaran dimana dalam hal ini pembelajaran akan menggunakan metode *team games tournament*.

c. Pengamatan (*observation*)

Pada tahapan ini peneliti akan mengamati semua proses yang terjadi selama pembelajaran.

d. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis dan mengevaluasi atau mendiskusikan data yang diperoleh selama proses pembelajaran. Ketika peneliti merasa masih ada indikator yang belum tercapai selama proses pembelajaran pada siklus tersebut maka peneliti perlu melanjutkan siklus selanjutnya hingga diperoleh tujuan yang diinginkan dalam hal meningkatkan motivasi belajar siswa.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan observasi. Dan tes. Kegiatan observasi berlangsung selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya tes dilakukan pada saat refleksi dengan tujuan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, bakat yang dimiliki oleh siswa. Untuk itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi serta lembar tes tertulis untuk siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Telah dilakukan penelitian tindakan kelas di SMA Negeri 1 Gowa, dengan hasil yang diperoleh sebagai berikut;

Tabel 1 Hasil Siklus I

| No | Interval Nilai | Jumlah Siswa | Keterangan |
|----|----------------|--------------|------------|
|----|----------------|--------------|------------|

| | | | |
|------------------|---------|---|--------------|
| 1 | 90 - 94 | 1 | Tuntas |
| 2 | 85 - 89 | 4 | Tuntas |
| 3 | 80 - 84 | 5 | Tuntas |
| 4 | 75 - 79 | 1 | Tuntas |
| 5 | 70 - 74 | 8 | Tidak Tuntas |
| 6 | 65 - 69 | 6 | Tidak Tuntas |
| 7 | 60 - 64 | 5 | Tidak Tuntas |
| 8 | 55 - 59 | 3 | Tidak Tuntas |
| 9 | 50 - 54 | 3 | Tidak Tuntas |
| Jumlah Nilai | 2.614 | | |
| Rata-raa | 72,61 | | |
| Nilai Tertinggi | 91 | | |
| Nilai Terendah | 50 | | |
| Ketuntasan | 30.56% | | |
| Ketidak Tuntasan | 69.44% | | |

Berdasarkan hasil dari tabel diatas diperoleh bahwa pada siklus I ini hanya ada 30.56% siswa saja telah memenuhi KKM, sisanya belum melewati nilai ambang batas sebesar 69.44% siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah sebesar 91 sedangkan nilai paling rendahnya adalah sebesar 50. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada siklus ini sebesar 72.61. Hal ini dijadikan tolak ukur dalam merencanakan pembelajaran pada siklus II nantinya agar lebih matang dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMA N 1 Gowa. Hasil pada siklus I ini belum mencapai kriteria keberhasilan, karena hasil yang diperoleh belum mencapai 75% dari seluruh siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Selama pembelajaran siklus I, peneliti melakukan observasi dari awal hingga akhir pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang disusun oleh peneliti dan guru secara bersama-sama. Guru telah membimbing siswa dalam membangun pengetahuan siswa dengan baik. Siswa telah diberikan kesempatan untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selama proses pembelajaran guru belum mampu mengaitkan materi pembelajaran materi periodisasi perubahan UUD NRI tahun 1945 dengan apa yang mungkin siswa alami dalam keseharian mereka. Penggunaan metode *Team Games Tournament* dianggap seru oleh para siswa, namun dalam pelaksanaannya banyak siswa yang sedikit sulit diatur, dan tidak menaati peraturan yang telah dibuat oleh guru sebelumnya. Selama pemaparan materi periodisasi perubahan UUD NRI tahun 1945, ada beberapa siswa yang terpantau mengobrol dengan pembahasan diluar dari materi pembelajaran. Serta beberapa siswa yang hanya ikut-ikutan tanpa melakukan usaha untuk menjawab soal tes yang diberikan guru. Untuk itu diperlukan perbaikan terkait dengan permasalahan tersebut pada pembelajaran di siklus II. Dengan demikian maka siklus I belum dapat dikatakan berhasil karena belum menjawab permasalahan secara keseluruhan, sehingga masih diperlukan siklus lanjutan yaitu siklus II.

Siklus II

Terdapat beberapa hal yang perlu disiapkan sebelum siklus II dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, maka untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama siklus I, peneliti dan guru mencoba mencari solusi agar tercipta pembelajaran yang lebih kondusif serta efektif. Guru memisahkan tempat duduk siswa yang terpantau sering mengobrol dan membahas permasalahan di luar materi pelajaran. Guru juga memberikan tugas penting sebagai ketua kelompok bagi siswa yang dinilai mampu tapi bermalas-malasan. Kemudian guru serta peneliti secara bersama-sama menyiapkan semua administratif pembelajaran seperti RPP, media pembelajaran, instrument observasi, dan soal tes untuk mengukur pengetahuan siswa. Adapun peningkatan nilai yang diperoleh pada siklus II ini disajikan pada tabel berikut;

Tabel 2 Hasil Siklus II

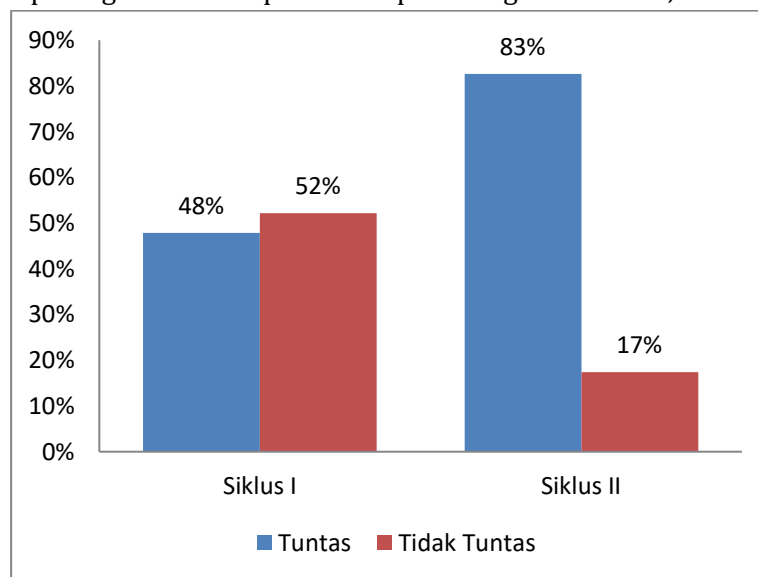
| No | Interval Nilai | Jumlah Siswa | Keterangan |
|------------------|----------------|--------------|--------------|
| 1 | 90 - 94 | 2 | Tuntas |
| 2 | 85 - 89 | 7 | Tuntas |
| 3 | 80 - 84 | 5 | Tuntas |
| 4 | 75 - 79 | 5 | Tuntas |
| 5 | 70 - 74 | 2 | Tidak Tuntas |
| 6 | 65 - 69 | 1 | Tidak Tuntas |
| 7 | 60 - 64 | 1 | Tidak Tuntas |
| Jumlah Nilai | 2.949 | | |
| Rata-raa | 81,91 | | |
| Nilai Tertinggi | 92 | | |
| Nilai Terendah | 62 | | |
| Ketuntasan | 83,33% | | |
| Ketidak Tuntasan | 16,67% | | |

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa rata-rata pada siklus II ini meningkat menjadi 81.91, dengan ketuntasan sebesar 83,33% serta yang belum memenuhi ketuntasan sebesar 16,67%. Hal ini menunjukkan respons positif yang terjadi pada siklus II pada pembelajaran PKN dengan metode *team games tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA N 1 Gowa. Nilai tertinggi yang diterima siswa pada siklus ini adalah 92 dan nilai terendahnya meningkat menjadi 62. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam proses belajar yang mana hal ini juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang terjadi.

Persentase ketuntasan pada siklus II ini menunjukan angka 83,33% dimana angka ini lebih besar dari ambang batas ketuntasan yang menjadi syarat keberhasilan penelitian yaitu sebesar 75%, untuk itu maka disimpulkan bahwa penelitian telah dianggap berhasil di siklus II ini sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *team games tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi periodisasi perubahan UUD NRI tahun 1945, memiliki dampak positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA N 1 Gowa. Hal ini dapat

dilihat dari nilai serta peningkatan jumlah ketuntasan siswa yang terjadi pada siklus I dan siklus II. Lebih jelas peningkatan ini dapat dilihat pada diagram berikut;



Gambar 1. Hasil Siklu I dan Siklus II

Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan ketuntasan pada siklus I dan siklus II, pada siklus I ketuntasan hanya terjadi pada 30,56% siswa saja namun pada siklus II ketuntasan siswa meningkat menjadi 83,33%, hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dimana hal ini juga menunjukkan keberhasilan guru dan peneliti dalam penelitian ini meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN di SMA N 1 Gowa dengan menggunakan metode *team games tournament*. Penggunaan metode ini dianggap seru oleh kebanyakan siswa, hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran dengan metode sangat tinggi dan berbeda jauh jika dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode konvensional. Game interaktif yang diselipkan selama proses pembelajaran membuat siswa semangat serta memiliki jiwa kompetitif dalam persaingan antar siswa sehingga mereka memiliki keinginan untuk memenangkan game, dimana untuk memenangkan game artinya mereka harus menggali informasi lebih banyak mengenai materi periodisasi perubahan UUD NRI tahun 1945. Dengan demikian maka penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *team game tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMA N 1 Gowa pada mata pelajaran PKN.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan metode *team games tournament* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi periodisasi perubahan UUD NRI tahun 1945 siswa Kelas XI SMA N 1 Gowa. Meningkatnya motivasi belajar siswa ini dapat dilihat dari antusiasme siswa selama proses pembelajaran serta presentase ketuntasan yang meningkat jauh dari ambang batas kriteria ketuntasan. Pada siklus I presentase ketuntasan siswa hanya sebesar 30,56% serta ketidak tuntas sebesar 69,44% namun diakhir siklus

II presentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 83,33% dan ketidak tuntas siswa menurun menjadi 16,67%. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *team games tournament* berhasil meningkatkan motivasi siswa kelas XI SMA N 1 Gowa

SARAN

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari penelitian ini, peneliti menyarankan untuk para guru agar dapat menggunakan metode *team games tournament* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Djarwo, C. F. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1).
- Kanda, A. S., & Rustini, R. (2024). Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran di MA Nurul Iman. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3).
- Musdalifah. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Jurnal of Science Education*, 2(1).
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0."*
- Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarak, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi dan Prestasi Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1).
- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 1(6).
- Widiani, N. K., Esaputra, I. N. T., & Widiastuti, N. P. K. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Agama Hindu Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4).