

## **EFEKTIVITAS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN PERMAINAN TEBAK GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR**

**Reni Indriana<sup>1\*</sup>, Fine Reffiane<sup>1</sup>, Fitria Miftakhul Jannah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

<sup>2</sup>SD Negeri Pedurungan Kidul 01, Pedurungan, Semarang, Jawa Tengah

email: [reniindriana321@gmail.com](mailto:reniindriana321@gmail.com)

**Abstract:** The low results of learning Indonesian in class V of SD Negeri Pedurungan Kidul 01 are due to the need for more use of various learning models, so it seems boring. The aim of the research carried out by the researchers was to analyze the increase in Indonesian language learning outcomes after using the themed games tournament learning model with the picture guessing game. The method used in this research is a pre-experimental method using a quantitative approach and a group pretest-posttest design. Twenty-four class V students were taken as samples using saturated sampling techniques. In this research, the N-Gain Test data analysis technique was used on the pretest and post-test results with the help of SPSS. The results showed an average of 0.6994 in the medium category, which is quite effective. The team's games tournament model with picture guessing games effectively improves the learning outcomes of class V students.

**Keywords:** learning model; learning outcomes; team games tournament

**Abstrak:** Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 01 disebabkan kurangnya penggunaan variasi model pembelajaran sehingga terkesan membosankan. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk menganalisis peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia setelah penggunaan model pembelajaran tematis games tournament dengan permainan tebak gambar. Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa metode Pre Experimental dengan menggunakan pendekatan kuantitatif desain one group pretest posttest design. 24 peserta didik kelas V sebagai sampel diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data Uji N-Gain terhadap hasil pretest dan posttest dengan bantuan SPSS. Hasil yang diperoleh menunjukkan rata-rata 0,6994 dengan kategori sedang yang artinya cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa model teams games tournament dengan permainan tebak gambar efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V.

**Kata kunci:** hasil belajar; model pembelajaran; teams games tournament



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam menjalankan kehidupan baik di lingkungan masyarakat, bangsa dan negara. (Tarigan et al., 2022). Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang saling berhubungan antara peserta didik dengan guru yang bertujuan untuk membimbing peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas diri pada lingkungan belajar. (Hamzah et al., 2022; Sareong & Supartini, 2020). Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Mata pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa serta membentuk kompetensi literasi atau bacaan selain itu peserta didik dapat mencintai Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan serta dapat menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang lain. (Ali, 2020; Linggasari & Rochaendi, 2022).

Pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. (Ningrum et al., 2023; Pratiwi et al., 2019). Cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik (Fahriansyah, 2021; Kosassy, 2019). Model pembelajaran merupakan sebuah prosedur sistematis yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang didalamnya ada strategi, metode, sumber belajar, media serta alat. (Jayul & Irwanto, 2020; Magdalena et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 01 peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu

pembelajaran belum terlaksana secara optimal karena guru menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Kemudian pada pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik diminta lebih banyak membaca sehingga peserta didik merasa bosan. Sumber belajar yang digunakan oleh guru yaitu buku guru dan buku siswa. Serta guru belum mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar Bab 5 bahasa Indonesia peserta didik kelas V belum tercapai dengan maksimal. Sebab hasil belajar peserta didik banyak yang di bawah KKM. Hal ini dikarenakan kurang optimalnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Peneliti juga belum menemukan penggunaan permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 01.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan terkait rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia adalah dengan merancang model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. (Diah & Siregar, 2023; Mulyadi, 2022). Hasil belajar sendiri merupakan sebuah kemampuan kognitif, afektif serta psikomotorik yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar yang menghasilkan perubahan tingkah laku. (Handayani & Subakti, 2020; Nabillah & Abadi, 2019). Model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 01 adalah model *Teams Games Tournament* (TGT) yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Model pembelajaran TGT sendiri merupakan model pembelajaran yang melibatkan kegiatan permainan dan pertandingan sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan

oleh guru (Adnyana, 2020; Sholicha et al., 2021).

Kelebihan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu peserta didik dapat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan tingkat keaktifan peserta didik tinggi. Dapat meningkatkan percaya diri, sportifitas, dan kerjasama peserta didik. Peserta didik tidak mudah merasa bosan karena belajar sambil bermain. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Kusumawati et al., 2023; Rusmiati & Nugroho, 2019) menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis efektivitas dari penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 01

## METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pedurungan Kidul 01 Semarang. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental*. Untuk desain penelitian menggunakan *one group pretest posttest design*. Penelitian kuantitatif eksperimen ini merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk memberikan perlakuan tertentu kepada suatu ruang lingkup yang bertujuan untuk mencari pengaruh dan perlakuan tertentu. (Syahrizal & Jailani, 2023). Pada penelitian ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan tertentu untuk menguji pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* dengan permainan tebak gambar terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 01.

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik SD Negeri Pedurungan Kidul 01, sedangkan untuk sampel yang digunakan sebanyak 24 peserta didik kelas V dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Untuk instrument yang digunakan berupa data observasi, tes, dan dokumentasi. Instrument tes yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* berupa tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda. *Pretest* merupakan sebuah tes yang digunakan peneliti sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan atau Tindakan penggunaan model *teams games tournament* dengan permainan tebak gambar yang bertujuan untuk menganalisis hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V. Sedangkan untuk *posttest* ialah sebuah tes yang peneliti berikan kepada peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan permainan tebak gambar. Berikut adalah gambaran terkait desain penelitian yang digunakan oleh peneliti. Peneliti menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest* dengan subjeknya yaitu peserta didik kelas V. Pada desain ini peneliti melakukan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Sebelum pembelajaran dimulai peneliti memberikan *pretest* kepada subjek ( $O_1$ ). Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan tebak gambar (X), di akhir pembelajaran peneliti memberikan *posttest* ( $O_2$ ).

Data yang ada kemudian dianalisis menggunakan Uji Ngain dengan dibantu SPSS. Data diperoleh peneliti selama melakukan penelitian di SD Negeri Pedurungan Kidul 01 yang selanjutnya dianalisis perbandingannya. Setelah diperoleh N-Gain, maka hasil N-Gain

dapat dikategorikan dalam kriteria seperti pada [Tabel 1](#).

**Tabel 1. Kriteria Uji N-Gain**

| Kriteria | Interval Koefisien              |
|----------|---------------------------------|
| Rendah   | $N \text{ gain} < 0,3$          |
| Sedang   | $0,3 \leq N \text{ gain} < 0,7$ |
| Tinggi   | $N \text{ gain} \geq 0,7$       |

(Prisuna, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 01 diperoleh hasil belajar peserta didik berupa *pretest* dan *posttest*.

Pada [Tabel 3](#) yang merupakan nilai *pretest* dan *posttest* yang selanjutnya dilakukan uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan berupa uji Shapiro wilk karena sampel kurang dari 50. Untuk mengetahui data yang digunakan telah berdistribusi normal dengan menggunakan kriteria taraf signifikan  $> 0,05$  yang dilakukan dengan bantuan SPSS Versi 25. (Permana & Iksari, 2023). Sehingga diperoleh hasil sesuai dengan [Tabel 2](#) berikut ini.

Dari [Tabel 2](#) menunjukkan bahwa hasil uji normalitas *pretest* peserta didik pada taraf signifikan hasilnya  $0,142 > 0,05$ , sehingga data yang digunakan oleh peneliti berdistribusi normal. Untuk data hasil uji normalitas *posttest* menunjukkan taraf signifikan  $0,056 > 0,05$  yang artinya data *posttest* berdistribusi normal.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

| Tests of Normality |           |    |      |
|--------------------|-----------|----|------|
| Shapiro-Wilk       |           |    |      |
|                    | Statistic | df | Sig. |
| Pretest            | ,937      | 24 | ,142 |
| Posttest           | ,919      | 24 | ,056 |

Untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan tebak gambar digunakan uji N-Gain. Analisis dari N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia materi petunjuk arah pada denah sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dalam perhitungan uji N-Gain peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 25, kemudian diperoleh hasil uji N-Gain seperti [Tabel 4](#).

Dilihat dari [Tabel 4](#), menunjukkan bahwa nilai mean (nilai rata-rata) 0,6994 termasuk dalam kriteria sedang. Berdasarkan tabel kriteria uji N-Gain pada interval koefisien  $0,3 < N\text{-Gain} < 0,7$  masuk dalam kriteria sedang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas dari penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 01. Hasil belajar dari Bahasa Indonesia materi petunjuk arah pada denah melalui *pretest* dan *posttest* dengan perlakuan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan tebak gambar terjadi peningkatan hasil belajar.

**Tabel 3. Nilai Pretes dan Posttest**

| Tes      | Skor tertinggi | Skor terendah | Jumlah skor | Rata-rata | Jumlah peserta didik |
|----------|----------------|---------------|-------------|-----------|----------------------|
| Pretest  | 70             | 20            | 1120        | 46,6      | 24                   |
| Posttest | 100            | 60            | 1990        | 82,9      | 24                   |

**Tabel 4. Hasil Uji N-Gain**

|                    | Descriptive Statistics |       |        |         |                |
|--------------------|------------------------|-------|--------|---------|----------------|
|                    | N                      | Min   | Max    | Mean    | Std. Deviation |
| Ngain Score        | 24                     | ,33   | 1,00   | ,6994   | ,17566         |
| Ngain Persen       | 24                     | 33,33 | 100,00 | 69,9405 | 17,56612       |
| Valid N (listwise) | 24                     |       |        |         |                |

Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Astuti et al. (2019) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi ekosistem di MTS Al-Ihsan Pontianak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII C. Berdasarkan nilai *pretest* 41,2 serta nilai *posttest* 74,53 yang kemudian dihitung menggunakan rumus N-Gain diperoleh hasil 0,56 yang tergolong dalam kriteria “sedang”. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-eksperimental design* serta rancangannya menggunakan *One Group Pretest Posttest*. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Makrifah (2020) di SD Negeri Kalikutuk pada kelas IV model pembelajaran yang telah diterapkan berupa kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal tersebut dilihat dari rata-rata *pretest* sebesar 42,67 dan rata-rata *posttest* sebanyak 71,67 kemudian dilakukan perhitungan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS di kelas IV. Hasil dari uji N-Gain yang telah dilakukan menunjukkan perolehan hasil sebesar 0,55 berdasarkan kriteria masuk dalam kategori “sedang”.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Hidayah (2023) model pembelajaran *Teams*

*Games Tournament* dengan bantuan media GAPOK (Game Pola Kalimat) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyusun pola kalimat di kelas III SD Negeri 3 Krasak. Dari nilai *pretest* sebesar 52,78 serta nilai *posttest* sebesar 69,44. Selanjutnya dilakukan perhitungan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitasnya. Hasil dari uji N-Gain model *Teams Games Tournament* dengan bantuan media Gapok (Game Pola Kalimat) sebesar 0,335. Berdasarkan tabel kriteria uji N-Gain hasil tersebut termasuk dalam interval koefisien  $0,3 < \text{N-Gain} < 0,7$  masuk dalam kategori “sedang”. Sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media Gapok (Game Pola Kalimat) cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia materi pola kalimat pada kelas III SD Negeri 3 Krasak.

Permainan tebak gambar yang digunakan dalam model pembelajaran *Teams Games tournament* dilakukan dengan cara peserta didik diberitahu oleh guru permainan yang akan dimainkan berupa Tebak Gambar (Materi Petunjuk pada Denah) yang dibantu oleh media amplop dan gambar. Pada media amplop berisi beberapa gambar yang akan ditebak oleh peserta didik. Selanjutnya perwakilan kelompok diminta untuk kedepan memilih amplop yang akan digunakan untuk permainan tebak gambar. Permainan tersebut dimainkan dengan peserta didik baris ke belakang yang bertugas untuk menebak gambar. Selanjutnya satu orang peserta didik bertugas untuk memegang gambar yang akan ditebak oleh temannya satu kelompok. Peserta didik diberi waktu 30 detik untuk menjawab. Apabila tidak dapat menjawab bisa berkata “Pas”, dan apabila bisa menjawab mendapatkan poin satu sedangkan jika salah menjawab tidak

mendapatkan poin nol. Kelompok yang berhasil menjawab paling banyak dan benar itulah pemenangnya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Mufidah & Badrus (2022) penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media permainan tebak gambar terhadap hasil belajar kosa kata bahasa arab di kelas XI pada Madrasah Aliyah At-Tauhid Surabaya. Langkah-langkah membuat media tebak gambar yaitu pertama media harus memberikan dukungan sesuai materi yang digunakan. Langkah yang kedua media mudah untuk diperoleh dan digunakan sehingga memudahkan dalam proses belajar. Kedua, media tebak gambar harus bisa memberikan informasi yang jelas kepada peserta didik. Selanjutnya langkah dalam menerapkan permainan tebak gambar yaitu Langkah pertama, guru menyiapkan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Langkah yang kedua, gambar diperlihatkan keseluruhan peserta didik di depan kelas. Ketiga, guru menjelaskan materi dengan gambar. Kemudian guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik satu persatu, yang terakhir pemberian tugas kepada peserta didik. Berdasarkan nilai rata-rata pretest sebesar 46,94 dan nilai rata-rata posttest sebanyak 79,91. Selanjutnya dilakukan perhitungan Uji T dengan hasil nilai  $T_{24,347} > T_{Tabel\ 1,695}$  sehingga permainan tebak gambar berpengaruh terhadap hasil belajar kosa kata Bahasa Arab peserta didik kelas XI Madrasah Aliyah At-Tauhid Surabaya.

Selanjutnya dari penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Widodo et al. (2023) penelitian tersebut dilakukan di PAUD Tunas Bangsa, Catur Tunggal, Depok dengan jumlah sampel sebanyak 20 anak. Pemilihan sampel dilakukan dengan Teknik *sampling*

*jenuh*. Penelitian tersebut bersifat kuantitatif dengan desain penelitian kuasi-eksperimental. Penelitian ini menggunakan instrument berupa media gambar yang digunakan dalam permainan tebak gambar. Selanjutnya peserta didik dapat menebak gambar serta menentukan gambar yang cocok untuk gizi seimbang. Kemudian menggunakan kuesioner yang dapat diisi langsung oleh peserta didik dengan menggunakan gambar yang berisi gizi seimbang menggunakan bantuan warna. Kuesioner terdiri dari pilihan benar dan salah. Jika peserta didik menjawab benar mendapatkan poin satu serta apabila menjawab salah memperoleh poin nol. Selanjutnya dilakukan perhitungan hasil kuesioner tersebut. Hasilnya terdapat perbedaan nyata sebelum dan sesudah peserta didik diberikan permainan tebak gambar, yang dibuktikan dengan nilai (2-tailed) sebesar  $0,005 < 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut permainan tebak gambar efektif dalam meningkatkan pengetahuan terkait gizi seimbang.

Permainan tebak gambar diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fatmasari et al. (2019) pada penelitian tersebut menggunakan sampel dari peserta didik kelas IV dan Kelas V di SDN Padangsari 02 Semarang dengan jumlah 50 peserta didik. Selanjutnya sampel tersebut dikelompokkan menjadi 2. Kelompok A diberi penyuluhan menggunakan media *booklet* sedangkan kelompok B menggunakan permainan tebak gambar. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui keefektifan antara permainan tebak gambar dan media *booklet*. Yang diukur dalam penelitian tersebut berupa pengetahuan serta Tindakan menyikat gigi yang di ukur sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan penyuluhan selama 15 menit. Dari hasil data yang



diperoleh pada penggunaan media *booklet* selisih nilai sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut sebanyak 2,55. Sedangkan pada penggunaan permainan tebak gambar selisih antara sebelum dan sesudah memainkan permainan tebak gambar memperoleh selisih sebanyak 4,32. Dari selisih tersebut telah menunjukkan bahwa permainan tabak gambar lebih efektif dari pada media *booklet*.

Langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dengan model *Teams Games Tournament* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi petunjuk arah pada denah yaitu mengelompokkan peserta didik setiap kelompok memiliki anggota 5 sampai 6 orang yang memiliki jenis kelamin, kemampuan, rasa tau etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok peserta didik dapat berdiskusi dan bekerjasama dalam mengerjakan tugas ataupun permainan yang telah disiapkan oleh guru.

Hasil analisis uji N-Gain score diperoleh nilai rata-rata 0,6994 yang menunjukkan masuk dalam kategori “Sedang” jadi dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan permainan tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Siti & Arifin, 2022) yang memperoleh hasil penggunaan model pembelajaran tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar pemecahan masalah pada pembelajaran matematika.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V

SD Negeri Pedurungan Kidul 01 setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan tebak gambar. Diperkuat dengan hasil dari uji N-Gain diperoleh hasil 0,6994 dengan kategori sedang. Jadi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan tebak gambar efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas V.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, M. E. (2020). Penerapan model pembelajaran TGT (teams games tournament) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 322–334.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Astuti, W. P., Rahayu, H. M., & Kurniawan, A. D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Percaya Diri Siswa pada Materi Ekosistem di MTs Al-Ihsan Pontianak. *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 112-124.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 1033–1042.
- Fahriansyah, F. (2021). Pengembangan Desain Model Pembelajaran

- Assure Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Smp Islamiyah Sawangan. *Perspektif*, 1(1), 53–63.
- Fatmasari, D., Purba, A., & Salikun, S. (2019). Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan Dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(1), 76.
- Hamzah, M. R., Mujiwati, Y., Zuhriyah, F. A., & Suryanda, D. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar sebagai Wujud Pendidikan yang Memerdekakan Peserta Didik. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(3), 221–226.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164.
- Hidayah, N. (2023). Efektivitas Media Gapok Dengan Model Tgt Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Pola Kalimat Pada Siswa Kelas 3 SD. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 68-75.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model pembelajaran daring sebagai alternatif proses kegiatan belajar pendidikan jasmani di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190-199
- Kosassy, S. O. (2019). Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran dan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 14(1), 152–173.
- Kusumawati, E. D., Nur'afifah, U. U., & Dimas, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. *Global Education Journal*, 1(4), 17–26.
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup. *Literasi*, XIII(1), 40–62.
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid di Kelas III SDN Sindangsari III. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(1), 119–128.
- Makrifah, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kalikutuk. *BASIC EDUCATION*, 9(3), 218-227.
- Mufidah, Z., & Badrus, M. (2022). Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Di Surabaya. *MUMTAZA : Journal of Arabic Teaching, Arabic Linguistic And Literature*, 1(1), 43–60.
- Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4537–4543.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659.



- Ningrum, M., Maghfiroh, & Andriani, R. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi di Madrasah Ibtidaiyah. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 85–100.
- Permana, R. A., & Ikasari, D. (2023). Uji Normalitas Data Menggunakan Metode Empirical Distribution Function Dengan Memanfaatkan Matlab Dan Minitab 19. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 7(1), 7–12.
- Prisuna, B. F. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui Google Meet Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pena Edukasi*, 8(1), 15–24.
- Pratiwi, A. Y., Pristiwati, R., & Doyin, M. (2022). Analisis Keselarasan Komponen-Komponen RPP Kurikulum 2013 Kelas 1 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Profesi Keguruan*, 8(1), 54-66.
- Rahmi, P., Dersa, R., & Hasballah, J. (2022). Pengembangan APE Rolling Box Berbasis Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Bahasa Anak. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 1-9.
- Rusmiati, R., & Nugroho, A. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Pop Up Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 241.
- Sareong, I. P., & Supartini, T. (2020). Hubungan Komunikasi Interpersonal Guru dan Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMA Kristen Pelita Kasih Makassar. *Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 29.
- Sari, I. W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Permainan Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1).
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). *Jurnal Tata Boga Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk*. 10(2), 234–245.
- Siti, & Arifin, F. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (Tgt) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd; Studi Meta-Analisis. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 193–204.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Tarigan, M., Alvindi, A., Wiranda, A., Hamdany, S., & Pardamean, P. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 149–159.
- Widodo, S. T. M., Aprillia, Y., & Metty, M. (2023). Efektivitas Metode Permainan Gambar Tebak untuk Meningkatkan Pengetahuan Gizi Seimbang pada Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu*

*Pendidikan*, 6(7), 5455–5459.  
Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A.  
(2023). Efektivitas Media  
Pembelajaran Berbasis  
Augmented Reality. *Paedagoria* :

*Jurnal Kajian, Penelitian Dan  
Pengembangan Kependidikan*,  
14(4), 509–514.