

## **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Dan Kompetensi Pengetahuan Geografi Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Busungbiu**

### ***Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Dan Kompetensi Pengetahuan Geografi Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Busungbiu***

**Irul Hidayat<sup>a\*</sup>, I Putu Ananda Citra<sup>b</sup>, I Gede Putu Eka Suryana<sup>c</sup>**

Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia<sup>a,b,c</sup>

Email : [irul@undiksha.ac.id](mailto:irul@undiksha.ac.id)<sup>a</sup>, [ananda.citra@undiksha.ac.id](mailto:ananda.citra@undiksha.ac.id)<sup>b</sup>, [isuryana@undiksha.ac.id](mailto:isuryana@undiksha.ac.id)<sup>c</sup>

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar dan kompetensi pengetahuan Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Busungbiu. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya hasil belajar siswa dan minimnya partisipasi aktif dalam pembelajaran Geografi akibat dominasi metode ceramah yang monoton. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan melibatkan dua kelas, yakni kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, tes, angket, dan wawancara, dengan analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan kompetensi pengetahuan siswa. Elemen permainan edukatif dan kerja sama tim dalam model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Secara simultan, model ini terbukti efektif dalam meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa, serta direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif di mata pelajaran Geografi.

**Kata kunci:** Teams Games Tournament, pembelajaran kooperatif, Geografi, minat belajar, kompetensi pengetahuan

#### **Abstract**

*This study aims to examine the effect of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) on students' learning interest and geographical knowledge competence among tenth-grade students at SMA Negeri 1 Busungbiu. The background of this research is based on the low academic achievement and lack of active participation in geography learning, primarily due to the dominance of monotonous lecture-based methods. This research employed a quasi-experimental design involving two classes: one experimental class implementing the TGT model and one control class receiving conventional instruction. Data collection techniques included observation, testing, questionnaires, and interviews, with both quantitative and qualitative data analysis. The findings indicate that the TGT model has a significant impact on improving students' learning interest and knowledge competence. The incorporation of educational games and team collaboration in the TGT model fosters an interactive, enjoyable, and healthily competitive learning environment. Simultaneously, the model effectively enhances both cognitive and affective aspects of student learning and is recommended as an innovative instructional strategy for geography education.*

**Keywords:** Teams Games Tournament, cooperative learning, geography, learning interest, knowledge competence

## **1. Pendahuluan**

UNESCO dalam konteks global memberikan empat (4) pilar pendidikan yang terdiri dari *learning to know, learning to do, learning to be and live together in peace*. Beberapa kajian, khusus di Indonesia empat pilar tersebut ditambah dengan pilar kelima, yaitu *learning to believe in God*. Penambahan ini didasari oleh kenyataan bahwa bangsa

Indonesia adalah bangsa yang beragama dan hal itu termuat dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas yang menyatakan bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME.

Tuntutan zaman pada abad 21 sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya harus mampu mengembangkan Minat Belajar Belajar Abad 21 yang sudah diadopsi oleh dunia pendidikan Indonesia dengan istilah "4K" yang mencakup: (a). Kecakapan berfikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking*), (b). Kecakapan berkomunikasi (*Communication Skills*), (c). Kreativitas dan Inovasi (*Creativity and Innovation*), dan (d). Kolaborasi (*Collaboration*). Lima pilar pendidikan dan Minat Belajar Belajar Abad-21 menunjukkan bahwa pendidikan diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam bidang pengetahuan, teknologi informasi dan juga aspek kemanusiaan. Hal ini disebabkan pembelajaran Abad 21 lebih mengintegrasikan pengetahuan dan Minat Belajar.

Sejalan dengan itu, pembelajaran Geografi Abad-21 juga mengintegrasikan pengetahuan dan Minat Belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari yang dikemukakan (Parjito, 2015) bahwa terdapat 3 pilar utama dalam pembelajaran Geografi, yaitu: *Geography Content/Essential*, yaitu materi Geografi yang dipelajari yang lebih menekankan pada pengetahuan., *Geography Skill*, merupakan Minat Belajar geografi yang mencakup dalam hal: (1) mengidentifikasi masalah dan mengajukan pertanyaan. (2) mengumpulkan data (pengamatan dan pengukuran). (3) mengatur atau mengolah data. (4) menganalisis data. (5) menjawab maupun memecahkan masalah. (6) mengkomunikasikan atau menginformasikan data, *Geography Perspectives*. Perspektif adalah cara pandang terhadap sesuatu. Ada tiga perspektif yang digunakan dalam Geografi, yaitu pendekatan spasial, ekologis, dan kompleks wilayah.

Ketiga pilar utama dalam pembelajaran Geografi menunjukkan cakupannya adalah pengetahuan dan Minat Belajar Geografi serta sudut pandang yang digunakan untuk mengkajinya. Pengetahuan dan Minat Belajar Geografi yang dikembangkan menggunakan tiga perspektif Geografi, yaitu keruangan, kelingkungan, dan kewilayahan, dengan media pjl sebagai penciri utama pembelajaran Geografi. Pembelajaran Geografi di Indonesia dihadapkan pada berbagai tantangan yang menghambat efektivitas proses belajar mengajar. Meskipun regulasi pendidikan di Indonesia, seperti yang tertuang dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menggarisbawahi pentingnya membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, serta memiliki pengetahuan dan keterampilan, kenyataannya implementasi ideal ini kerap kali terbentur dengan berbagai kendala.

Regulasi diharapkan mampu menjamin pengembangan potensi peserta didik sesuai dengan pilar-pilar pendidikan yang diusung oleh UNESCO learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together dan ditambah dengan pilar kelima di Indonesia, yaitu learning to believe in God. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa berbagai hambatan, mulai dari sarana dan prasarana yang belum memadai, keterbatasan kemampuan pendidik, hingga perbedaan karakteristik peserta didik, memengaruhi kualitas pembelajaran Geografi secara menyeluruh. Masalah utama yang sering muncul adalah keterbatasan sarana dan prasarana (sarpras) di sekolah-sekolah, terutama di wilayah terpencil. Media pembelajaran seperti peta dan teknologi yang seharusnya menjadi alat bantu utama dalam pengajaran Geografi sering kali tidak tersedia atau tidak memadai. Hal ini menghambat siswa untuk memahami konsep-konsep penting dalam Geografi, termasuk pendekatan spasial, ekologis, dan kewilayahan yang seharusnya diintegrasikan dalam pembelajaran.

Minat Belajar pendidik juga menjadi faktor yang krusial. Idealnya, guru Geografi tidak hanya mampu menyampaikan materi secara teoritis, tetapi juga harus memiliki Minat Belajar dalam membimbing siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan melakukan analisis data geografi. Namun, banyak guru yang belum mendapatkan pelatihan yang memadai terkait dengan penerapan Minat Belajar ini dalam konteks abad 21, seperti kecakapan berpikir kritis dan kolaborasi. Ketimpangan kualitas pendidik di berbagai daerah juga semakin memperparah permasalahan ini. Dari sisi peserta didik, variasi kemampuan dalam menerima materi Geografi juga menjadi tantangan tersendiri. Sebagian siswa mungkin memiliki akses lebih baik terhadap teknologi dan informasi, sementara sebagian lainnya kurang terpapar teknologi dan alat bantu yang diperlukan dalam pembelajaran geografi berbasis Minat Belajar. Ketidaksetaraan ini seringkali membuat sebagian siswa tertinggal dalam pemahaman konsep-konsep penting.

Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Busungbiu tengah menghadapi tantangan serius dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan geografi siswa, khususnya pada mata pelajaran Geografi. Data yang diperoleh dari hasil Sumatif Akhir Semester menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 45 jauh di bawah standar kelulusan yang diharapkan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran dan hasil yang dicapai siswa. Kesenjangan ini tidak hanya mengindikasikan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memperlihatkan adanya masalah mendasar dalam metode pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa dan guru, ditemukan bahwa salah satu faktor utama penyebab rendahnya kompetensi pengetahuan geografi adalah kurangnya minat siswa terhadap pelajaran Geografi. Siswa menganggap Geografi sebagai mata pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami. Hal ini diperparah dengan metode pembelajaran yang kurang menarik, yang mengakibatkan minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa berusaha untuk memahami atau mengaplikasikannya.

Metode pembelajaran yang diterapkan di SMA Negeri 1 Busungbiu selama ini cenderung didominasi oleh metode ceramah. Dalam metode ini, guru berperan sebagai penyampai informasi utama, sementara siswa hanya menjadi pendengar. Meskipun metode ceramah dapat menyampaikan banyak informasi dalam waktu singkat, namun metode ini kurang efektif dalam membangun pemahaman mendalam dan keterlibatan aktif siswa. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan sulit untuk berkonsentrasi, sehingga minat mereka terhadap mata pelajaran Geografi semakin menurun. Hasil wawancara dapat diakses pada link berikut <https://drive.google.com/drive/folders/10g9lnyyGFk-WFCRVAI6K8VMdwH2sI4VU>

Metode ceramah yang monoton juga kurang mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan metode ceramah tidak dapat mengakomodasi perbedaan tersebut. Misalnya, siswa yang lebih menyukai pembelajaran visual atau kinestetik akan kesulitan mengikuti pelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan lisan. Tanpa adanya variasi dalam metode pembelajaran, siswa dengan gaya belajar yang berbeda akan semakin tertinggal dan kompetensi pengetahuan geografi mereka akan semakin menurun.

Masalah tersebut mendorong diperlukannya perubahan dalam pendekatan pembelajaran untuk mengatasi masalah ini. Salah satu solusi yang dapat dipertimbangkan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan elemen kompetisi (Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati,

2024). Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari anggota dengan kemampuan yang beragam. Setiap kelompok bekerja sama untuk memahami materi pelajaran, kemudian bersaing dengan kelompok lain dalam bentuk turnamen atau permainan akademik. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sekaligus mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Penelitian oleh (Kaspari, A., & Masruroh, 2024) menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berhasil meningkatkan minat siswa dalam belajar Geografi. Siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena elemen permainan dalam TGT membuat suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Partisipasi aktif siswa meningkat, yang berdampak positif pada pemahaman konsep Geografi secara lebih mendalam. Hasil penelitian lainnya oleh (Aulia & Aji, 2024) mengungkapkan bahwa metode TGT tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Geografi. Dengan adanya kompetisi dalam bentuk turnamen, siswa didorong untuk lebih mempersiapkan diri dan memahami materi agar bisa berkontribusi dalam tim, yang secara langsung memperbaiki daya ingat mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Metode TGT juga efektif dalam mengembangkan Minat Belajar kolaboratif siswa. Penelitian oleh Wulandari (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan TGT melatih siswa untuk bekerja dalam tim, berkomunikasi dengan baik, dan berbagi tanggung jawab dalam memahami materi Geografi (Yulitri et al., 2020). Hal ini sesuai dengan tuntutan Minat Belajar abad ke-21 yang menekankan kolaborasi sebagai salah satu kompetensi inti. TGT dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam belajar. Penelitian oleh (Amni et al., 2021) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode TGT memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Faktor permainan dan kompetisi dalam TGT membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk berprestasi. Dari kelima tersebut tersebut, jelas bahwa penerapan metode TGT mampu mengubah dinamika pembelajaran Geografi. Dengan menghadirkan suasana yang lebih interaktif dan kompetitif, TGT berhasil meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa, serta menjadikan pembelajaran Geografi lebih menarik dan mudah dipahami.

Elemen kompetisi dalam TGT menjadi salah satu aspek penting yang membedakan model ini dari metode pembelajaran tradisional. Kompetisi yang sehat antara kelompok tidak hanya menumbuhkan semangat bersaing, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat. Dengan adanya turnamen atau permainan, siswa lebih termotivasi untuk memahami materi dengan baik agar dapat memenangkan kompetisi. Hal ini berbeda dengan metode ceramah yang cenderung pasif, di mana siswa hanya menerima informasi tanpa dorongan untuk berkompetisi atau berprestasi lebih baik. Selain itu, model TGT menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk membantu satu sama lain dalam memahami materi. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman individu, tetapi juga mengembangkan Minat Belajar sosial dan kolaboratif. Melalui kerja sama, siswa belajar untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama. Minat Belajar ini sangat penting, tidak hanya dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka di dunia kerja.

Secara keseluruhan, model pembelajaran kooperatif tipe TGT menawarkan pendekatan yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Dengan menggabungkan elemen kompetisi dan kerja sama, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, model ini dapat menjadi solusi bagi tantangan pembelajaran yang dihadapi di SMA Negeri 1 Busungbiu. Jika diterapkan dengan baik, TGT dapat membantu

siswa untuk lebih memahami materi, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, dan pada akhirnya, menghasilkan prestasi akademik yang lebih baik.

## 2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Busungbiu yang beralamat di Jalan Raya Seririt, Desa Busungbiu, Kecamatan Busungbiu, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Jenis rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (quasi experiment design). Menurut (Sugiyono, 2013) desain eksperimen semu memiliki kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya mampu mengendalikan variabel-variabel luar yang dapat memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Objek dalam penelitian ini mencakup minat dan kompetensi pengetahuan geografi siswa sebagai akibat dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Geografi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran Geografi beserta guru pengajarnya. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposif, dengan menetapkan dua kelas sebagai sampel, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

Metode dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber utama, yaitu guru dan siswa. Data primer meliputi: (1) data penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diperoleh dari guru, serta (2) data mengenai minat dan kompetensi pengetahuan geografi siswa. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui sumber tidak langsung, yaitu dari pihak sekolah, berupa informasi jumlah siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran Geografi.

Beberapa metode digunakan dalam pengumpulan data, yaitu: (1) metode observasi, yang dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas saat model TGT diterapkan, termasuk interaksi guru dan siswa, serta antar siswa selama kegiatan berlangsung; (2) metode tes, untuk mengukur kompetensi pengetahuan geografi siswa; (3) metode angket, guna memperoleh informasi mengenai minat siswa terhadap pembelajaran Geografi; dan (4) metode wawancara, untuk memperkuat data dan menggali informasi lebih mendalam dari guru maupun siswa terkait proses pembelajaran.

Dalam hal pengolahan dan analisis data, tahapan yang dilakukan meliputi: (1) persiapan, yaitu mengecek kelengkapan instrumen dan kesiapan data; (2) pengumpulan data, yaitu mengumpulkan data hasil observasi, tes, angket, dan wawancara; (3) tabulasi data, yaitu menyusun data dalam bentuk tabel untuk memudahkan analisis; serta (4) penarikan kesimpulan, berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif, seperti hasil tes dan angket, dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, sedangkan data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk menginterpretasikan makna dari hasil temuan lapangan.

### 3. Hasil Dan Pembahasan

#### Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar dan kompetensi pengetahuan Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Busungbiu. Model TGT merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja tim dan permainan edukatif dalam suasana kompetitif yang sehat, sehingga menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan penguasaan pengetahuan siswa dalam pelajaran Geografi akibat dominasi metode ceramah yang bersifat pasif. Model TGT ditawarkan sebagai solusi inovatif dengan menekankan kerja sama kelompok dan kegiatan kompetitif yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Model TGT terdiri atas lima komponen utama, yaitu: (1) penyampaian materi secara klasikal oleh guru; (2) pembentukan kelompok belajar heterogen; (3) pelaksanaan permainan edukatif berupa kuis; (4) turnamen antar perwakilan kelompok; dan (5) pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Penerapan model ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang lebih atraktif dan kolaboratif. Selain itu, kompetensi pengetahuan siswa dalam Geografi juga meningkat, tercermin dari kemampuan mereka dalam memahami, menjelaskan, serta mengaplikasikan konsep-konsep geografis. Diskusi kelompok dalam model ini turut memperkuat pemahaman siswa melalui interaksi dan pertukaran gagasan antarteman sebaya.

#### Deskripsi Data Pengetahuan Geografi

##### Data Kelompok Eksperimen

Tabel 1. Data Pengetahuan Kelompok Eksperimen

Interval Nilai	Kriteria	Sebelum Penerapan		Sesudah Penerapan	
		N	%	N	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
80-100	Sangat Baik	0	0%	19	59%
60-79	Baik	4	13%	13	41%
40-59	Cukup	22	69%	0	0%
20-39	Kurang	6	19%	0	0%
0-19	Kurang Sekali	0	0%	0	0%
<b>Total</b>		<b>32</b>	<b>100%</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>
<b>Mean</b>			47.57		80.56
<b>Nilai Tertinggi</b>			66.67		96.30
<b>Nilai Terendah</b>			33.33		59.26
<b>Standar Deviasi</b>			8.42		9.02

##### Data Kelompok Kontrol

Tabel 1. Data Pengetahuan Geografi Kelompok Kontrol

Interval Nilai	Kriteria	Sebelum Penerapan		Sesudah Penerapan	
		N	%	N	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
80-100	Sangat Baik	0	0%	8	24%
60-79	Baik	6	18%	26	76%

<b>40-59</b>	Cukup	21	62%	0	0%
<b>20-39</b>	Kurang	7	21%	0	0%
<b>0-19</b>	Kurang Sekali	0	0%	0	0%
<b>Total</b>		<b>34</b>	<b>100%</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>
<b>Mean</b>			48.04		73.20
<b>Nilai Tertinggi</b>			66.67		88.89
<b>Nilai Terendah</b>			33.33		59.26
<b>Standar Deviasi</b>			9.50		8.41

### Deskripsi Data Minat Belajar Geografi

#### Data Kelompok Eksperimen

Tabel 3. Data Minat Belajar Geografi Kelompok Eksperimen

Interval Nilai	Kriteria	Sebelum Penerapan		Setelah Penerapan	
		N	%	N	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
<b>84 - 100</b>	Sangat Baik	0	0%	6	19%
<b>68- 83</b>	Baik	0	0%	26	81%
<b>52 - 67</b>	Cukup	7	22%	0	0%
<b>36 - 51</b>	Kurang	25	78%	0	0%
<b>20 - 35</b>	Kurang Sekali	0	0%	0	0%
<b>Total</b>		<b>32</b>	<b>100%</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>
<b>Mean</b>			47.61		76.36
<b>Nilai Tertinggi</b>			58.18		87.27
<b>Nilai Terendah</b>			41.82		69.09
<b>Standar Deviasi</b>			4.85		5.16

#### Data Kelompok Kontrol

Data Minat Belajar Geografi siswa kelompok eksperimen dikumpulkan menggunakan instrumen observasi terhadap proses dan hasil proyek. Adapun deskripsi data pengetahuan Geografi kelompok kontrol disajikan pada tabel 4.5. Hasil perhitungan menggunakan statistika deskriptif diketahui bahwa terdapat suatu perkembangan terhadap Minat Belajar Geografi kelompok eksperimen dengan ditunjukkan dari meningkatkan nilai rata-rata Minat Belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan penerapan pembelajaran konvensional. Namun perkembangan nilai rata-rata Minat Belajar Geografi kelompok kontrol lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen yang diberikan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen.

Tabel 4. Data Minat Belajar Geografi Kelompok Kontrol

Interval Nilai	Kriteria	Sebelum Penerapan		Setelah Penerapan	
		N	%	N	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
<b>86 - 100</b>	Sangat Baik	0	0%	3	9%
<b>68- 83</b>	Baik	0	0%	17	50%
<b>52 - 67</b>	Cukup	6	18%	14	41%
<b>36 - 51</b>	Kurang	28	82%	0	0%
<b>20 - 35</b>	Kurang Sekali	0	0%	0	0%
<b>Total</b>		<b>34</b>	<b>100%</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>
<b>Mean</b>			46.58		68.56

<b>Nilai Tertinggi</b>	60.00	85.45
<b>Nilai Terendah</b>	41.82	58.18
<b>Standar Deviasi</b>	5.12	8.00

### Uji Hipotesis

#### Uji Prasyarat

Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varian dan uji homogenitas matriks varians kovarians. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data sampel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Kelompok yang akan diuji normalisasinya berjumlah dua kelompok, yang terdiri dari kelompok siswa yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen (kelompok eksperimen) dan kelompok siswa yang diberi perlakuan menggunakan model konvensional (kelompok kontrol). Kriteria pengujiannya adalah data memiliki sebaran normal jika angka signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Dari hasil perhitungan pada tabel 4.6 dijelaskan bahwa data pengetahuan dan Minat Belajar Geografi terdistribusi secara normal, dapat dilihat pada tabel nilai signifikansi (sig.) data postes menunjukkan angka lebih besar dari 0,05 yaitu pada kelas eksperimen 0,148 dan 0,200 pada kelas eksperimen, pada kelas kontrol 0,105 dan 0,200. Ini berarti semua data pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 5. Ringkasan Uji Normalitas

Variabel	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
Pengetahuan	Eksperimen	0,135	32	0,148
	Kontrol	0,100	34	0,200*
Minat Belajar	Eksperimen	0,141	32	0,105
	Kontrol	0,098	34	0,200*

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua data yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut memiliki varians yang sama atau sebaliknya. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas data rata-rata nilai pengetahuan dan Minat Belajar kelompok eksperimen dan kontrol, tingkat signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05 yaitu 0,834 dan 0,052. Maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians sama (homogen).

Tabel 6. Uji Homogenitas Varian

Variabel	F	df1	df2	Sig.
<b>Pengetahuan Geografi</b>	0,044	1	64	0,834
<b>Minat Belajar Geografi</b>	3.925	1	64	0,052

Uji prasyarat terakhir yakni Uji homogenitas matriks varian-kovarians antar variabel dependen dilakukan terhadap kelompok data pengetahuan dan Minat Belajar Geografi siswa secara bersama-sama menggunakan uji Box's M. Hasil uji Box's M kesamaan matriks varians-kovarians secara simultan menghasilkan angka signifikan sebesar 0,149 lebih besar dari nilai  $\alpha = 0,05$ . Hal ini berarti bahwa matriks varians pada variabel pengetahuan dan Minat Belajar Geografi siswa adalah homogen.

Tabel 7. Uji Homogenitas Matriks Varians-Kovarians

Box's Test of Equality of Covariance Matrices	
Box's M	5.521
F	1.778
df1	3
df2	840296.405
Sig.	.149

### Uji Hipotesis

Hipotesis 2 yang diuji dengan test of between-subjects' effects yaitu Ho, dimana kriteria menyatakan bahwa Ho ditolak apabila taraf signifikansi F lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh angka statistik F sama dengan 11,743 dan angka sig.  $0,001 < 0,05$ . Jadi hipotesis (Ho) ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen terhadap pengetahuan Geografi siswa..

Hipotesis 3 yang diuji dengan test of between-subjects' effects yaitu Ho, di mana kriteria menyatakan bahwa Ho ditolak apabila taraf signifikansi F lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh angka statistik F sama dengan 21,431 dan angka sig.  $0,000 < 0,05$ . Jadi hipotesis (Ho) ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen terhadap minat belajar Geografi siswa.

Tabel 8. Tests of Between-Subjects Effects

Tests of Between-Subjects Effects						
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Model_Pembelajaran	Pengetahuan Geografi	891.422	1	891.422	11.743	.001
	Minat Belajar Geografi	1021.631	1	1021.631	21.431	.000

Hipotesis 4 yang diuji yaitu Ho, di mana kriteria menyatakan bahwa Ho ditolak apabila taraf signifikansi untuk Pillai's Trace, Wilk's Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan tabel 4.10 diperoleh angka statistik F sama dengan 25,374 dan angka signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 untuk Pillai's Trace, Wilk's Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root. Jadi hipotesis nol (Ho) ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen terhadap kompetensi pengetahuan dan Minat Belajar siswa.

Tabel 9. Uji Multivariat

Multivariate Tests <sup>a</sup>						
Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	
Model_Pembelajaran	Pillai's Trace	.446	25.374 <sup>b</sup>	2.000	63.000	.000
	Wilks' Lambda	.554	25.374 <sup>b</sup>	2.000	63.000	.000
	Hotelling's Trace	.806	25.374 <sup>b</sup>	2.000	63.000	.000
	Roy's Largest Root	.806	25.374 <sup>b</sup>	2.000	63.000	.000

## **Pembahasan**

### **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar dan kompetensi pengetahuan Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Busungbiu. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor pretest dan posttest yang signifikan, serta hasil observasi dan angket minat belajar yang mengindikasikan peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT menunjukkan keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, antusias dalam mengikuti permainan edukatif, dan semangat berkompetisi secara sehat dalam turnamen. Faktor-faktor ini membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih memahami materi Geografi secara mendalam.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh (Arif et al., 2025) yang menyatakan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Selain itu, penelitian oleh (Lubis, 2025) juga menemukan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan kerja sama antar siswa, serta memperbaiki hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Dari segi minat belajar, model TGT mampu memberikan stimulus internal dan eksternal. Stimulus internal tercermin dari rasa ingin tahu siswa terhadap materi dan keinginan untuk memenangkan turnamen, sedangkan stimulus eksternal datang dari suasana pembelajaran yang kompetitif dan interaktif. Hal ini diperkuat oleh teori motivasi belajar menurut (Mampane, 2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis kompetisi positif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Lebih lanjut, dampak sosial pembelajaran juga terlihat dari peningkatan sikap kerja sama, tanggung jawab, dan rasa percaya diri siswa. Hal ini mencerminkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Hariyadi et al., 2021), bahwa pembelajaran kooperatif membentuk hubungan interpersonal yang positif dalam lingkungan belajar.

Namun, penerapan model ini juga menghadapi beberapa tantangan, seperti pengelolaan waktu untuk permainan dan turnamen, serta perbedaan keaktifan antar anggota kelompok. Oleh karena itu, guru perlu memfasilitasi distribusi peran yang merata dan melakukan evaluasi secara berkala untuk memastikan semua siswa mendapatkan pengalaman belajar yang setara.

Secara keseluruhan, model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti sebagai strategi yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan minat belajar dan kompetensi pengetahuan Geografi siswa. Penerapan model ini direkomendasikan untuk digunakan secara berkelanjutan dengan penyesuaian sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

### **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen Terhadap Pengetahuan Geografi**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament secara signifikan meningkatkan pengetahuan Geografi siswa kelas X. Perbedaan yang mencolok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik dari segi peningkatan rata-rata nilai maupun distribusi kategori penilaian, membuktikan bahwa model ini efektif dalam membangun pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Geografi. Model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang

menyenangkan, aktif, dan kompetitif, yang mendorong siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran. Permainan edukatif dan turnamen membuat materi Geografi yang bersifat teoritis menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis, di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan teman sejawat.

Penelitian oleh (Rahayu & Suryani, 2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih tertarik dan lebih mampu mengingat materi karena suasana belajar yang variatif dan melibatkan partisipasi aktif. Dalam konteks pembelajaran Geografi, keterlibatan dalam kuis dan permainan yang menuntut pemahaman mendalam terhadap materi membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep. Selanjutnya, hasil penelitian oleh (Mulyani, 2019) menegaskan bahwa model TGT meningkatkan interaksi sosial antar siswa yang berdampak pada peningkatan pemahaman materi. Hal ini sangat relevan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana diskusi kelompok dan kerjasama dalam menjawab pertanyaan menjadi faktor penting dalam pembentukan pengetahuan siswa. Penerapan model TGT juga mengurangi kecemasan belajar karena siswa bekerja dalam tim dan tidak merasa terbebani secara individu. Ini berpengaruh positif terhadap kesiapan mental siswa dalam menerima pelajaran. Aspek ini diperkuat oleh temuan dari (Yuliana, T., & Haris, 2021), yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan self-confidence dan engagement siswa terhadap pembelajaran.

Secara keseluruhan, data empiris dan dukungan dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan pengetahuan siswa, khususnya dalam mata pelajaran Geografi yang menuntut pemahaman konseptual dan aplikatif.

### **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen Terhadap Minat Belajar Geografi**

Peningkatan signifikan yang terjadi pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki pengaruh kuat terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Geografi. Hal ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme kerja model TGT yang berorientasi pada keterlibatan aktif, kompetisi sehat, dan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

TGT menciptakan lingkungan belajar yang memicu semangat siswa melalui permainan edukatif dan turnamen yang terstruktur. Proses diskusi kelompok dan pertandingan antar siswa mendorong siswa untuk lebih terlibat, tidak hanya secara kognitif tetapi juga secara afektif. Keinginan untuk berkontribusi terhadap keberhasilan tim dan memperoleh penghargaan dalam turnamen menjadi motivasi intrinsik yang memperkuat minat belajar.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suryani, L., & Anwar, 2021), yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian tersebut menekankan bahwa aspek permainan dalam TGT membuat siswa merasa senang dan tertantang, yang berdampak pada peningkatan partisipasi belajar.

Penelitian lain oleh (Kurniawan, D., Rahmawati, A., & Siregar, 2020) mengungkapkan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran Geografi secara signifikan meningkatkan minat belajar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara interaktif. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor aktif dalam membangun pengetahuan melalui kerja tim.

Lebih jauh, teori belajar humanistik yang dikemukakan oleh Carl Rogers menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika peserta didik merasa aman, dihargai, dan memiliki kebebasan untuk berpartisipasi. Model TGT memberikan ruang bagi keterlibatan emosional siswa, yang berdampak pada peningkatan motivasi dan minat belajar.

Dari sudut pandang psikologis, TGT juga dapat mengaktifkan sistem penghargaan otak (*reward system*), di mana siswa merasa dihargai atas kontribusi mereka dalam kelompok dan hasil kompetisi. Perasaan bangga dan pengakuan yang diperoleh dari teman sebaya menjadi faktor penting dalam mendorong semangat belajar.

Sementara kelompok kontrol juga mengalami peningkatan minat belajar, namun sifatnya tidak sekuat kelompok eksperimen. Hal ini dapat dipahami karena pembelajaran konvensional kurang memberikan stimulus sosial dan emosional yang cukup untuk menumbuhkan minat belajar secara signifikan.

Dengan demikian, penerapan model TGT terbukti menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan minat belajar Geografi. Guru dapat mengintegrasikan model ini dalam kegiatan belajar mengajar untuk membangun suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

### **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen Terhadap Pengetahuan dan Minat Belajar Geografi**

Analisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pengetahuan dan minat belajar Geografi siswa dilakukan dengan menggunakan teknik analisis *test of between-subjects effects* dan *uji multivariat*. Hasil pengujian terhadap Hipotesis 2 menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap pengetahuan Geografi siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai F sebesar 11,743 dengan signifikansi 0,001 ( $p < 0,05$ ), sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya, terdapat peningkatan yang nyata pada pengetahuan Geografi siswa setelah diterapkannya model TGT. Demikian pula, Hipotesis 3 yang menguji pengaruh TGT terhadap minat belajar Geografi juga menunjukkan hasil yang signifikan, dengan nilai F sebesar 21,431 dan signifikansi 0,000, yang mengindikasikan bahwa model ini secara nyata meningkatkan minat belajar siswa. Kedua temuan ini didukung oleh penelitian (Suryani, L., & Anwar, 2021) serta (Kurniawan, D., Rahmawati, A., & Siregar, 2020), yang menyimpulkan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar melalui aktivitas kolaboratif dan kompetisi edukatif.

Selanjutnya, pengujian Hipotesis 4 menggunakan uji multivariat menunjukkan bahwa model TGT memberikan pengaruh simultan yang signifikan terhadap kedua variabel, yakni pengetahuan dan minat belajar Geografi. Seluruh parameter statistik seperti *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang berarti  $H_0$  ditolak dan model TGT terbukti berkontribusi secara serempak terhadap peningkatan aspek kognitif dan afektif siswa. Temuan ini memiliki implikasi penting dalam konteks pendidikan Geografi, karena pembelajaran dengan pendekatan TGT tidak hanya mendorong pemahaman konseptual tetapi juga menumbuhkan sikap positif terhadap mata pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial dan motivasi konstruktivistik (Mampane, 2023), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pemahaman dan sikap belajar.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Busungbiu. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata, skor tertinggi, serta pergeseran kategori penilaian yang lebih baik pada kelompok eksperimen setelah penerapan model TGT. Selain itu, model TGT juga terbukti secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Geografi. Kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan edukatif dan kerja sama tim berhasil menumbuhkan ketertarikan, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Secara simultan, model pembelajaran TGT memberikan pengaruh positif terhadap aspek kognitif dan afektif siswa, sehingga layak dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Geografi di jenjang pendidikan menengah.

#### 5. Daftar Pustaka

- Amni, Z., Ningrat, H. K., & -, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>
- Arif, M. M., Latifah, F., & Ulya, M. S. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament ( TGT ) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam ( PAI ) di SMA Negeri 1 Tambakboyo Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama ( IAINU Tuban ), Indonesia Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama ( IAINU Tuban ), Indonesia Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama ( IAINU Tuban ), Indonesia. 7(1), 1–17.
- Aulia, A. T., & Aji, A. (2024). Hubungan Antara Literasi Lingkungan Dengan Kemampuan Memecahkan Masalah Lingkungan Pada Peserta Didik di Sekolah Adiwiyata SMA N 4 Semarang. *Edu Geography*, 11(3), 1–9. <https://doi.org/10.15294/edugeo.v11i2.69710>
- Hariyadi, A., Matin, F., & Putri, A. (2021). Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Audio Visual Pada Mata Kuliah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 110–116. <https://doi.org/10.24176/re.v12i1.6891>
- Kaspari, A., & Masruroh, H. (2024). Peningkatan hasil belajar kognitif melalui gamification learning: Penerapan model Team Games Tournament pada materi mitigasi bencana. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 5(2), 146–155. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/20743>
- Kurniawan, D., Rahmawati, A., & Siregar, N. A. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap minat belajar geografi. *Jurnal Geografi Dan Pendidikan Lingkungan*, 7(1), 12–21.
- Lubis, R. S. (2025). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Volume 9 Nomor 1 Edisi Juni 2025 Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa SMP GKPI Padang Bulan. 9*, 132–141.
- Mampane, M. R. (2023). The Contribution of Educational Psychology to South African Preservice Teacher Training and Learner Support. *Education Sciences*, 13(10). <https://doi.org/10.3390/educsci13101047>
- Mulyani, D. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil

- belajar dan interaksi sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(2), 119–128.
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 1 Beluk. *Global Education*, 2(1), 83–91. <https://doi.org/10.61798/get.v2i1.142>
- Parjito. (2015). *Visi pendidikan geografi abad 21*. Prosiding Seminar Nasional P3GI.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 14–20. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.12038>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R\&D*.
- Suryani, L., & Anwar, S. (2021). Meningkatkan minat belajar melalui model Teams Games Tournament pada siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(2), 134–142.
- Yuliana, T., & Haris, A. (2021). Pengaruh model TGT terhadap self-confidence dan keterlibatan belajar siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(3), 88–97.
- Yulitri, R., Putri, W. O., Trisoni, R., & Hardi, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Kegiatan Outbound Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5(1), 33–40.