Jurnal Pena Edukasi ISSN 2407-0769 (cetak)
Vol. 13, No. 1, Apr 2026, hlm. 1 – 8 ISSN 2549-4694 (online)
Available online at http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPE

PENINGKATAN KETERLIBATAN MURID MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IX

Eka Aprilya Ningrum[1*],Muhammad Jodi Prasetiyo[1], Fitri Nurhaliza[1], Fiona Lilyanti[1], Millatul Lailiyah[1], Anik Widiastuti[1]
[1]Pendidikan IPS, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
e-mail: ekaaprilya.2025@student.ac.id

Abstract: This classroom action research was prompted by the uneven engagement of Grade IX students at SMP Negeri 1 Kalasan in group activities during Social Studies (IPS) lessons. The study aimed to enhance students' behavioral, emotional, and cognitive engagement through the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model. Following the Kemmis and McTaggart model, the research was conducted in two cycles, each comprising planning, acting, observing, and reflecting, using a mixed-methods approach. The participants were 32 students of class IX C. Data were collected through observation sheets, interviews, documentation, questionnaires, and field notes, and were analyzed descriptively and with a paired-samples t-test in SPSS. The mean score of TGT implementation rose from 42.56 in Cycle I to 55.62 in Cycle II (a difference of 13.06; Cohen's d = 4.97), while the mean score of student engagement rose from 73.56 to 81.19 (a difference of 7.63; Cohen's d = 1.54). Both gains fall into the large effect size category. These findings indicate that TGT contributes to higher active engagement, a stronger sense of responsibility, better communication skills, and greater cohesiveness among students, and that it supports the formation of a collaborative learning culture at school.

Keywords: cooperative learning; social studies; student engagement; teams games tournament.

Abstrak: Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilatarbelakangi oleh belum meratanya keterlibatan murid kelas IX SMP Negeri 1 Kalasan dalam kegiatan kelompok pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif murid melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan pendekatan metode campuran (mixed methods). Subjek penelitian berjumlah 32 murid kelas IX C. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif dan dengan uji-t sampel berpasangan menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor keterlaksanaan TGT meningkat dari 42,56 pada Siklus I menjadi 55,62 pada Siklus II (selisih 13,06; d Cohen = 4,97), sedangkan rata-rata skor keterlibatan murid meningkat dari 73,56 menjadi 81,19 (selisih 7,63; d Cohen = 1,54). Kedua peningkatan tersebut termasuk kategori ukuran efek besar. Temuan ini menunjukkan bahwa TGT berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan aktif, rasa tanggung jawab, kemampuan berkomunikasi, dan kekompakan murid serta mendukung terbentuknya budaya belajar kolaboratif di sekolah.

Kata kunci: keterlibatan murid; pembelajaran kooperatif; penelitian tindakan kelas; teams games tournament.

Lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Internasional
Diajukan: 1 Februari 2026; Direvisi: 10 April 2026; Diterima: 12 April 2026

Jurnal Pena Edukasi ISSN 2407-0769 (cetak)
Vol. 13, No. 1, Apr 2026, hlm. 1 – 8 ISSN 2549-4694 (online)
Available online at http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPE

PENDAHULUAN

Keterlibatan murid (*student engagement*) merupakan konstruk multidimensi yang terdiri atas dimensi perilaku, emosional, dan kognitif. Keterlibatan perilaku tampak pada partisipasi murid dalam kegiatan belajar, yaitu kehadiran, keaktifan menjawab pertanyaan, dan penyelesaian tugas. Keterlibatan emosional tercermin dari minat, antusiasme, rasa senang, dan keterikatan murid terhadap kegiatan pembelajaran. Keterlibatan kognitif terlihat dari upaya murid memahami materi, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, mengajukan pertanyaan, dan meng-evaluasi jawaban (Kim et al., 2021). Ketiga dimensi tersebut saling berkaitan sehingga perlu dikembangkan secara seimbang dalam pembelajaran.

Observasi awal di kelas IX C SMP Negeri 1 Kalasan menunjukkan bahwa keterlibatan murid dalam pembelajaran IPS belum merata. Sebagian murid aktif menjawab pertanyaan dan memimpin diskusi, sedangkan sebagian lainnya cenderung diam, menunggu jawaban teman, atau hanya mengikuti kegiatan tanpa menyumbangkan gagasan. Diskusi kelompok pun sering didominasi oleh murid yang memiliki kemampuan berkomunikasi lebih baik. Selain itu, sebagian murid kurang percaya diri ketika mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas karena khawatir jawabannya keliru.

Asesmen diagnostik terhadap 32 murid kelas IX C menunjukkan bahwa kelas ini sebenarnya memiliki modal belajar yang baik. Seluruh murid menyatakan menyukai pembelajaran IPS dan antusias terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Sebanyak 96,9% murid tertarik pada permainan edukatif, 96,9% lebih mudah memahami materi melalui gambar, video, atau diagram, 100% menyukai praktik atau aktivitas langsung, dan 93,8% senang berdiskusi dengan teman. Data tersebut menggambarkan karakteristik belajar murid yang cenderung visual, kinestetik, dan kolaboratif. Sebanyak 78,1% murid masih memerlukan bantuan guru ketika menghadapi kesulitan, dan hanya 40,6% murid yang terbiasa membaca materi sebelum pembelajaran dimulai. Kondisi ini menunjukkan bahwa minat belajar belum otomatis disertai kemandirian belajar. Murid masih membutuhkan arahan guru, pertanyaan pemantik, pembagian tugas yang jelas, dan bantuan bertahap (*scaffolding*) agar dapat terlibat secara optimal.

Penerapan TGT juga sejalan dengan konstruktivisme sosial Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan berkembang melalui interaksi sosial. Dalam kelompok, murid yang belum mampu menyelesaikan tugas secara mandiri dapat memperoleh bantuan dari teman sebaya maupun guru melalui scaffolding. Bantuan tersebut tidak selalu berasal dari guru, tetapi dapat muncul melalui diskusi, tutor sebaya, pertanyaan pemantik, dan interaksi antarmurid (Muis et al., 2022). Dengan demikian, TGT tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga menyediakan ruang bagi murid untuk belajar melalui tindakan, perasaan, dan proses berpikir (Riana et al., 2025).

Atas dasar landasan teori dan temuan penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif murid kelas IX C SMP Negeri 1 Kalasan dalam pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tour-nament* (TGT).

Jurnal Pena Edukasi ISSN 2407-0769 (cetak)
Vol. 13, No. 1, Apr 2026, hlm. 1 – 8 ISSN 2549-4694 (online)
Available online at http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPE

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan metode campuran (*mixed methods*). Pendekatan tersebut memadukan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh tentang keterlibatan murid setelah model TGT diterapkan.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kalasan. Subjek penelitian ialah 32 murid kelas IX C. Penelitian terdiri atas dua siklus yang mengacu pada model Kemmis, McTaggart.

Tindakan Pembelajaran

Tindakan pembelajaran menggunakan model TGT yang terdiri atas lima tahap menurut Slavin (2015), yaitu presentasi kelas, kerja kelompok (*teams*), permainan akademik (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Pada tahap presentasi kelas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi pokok, aturan kegiatan, dan pertanyaan pemantik. Pada tahap *teams*, murid dibagi ke dalam kelompok kecil untuk berdiskusi, menyelesaikan lembar kerja, dan saling menjelaskan materi. Tahap games berupa permainan akademik yang dirancang untuk mengulang dan memperdalam materi, sedangkan tahap tournament berupa kompetisi antarwakil kelompok. Tahap terakhir ialah pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

Variasi kegiatan dalam penelitian ini meliputi Climate Change Relay (estafet), kuis booklet, dan ZEP Quiz pada materi perubahan iklim dan adaptasinya. Climate Change Relay digunakan untuk membangun antusiasme murid melalui permainan estafet yang mengaitkan konsep perubahan iklim dengan dampak dan upaya adaptasinya. Kuis booklet digunakan untuk mendorong diskusi kelompok dalam menjawab pertanyaan secara tertulis. ZEP Quiz dimanfaatkan sebagai media kuis berbasis teknologi untuk melatih kemampuan murid menalar jawaban dan menjelaskan alasan pilihannya.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen utama penelitian ini terdiri atas empat jenis. Pertama, lembar observasi keterlaksanaan model TGT yang memuat 15 indikator dari lima tahap TGT. Kedua, lembar observasi keterlibatan murid yang memuat 15 indikator pada tiga dimensi, yaitu keterlibatan perilaku (6 indikator), keterlibatan emosional (5 indikator), dan keterlibatan kognitif (4 indikator); lembar ini dikembangkan berdasarkan Fredricks et al., (2004). Ketiga, pedoman wawancara observer untuk menggali informasi tentang perubahan perilaku, dominasi diskusi, kepercayaan diri, dan kendala pelaksanaan TGT. Keempat, catatan lapangan dan dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil kerja kelompok, dan rekaman peristiwa penting selama pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang meliputi rata-rata, simpangan baku, nilai minimum, dan nilai maksimum. Perbandingan antara Siklus I dan Siklus II dilakukan dengan uji-t sampel berpasangan (*paired samples t-test*) menggunakan SPSS. Besar peningkatan dianalisis melalui ukuran efek d Cohen beserta koreksi Hedges. Berdasarkan acuan Cohen, (1988), nilai 0,2 menunjukkan efek kecil, 0,5 efek sedang, dan 0,8 efek besar.

Data kualitatif dianalisis dengan model Miles Huberman, & Saldaña, (2014) yang mencakup kondensasi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Data hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dikelompokkan berdasarkan indikator keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Selanjutnya, data kualitatif dibandingkan dengan data kuantitatif untuk menilai kesesuaian temuan dan memperkuat interpretasi hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Statistik Deskriptif

Rata-rata keterlaksanaan TGT meningkat dari 42,56 pada Siklus I menjadi 55,62 pada Siklus II, atau bertambah 13,06 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan sintaks TGT menjadi lebih terstruktur setelah perbaikan pada Siklus II. Skor terendah pada Siklus II (52) bahkan lebih tinggi daripada skor tertinggi pada Siklus I (46). Hal ini menandakan bahwa perbaikan terjadi secara menyeluruh, tidak hanya pada kelompok murid tertentu.

Rata-rata keterlibatan murid juga meningkat dari 73,56 menjadi 81,19, atau bertambah 7,63 poin. Selain itu, simpangan baku keterlibatan murid menurun dari 6,232 menjadi 4,185, dan rentang skor menyempit dari 69–105 pada Siklus I menjadi 74–88 pada Siklus II. Penyempitan rentang ini menunjukkan bahwa keterlibatan murid menjadi lebih merata. Murid yang semula cenderung pasif menunjukkan peningkatan partisipasi, sedangkan kesenjangan antara murid yang sangat aktif dan murid yang kurang aktif semakin berkurang. Temuan ini sejalan dengan permasalahan awal penelitian, yaitu keterlibatan murid yang belum merata dalam kegiatan kelompok.

Ukuran Efek Peningkatan

Ukuran efek menunjukkan bahwa peningkatan keterlaksanaan TGT tergolong sangat besar ($d = 4{,}97$; g Hedges = 4,85), sedangkan peningkatan keterlibatan murid tergolong besar (d = 1,54; g Hedges = 1,51). Kedua nilai tersebut jauh melampaui batas 0,8 yang menurut Cohen (1988) termasuk kategori efek besar. Rentang kepercayaan 95% pada kedua variabel tidak mencakup angka nol sehingga peningkatan tersebut dapat dinyatakan bermakna secara statistik dan tidak semata-mata terjadi karena kebetulan.

Ukuran efek keterlaksanaan TGT lebih besar daripada ukuran efek keterlibatan murid. Hal ini dapat dijelaskan oleh kondisi pada Siklus I, ketika guru masih menyesuaikan diri dengan alur TGT dan murid memerlukan waktu untuk memahami aturan permainan. Setelah perbaikan, tahapan TGT berjalan lebih tertib, pembagian peran lebih jelas, dan waktu kegiatan lebih terkendali. Keterlibatan murid juga meningkat, tetapi relatif lebih bertahap karena minat awal murid terhadap pembelajaran IPS dan kegiatan berbasis permainan sudah tinggi. Dengan demikian, ruang peningkatan keterlibatan lebih terbatas daripada ruang peningkatan keterlaksanaan model.

Hasil Wawancara Observer

Wawancara dengan observer memberikan gambaran kualitatif yang menguatkan data kuantitatif. Observer mencatat perubahan pada pemerataan keterlibatan, dominasi murid, kepercayaan diri, respons terhadap TGT, kualitas diskusi, dan kendala pelaksanaan.

Jurnal Pena Edukasi ISSN 2407-0769 (cetak)
Vol. 13, No. 1, Apr 2026, hlm. 1 – 8 ISSN 2549-4694 (online)
Available online at http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPE

Tabel 1. Rangkuman Hasil Wawancara Observer

Aspek	Sebelum/awal TGT (Siklus I)	Setelah perbaikan (Siklus II)
Pemerataan keterlibatan	Pertanyaan masih dijawab oleh murid tertentu; beberapa murid diam atau menunggu jawaban teman	Keterlibatan lebih merata; jumlah murid yang hanya diam berkurang
Dominasi murid	Murid yang cepat memahami materi mengambil alih diskusi	Pembagian tugas dan kesempatan menjawab yang merata mendorong anggota yang pasif untuk berkontribusi
Kepercayaan diri	Sebagian murid takut keliru sehingga memilih agar temannya yang menjawab	Murid lebih berani menjawab dan berdiskusi; sebagian murid bahkan berebut kesempatan menjawab saat permainan
Respons terhadap TGT	Antusias pada *Climate Change Relay*, tetapi aturan perlu dijelaskan berulang kali	Murid lebih memahami aturan dan alur; peran kelompok lebih jelas
Kualitas diskusi	Berfokus pada perolehan poin	Mulai membahas alasan di balik jawaban (ZEP Quiz)
Kendala	Kelas menjadi ramai, waktu perlu dikendalikan, dan sebagian murid terlalu berfokus mengejar poin	Beberapa murid masih perlu dipancing dengan pertanyaan atau tugas langsung

Sumber: wawancara dengan observer (F. L.).

Pembahasan

Pada riset ini menguraikan temuan penelitian berdasarkan tiga dimensi keterlibatan menurut Fredricks et al., (2004), yaitu keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Pada setiap dimensi, hasil wawancara observer dipadukan dengan data kuantitatif, kemudian ditafsirkan berdasarkan teori dan penelitian terdahulu. Pembahasan ditutup dengan keterkaitan antardimensi dan keterbatasan penelitian.

Pada dimensi keterlibatan perilaku, observer melaporkan bahwa pada tahap *teams* murid tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berdiskusi, menyelesaikan lembar kerja, dan menyiapkan kelompoknya untuk mengikuti permainan. Pada Siklus I, pertanyaan masih cenderung dijawab oleh murid tertentu, sedangkan sebagian murid diam atau menunggu jawaban teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa kerja kelompok tanpa pembagian tanggung jawab yang jelas belum otomatis menjamin partisipasi seluruh anggota. Setelah peran diperjelas dan kesempatan menjawab diberikan secara merata pada Siklus II, observer mencatat bahwa jumlah murid yang hanya diam berkurang dan anggota yang semula pasif mulai berkontribusi.

Temuan kualitatif tersebut sejalan dengan data kuantitatif. Simpangan baku skor keterlibatan murid menurun dari 6,232 menjadi 4,185, dan rentang skor

menyempit dari 69–105 menjadi 74–88 . Penurunan sebaran skor ini meng-isyaratkan bahwa kesenjangan partisipasi antara murid yang sangat aktif dan murid yang kurang aktif semakin kecil. Hasil ini sesuai dengan pandangan Robert E Slavin, (2014) bahwa tanggung jawab individu dalam kelompok mendorong setiap anggota untuk berpartisipasi karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi seluruh anggotanya. Dalam kerangka saling ketergantungan positif (Johnson & Johnson, 2009), pembagian peran memberi kesempatan kepada murid yang biasanya hanya mengikuti temannya untuk menyelesaikan bagian tugas tertentu sehingga peluang terlibat tidak hanya dimiliki oleh murid yang paling aktif. Dengan demikian, perbaikan struktur tugas pada Siklus II tampaknya berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan perilaku.

Pada dimensi keterlibatan emosional, antusiasme murid tampak paling kuat pada tahap *games* dan *tournament*. Menurut observer, kegiatan *Climate Change Relay* menumbuhkan rasa penasaran karena dikemas dalam bentuk kompetisi antarkelompok, dan perolehan skor kelompok membuat diskusi pada kuis *booklet* berlangsung lebih serius. Pada Siklus I, sebagian murid takut keliru sehingga memilih agar temannya yang menjawab. Pada Siklus II, murid lebih berani menjawab dan berdiskusi, bahkan sebagian di antaranya berebut kesempatan menjawab saat permainan. Perubahan ini menunjukkan bahwa suasana permainan membantu mengurangi rasa takut keliru sehingga kepercayaan diri murid meningkat.

Temuan tersebut dapat dipahami karena dalam TGT skor diperoleh atas nama kelompok, sehingga tekanan untuk tampil sempurna secara pribadi tampak-nya menjadi lebih ringan, sedangkan dorongan untuk berkontribusi bagi kelompok menjadi lebih kuat. Kondisi ini selaras dengan Wibowo, (2024) serta Pasaribu & Sihotang, (2024) yang menemukan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi belajar murid. Temuan ini juga sejalan dengan Alfahani & Widayati, (2024) yang melaporkan peningkatan *student engagement* dari 71,53% pada Siklus I menjadi 80,87% pada Siklus II. Meskipun demikian, observer mencatat bahwa pada Siklus I sebagian murid terlalu berfokus mengejar poin. Hal ini menunjukkan bahwa unsur kompetisi perlu dikelola agar antusiasme tidak mengalihkan perhatian murid dari tujuan belajar.

Pada dimensi keterlibatan kognitif, diskusi kelompok pada Siklus I lebih sering berfokus pada perolehan poin. Setelah perbaikan dilakukan dan guru memberikan *scaffolding* berupa pertanyaan pancingan, murid mulai membahas alasan di balik jawaban pada ZEP Quiz. Perubahan ini menunjukkan bahwa murid tidak hanya menghafal jawaban, tetapi juga berusaha memahami hubungan antara konsep perubahan iklim, dampaknya, dan upaya adaptasi. Upaya menjelaskan alasan pilihan jawaban merupakan indikator keterlibatan kognitif karena menuntut murid mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki serta mengevaluasi jawaban (Fredricks et al., 2004; Kim et al., 2021).

Apabila ditinjau secara keseluruhan, ketiga dimensi keterlibatan tersebut dapat ditafsirkan saling menguatkan. Pembagian peran yang jelas meningkatkan keterlibatan perilaku. Keterlibatan perilaku yang lebih merata, bersama suasana permainan, membuat murid lebih percaya diri sehingga keterlibatan emosional meningkat. Rasa

percaya diri tersebut memudahkan murid mengemukakan alasan jawaban sehingga keterlibatan kognitif ikut terdorong. Penafsiran ini sejalan dengan pandangan Fredricks et al., (2004) bahwa ketiga dimensi keterlibatan saling berkaitan, dan dengan Riana et al., (2025) yang memandang TGT sebagai ruang bagi murid untuk belajar melalui tindakan, perasaan, dan proses berpikir.

Di samping temuan tersebut, penelitian ini memiliki beberapa catatan dan keterbatasan. Kelas yang antusias cenderung menjadi ramai sehingga guru perlu menjaga aturan permainan dan pengaturan waktu agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Beberapa murid masih memerlukan dorongan langsung berupa pertanyaan atau penugasan individual agar bersedia berbicara. Selain itu, penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding, dan data kualitatif bersumber dari satu observer. Oleh karena itu, hasil penelitian perlu dipahami sebagai gambaran kondisi di kelas IX C SMP Negeri 1 Kalasan dan tidak digeneralisasi secara luas kepada populasi yang lebih besar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dua siklus penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan murid kelas IX C SMP Negeri 1 Kalasan dalam pembelajaran IPS. Rata-rata skor keterlaksanaan TGT meningkat dari 42,56 menjadi 55,62 (d = 4,97), sedangkan rata-rata skor keterlibatan murid meningkat dari 73,56 menjadi 81,19 (d = 1,54). Kedua peningkatan tersebut termasuk kategori ukuran efek besar. Penurunan simpangan baku keterlibatan murid dari 6,232 menjadi 4,185 juga menunjukkan bahwa keterlibatan murid menjadi lebih merata.

Hasil wawancara observer memperkuat temuan kuantitatif. Perubahan yang paling menonjol dari Siklus I ke Siklus II ialah keterlibatan yang semakin merata, kepercayaan diri murid yang meningkat, dan diskusi yang tidak lagi hanya berfokus pada perolehan poin, tetapi juga pada alasan di balik jawaban. Dengan demikian, keberhasilan TGT tampak tidak hanya pada suasana kelas yang lebih menyenangkan, tetapi juga pada meningkatnya partisipasi, ketertarikan, kepercayaan diri, kerja sama, dan upaya murid memahami materi.

Variasi kegiatan berupa *Climate Change Relay*, kuis *booklet*, dan ZEP Quiz selaras dengan karakteristik murid kelas IX C yang menyukai permainan edukatif, aktivitas langsung, diskusi, dan pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, TGT dapat menjadi alternatif model pembelajaran IPS untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan melibatkan murid secara merata. Guru disarankan memperjelas aturan permainan, mengatur waktu secara efektif, dan memberikan *scaffolding* kepada murid yang masih pasif. Peneliti selanjutnya disarankan menambahkan kelas pembanding dan melibatkan lebih dari satu observer agar temuan penelitian lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

Alfahani, A., & Widayati, A. (2024). Peningkatan student engagement pada mata pelajaran akuntansi melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantu media Accounting Ladder Snake Game.

Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia, *13*(2).

Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, *6*(2), 214–220.

Arumsari, F. V, Kolopaking, R., Chamidah, N., & Utami, M. A. P. (2024). Penerapan Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV SDN Blabak 1 Kandat Kediri. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *6*(2), 63–86.

Chamidah, N., & Utami, M. A. P. (2025). Efektivitas model pembelajaran berbasis Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 7H MTsN 1 Kota Kediri. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, *3*(4), 49–60.

Fahira, N., Buwono, S., Karolina, V., Wiyono, H., & Atmaja, T. S. (2023). Influence of the TGT cooperative learning model on students' social science academic performance. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *7*(2), 3599–3605.

Frayoga, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap aktivitas pembelajaran murid di sekolah dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, *2*(3), 36–43.

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, *74*(1), 59–109.

Ismail, S., & Sari, W. K. (2026). Efforts to improve students' learning engagement in science learning using the Teams Games Tournament (TGT) model in Grade VIII of SMPN 22 Padang. *Journal of Education and Learning Research*, *4*(1), 30–38.

Kim, M. K., Lee, I. H., & Kim, S. M. (2021). A longitudinal examination of temporal and iterative relationships among learner engagement dimensions during online discussion. *Journal of Computers in Education*, *8*(1), 63–86.

Larasati, N. A., Suprijono, A., Prastiyono, H., & Prasetya, S. P. (2026). Hubungan penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Wordwall terhadap minat dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMPN 3 Sidoarjo. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, *6*(3), 242–253.

Pasaribu, S. A., & Sihotang, D. O. (2024). Implementasi Teams Games Tournament model meningkatkan motivasi belajar murid di SD St. Antonius Bangun Mulia Medan. *Pastoralia*, *5*(1), 31–43.

Riana, M., Suciati, & Bachtiar. (2025). Boosting students' engagement and writing skills through team games tournament in primary classrooms. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *13*(2).

Wibowo, A. (2024). Analisis mendalam tentang keberhasilan model Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan motivasi dan prestasi. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *4*(4), 27–40.