



MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA DIGITAL DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Intan Nanik Hartatik¹, Ika Ratih Sulistiani², Muhammad Sulistiono³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: ¹22201013023@unisma.ac.id, ²ika.ratih@unisma.ac.id

³muhammad.sulistiono@unisma.ac.id

Abstract

This study focuses on the impact of the digital media-based Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the Indonesian language learning achievement of third-grade students at MI Al Hidayah in Malang Regency. A quantitative approach with a quasi-experimental design specifically the Nonequivalent Control Group Design was employed. The sample was selected using a total sampling technique involving all third-grade students, with Class III-A serving as the experimental group and Class III-B as the control group. Data collection was conducted through tests and documentation. Data analysis utilized descriptive and inferential statistics, including normality tests, homogeneity tests, and an Independent Samples t-test, supported by IBM SPSS Statistics version 25. The results indicate that the average learning score in the experimental class was 76.33, which was higher than the control class's average of 63.50. Hypothesis testing yielded a significance value of 0.009 ($p < 0.05$), demonstrating a significant effect of the digital media-based TGT model on students' Indonesian language learning achievement. An effect size (Cohen's d) of 0.70 indicates a moderate impact. The use of the digital media-based TGT model implemented via Kahoot successfully enhanced student engagement, motivation, collaboration, and participation during the learning process, thereby contributing to improved learning outcomes. Therefore, the digital media-based Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model represents an innovative and effective option for improving Indonesian language learning achievement at the elementary school level.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), digital media, Indonesian language learning.*

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan pada abad ke-21 menuntut perubahan dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tidak lagi hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga harus mengembangkan keterampilan berfikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi Fauzi & Syiraful (2024). Oleh karena itu, guru harus mampu memilih proses

pembelajaran yang aktif, interaktif dan kolaboratif sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan dampak positif terhadap hasil belajar (Yuniarti *et al.*, 2023).

Hasil belajar adalah indikator yang digunakan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui kegiatan penilaian tertentu (Fernando *et al.*, 2024). Indikator hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Lestari & Rasto, 2024). Dalam penelitian ini, hasil belajar hanya dibatasi pada ranah kognitif, yaitu kemampuan berfikir peserta didik yang diukur melalui tes tertulis yang berupa pre-test dan post-test.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut menjadi dasar bagi peserta didik dalam memahami berbagai mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang dengan cara yang menarik supaya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mubin *et al.*, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di MI Al Hidayah Kabupaten Malang, pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital untuk mendukung proses pembelajaran juga masih belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang belum optimal. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan kerja sama dan interaksi aktif antarsiswa dalam kelompok heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Melalui model pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok (Ramadanti *et al.*, 2025). Menurut Gazali *et al* (2025) jenis-jenis model pembelajaran kooperatif itu ada 3, yaitu: Model *Student Team Achievement Division* (STAD), Model Pembelajaran Jigsaw, Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), karena model TGT ini menekankan keterlibatan aktif seluruh siswa tanpa membedakan Tingkat kemampuan akademik (Agustiani *et al.*, 2025). Selain itu, model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui unsur permainan dan kompetisi sehat, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Keefektifan model TGT akan semakin meningkat apabila dikombinasikan dengan media digital. Salah satu media digital yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis internet yang menyajikan kuis secara menarik dan interaktif. Kahoot memiliki empat fitur, yaitu: Game, Kuis, Diskusi, dan Survei (Bunjamin *et al.*, 2020). Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, motivasi, partisipasi, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional (Sukarismanti1 *et al.*, 2024).

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Paula & Dafit (2024) menemukan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan model TGT dan yang memanfaatkan metode tradisional. Pangestu & Citrawati (2024) juga membuktikan bahwa penerapan model TGT dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Meskipun demikian, masih sedikit penelitian yang mengkaji penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang berbasis media digital dalam pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media digital terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III MI Al Hidayah di Kabupaten Malang.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media digital terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Desain penelitian ini menggunakan Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok mendapatkan pre-test untuk mengukur kemampuan dasar siswa, setelah itu kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media digital, sementara kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai dilakukan, kedua kelompok menjalani post-test untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilakukan di MI Al Hidayah Kabupaten Malang pada semester Genap tahun ajaran 2025/2026. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan observasi awal yang menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih rendah, dan metode pengajaran yang dipakai masih metode ceramah, sehingga partisipasi siswa dalam proses

belajar mengajar belum optimal. Di samping itu, penerapan model pembelajaran yang inovatif serta media digital dalam kegiatan belajar masih cukup terbatas.

Sampel dalam penelitian ini meliputi semua siswa kelas III di MI Al Hidayah Kabupaten Malang yang terdiri dari dua kelas. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah cluster sampling. Kelas III A dipilih menjadi kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media digital, sementara kelas III B sebagai kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional. Pemilihan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan berdasarkan kelas yang sudah ada tanpa melakukan pengacakan individu, sesuai dengan karakteristik penelitian eksperimen semu.

Dalam mengumpulkan data, teknik yang digunakan mencakup tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang dirancang berdasarkan indikator pembelajaran Bahasa Indonesia dalam aspek kognitif. Tes ini dilaksanakan dalam bentuk pre-test dan post-test untuk menilai kemampuan awal serta hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Di sisi lain, dokumentasi berfungsi untuk mendapatkan data tambahan yang mencakup daftar nama siswa, nilai hasil belajar, perangkat pembelajaran, serta dokumentasi dari kegiatan penelitian. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes diuji terlebih dahulu melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesulitan, dan uji daya beda guna memastikan bahwa instrumen tersebut layak sebagai alat pengumpul data.

Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25. Proses analisis dimulai dengan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan gambaran hasil belajar siswa. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas dengan menggunakan Shapiro–Wilk dan uji homogenitas dengan Levene's Test sebagai prasyarat analisis. Setelah semua prasyarat tersebut terpenuhi, pengujian hipotesis dilaksanakan menggunakan Independent Samples t-test dengan tingkat signifikansi 0,05 untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media digital.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Digital Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Al Hidayah Kabupaten Malang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang berbasis media digital berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III MI Al Hidayah di Kabupaten Malang. Ini terlihat dari rata-rata nilai belajar siswa di kelas eksperimen yang

mencapai 76,33, sementara rata-rata nilai di kelas kontrol hanya 63,50. Di samping itu, analisis menggunakan uji Independent Samples t-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,009. ($<0,05$) sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa model TGT dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kerja sama, dan berpusat pada siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima pelajaran dari guru, tetapi juga terlibat dalam diskusi kelompok, permainan akademik, dan tournament. Kegiatan ini memberi siswa peluang untuk bertukar pikiran, bekerja sama menyelesaikan masalah, serta merasa bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran membuat pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia meningkat dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini serupa dengan penelitian oleh Asrianti *et al* (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati *et al* (2025) juga mengungkapkan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar dan pencapaian siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Keberhasilan model TGT dalam penelitian ini juga diperkuat oleh pemanfaatan media digital Kahoot sebagai alat evaluasi dan permainan yang mendidik. Kahoot menyediakan kuis yang interaktif dengan fitur-fitur skor, ranking, dan umpan balik yang langsung, sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan semangat siswa selama proses pembelajaran. Dengan media ini, siswa terdorong untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan memahami materi demi mencapai skor terbaik untuk kelompok mereka. Situasi ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Temuan ini diperkuat oleh Zanah *et al* (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam model TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Putri *et al* (2025) juga menyatakan bahwa penerapan Kahoot dalam pembelajaran yang bersifat kooperatif dapat mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa karena proses pembelajarannya lebih interaktif dan menarik.

Selain menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik, penelitian ini juga memperoleh nilai effect size (Cohen's d) sebesar 0,70 yang tergolong dalam kategori sedang. Angka ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media digital tidak hanya berpengaruh secara statistik, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian,

model TGT berbasis media digital dapat menjadi pilihan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

2. Perbedaan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Antara Kelas Yang Menggunakan Model TGT Berbasis Media Digital Dan Kelas Yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional

Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan dalam hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelompok yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media digital dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Perbedaan ini dapat dilihat dari rata-rata pencapaian belajar pada kelas eksperimen yang mencapai 76,33, sementara kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata 63,50. Di samping itu, hasil analisis Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,009 ($<0,05$) yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT berbasis media digital lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Perbedaan dalam hasil akademis ini disebabkan oleh ciri khas dari model TGT yang menempatkan siswa sebagai fokus utama dalam proses pembelajaran. Di kelas percobaan, siswa diberikan peluang untuk berdiskusi, berkolaborasi, ikut serta dalam permainan edukatif, dan bersaing dalam turnamen yang membuat pembelajaran jadi lebih dinamis. Sementara itu, di kelas kontrol, kegiatan belajar masih lebih banyak didominasi oleh penjelasan dari guru, sehingga kesempatan untuk keterlibatan aktif dari siswa menjadi cukup terbatas. Akibatnya, motivasi belajar dan pemahaman siswa terkait materi tidak berkembang dengan maksimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputro *et al* (2024), yang menunjukkan bahwa model TGT secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Penelitian Safitri *et al* (2025) juga mengungkapkan bahwa model TGT dapat meningkatkan tingkat keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Penggunaan Kahoot sebagai alat digital juga menjadi salah satu elemen yang memisahkan hasil pembelajaran antara kedua kelompok. Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif melalui penyajian kuis yang bersifat permainan dan penyediaan umpan balik secara real-time. Situasi ini membuat para pelajar lebih terfokus, bersemangat, dan berenergi selama proses belajar, sehingga materi yang diajarkan lebih mudah diterima. Temuan ini didukung oleh penelitian Mubarak *et al* (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Rahmawati *et al* (2024) juga menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot mampu meningkatkan semangat belajar sebab menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Secara keseluruhan, temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media digital lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III MI Al Hidayah di Kabupaten Malang dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan ini tidak hanya terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar dan hasil analisis hipotesis, namun juga didukung oleh peningkatan dalam aktivitas, motivasi, kolaborasi, serta partisipasi siswa selama kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, model TGT berbasis media digital bisa menjadi salah satu pilihan alternatif untuk inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media digital memberikan dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III MI Al Hidayah di Kabupaten Malang. Hasil dari uji Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,009 ($< 0,05$), yang menyebabkan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Selain itu, rata-rata pencapaian belajar siswa di kelas eksperimen adalah 76,33, yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol yang hanya mencapai 63,50.

Penerapan model TGT berbasis media digital melalui Kahoot dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, kolaboratif, dan menarik. Para siswa menjadi lebih terdorong untuk terlibat dalam diskusi, berkolaborasi, serta ikut serta dalam kompetisi akademis dan turnamen sehingga pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia semakin baik. Besarnya dampak juga didukung oleh angka effect size (Cohen's d) yang mencapai 0,70, menunjukkan kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa metode ini tidak hanya berarti secara statistik, tetapi juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pencapaian belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media digital dapat dijadikan salah satu pilihan strategi pembelajaran yang efisien dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di tingkat dasar, terutama di Madrasah Ibtidaiyah.

Daftar Rujukan

- Agustiani, D., Vitoria, L. & Hasniyati 2025. Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Negeri 9 Blangpidie Kabupaten Aceh Barat Daya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2): 14183–14194.
- Asrianti, Asdar & Madjid, S. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada

- Siswa Kelas V Upt Spf Sd Inpres Lae-Lae I Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 6(1): 159–166.
- Bunyamin, A.C., Juita, D.R. & Syalsiah, N. 2020. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Jurnal Kehumasan p-ISSN*., 3(1): 43–50.
- Fauzi, A. & Syiraful, M. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1): 11–20.
- Fernando, Y., Andriani, P. & Syam, H. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3): 61–68.
- Gazali, M.N., Ramadani, R. & Gusmaneli, G. 2025. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Berbagai Model. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(2): 52–68.
- Lestari, D.D. & Rasto 2024. Peran Motivasi Belajar Dalam Memoderasi Pengaruh Whatsapp Group terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 9(1): 1–10.
- Mubarok, S., Utomo, A.P.Y., Najihah, M., Safitri, A.N., Ngabiyanto, Pratama, G.S. & Utami, F. 2024. Persepsi Siswa terhadap Hasil Belajar dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Bahasa Indonesia Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 1(04): 34–45.
- Mubin, M., Juniar, S. & Aryanto 2023. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3): 554–559.
- Pangestu, W.H. & Citrawati, T. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn Kadur 1. *Journal of Education for All (EduFA)*, 2(4): 253–262.
- Paula, S.R. & Dafit, F. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SDN 004 Petapahan. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4): 2552–2558.
- Putri, A., Lazuardi & Lubis, K. 2025. Penerapan Media Interaktif Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Reproduksi Manusia. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8): 8947–8955.
- Rahmawati, E., Bakri, M. & Rahmaniah 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sd Inpres Mannuruki I Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 6(1): 243–247.

- Rahmawati, I.N.I., Uliya, N.M. & Susilawati, S. 2024. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar : Studi Literatur. *Jurnal PGMI*, 7(2): 312–314.
- Ramadanti, N., Saefuddin, A. & Rahman, Y.A. 2025. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2): 93–106.
- Safitri, W., Fatkhiyani, K. & Dewi, R.A.K. 2025. Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Flashcard Terhadap Minat Dan Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4): 4165–4179.
- Saputro, D.K., Meliyanti, E., Rahmawati, R.N., Suhartono & Hidayah, N. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 Sd Negeri Karangasem 4 Surakarta pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengenal Perasaan. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4): 229.
- Sukarismanti¹, Subyantoro, Pristiwati, R. & Samsudin 2024. Tren dan dampak penggunaan Kahoot!! dalam pembelajaran bahasa Indonesia: A systematic literature review. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 6(1): 208–220.
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I. & Putri, S. 2023. Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4(2): 84–95.
- Zanah, T.R., Setiawan, D.L. & M.Kom 2024. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(1): 115–127.