

# "*Systematic Literature Review*: Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar"

Naya Sabrina<sup>1</sup>, Alya Denistha Zahra<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Djuanda, [sabrinaya24@gmail.com](mailto:sabrinaya24@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Djuanda, [alyadezah@gmail.com](mailto:alyadezah@gmail.com)

---

---

## ABSTRAK

Pembelajaran kooperatif, terutama jenis *Team Game Tournament* (TGT), telah menunjukkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui kerja sama kelompok dan faktor kompetisi. Namun, implementasinya di pembelajaran bahasa Inggris pada sekolah dasar masih perlu lebih diketahui. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas TGT di pembelajaran bahasa Inggris dengan perhatian pada peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan analisis tematik terhadap artikel yang diterbitkan antara tahun 2016-2025. Data diambil dari Google Scholar dan disaring menggunakan kriteria PICOS. Temuan penelitian menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris, keterlibatan mahasiswa, serta keterampilan sosial dan kerja sama. Meskipun demikian, permasalahan terkait pengelolaan kelas dan penurunan fokus siswa pun ditemukan. Dapat disimpulkan, TGT telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar murid, walaupun masalah implementasi perlu dipertimbangkan untuk keberhasilan maksimal.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kooperatif, *Team Game Tournament* (TGT), Bahasa Inggris, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Slavin (1995) Pembelajaran kooperatif adalah jenis pendidikan yang dilakukan secara kelompok, di mana siswa dalam satu kelas dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga lima orang setiap satu untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan oleh guru. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif di kelas, ada banyak keuntungan, termasuk peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan kerja sama kelompok, toleransi terhadap siswa yang kurang berprestasi akademik, peningkatan kepercayaan diri siswa, dan dorongan untuk belajar memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka

ketahui. (Ketut Sudarsana, n.d.). Model ini didasarkan pada prinsip bahwa interaksi sosial dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan akademik siswa. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang banyak diterapkan dalam dunia pendidikan adalah *Team Game Tournament* (TGT), sebuah strategi pembelajaran yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan elemen kompetisi akademik. Dalam strategi ini, siswa bekerja sama untuk memahami materi sebelum berpartisipasi dalam turnamen yang menguji pemahaman mereka. Menurut (Sudimahayasa, 2015:3) David DeVries dan Keith Edwards adalah pencipta pertama dari Turnamen Pertandingan Tim (TGT). Johns Hopkins mengembangkan model pembelajaran. Model ini membagi siswa dalam tim belajar empat sampai lima orang, masing-masing dengan tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda. Untuk memastikan bahwa setiap anggota tim telah memahami pelajaran, guru menyampaikan pelajaran. Siswa juga mengikuti turnamen, di mana mereka bermain game akademik dengan rekan timnya untuk mendapatkan poin untuk menambah skor tim mereka (Umar, 2021).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, penerapan strategi pembelajaran yang efektif sangat penting untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa, baik dalam aspek pemahaman, berbicara, membaca, maupun menulis. Pembelajaran kooperatif, khususnya TGT, menawarkan pendekatan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, unsur permainan dalam TGT dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris, yang sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang menantang bagi banyak siswa di tingkat sekolah dasar.

TGT terdiri dari beberapa tahapan utama. Pertama, siswa dibagi menjadi kelompok heterogen yang beranggotakan berbagai tingkat kemampuan. Kelompok ini bertanggung jawab untuk mempelajari dan mendiskusikan materi yang diberikan oleh guru. Setelah sesi belajar kelompok, siswa kemudian ditempatkan dalam meja turnamen di mana mereka akan berkompetisi secara individu melawan anggota

kelompok lain yang memiliki kemampuan serupa. Skor yang diperoleh setiap siswa dalam turnamen ini akan dikembalikan kembali ke kelompok asalnya, sehingga keberhasilan dalam kompetisi tidak hanya menjadi tanggung jawab individu tetapi juga kelompok secara keseluruhan. Sistem ini mendorong kerja sama, saling mengajarkan, dan meningkatkan rasa tanggung jawab dalam kelompok. TGT terdiri dari lima komponen yang saling berhubungan menurut (Slavin, 1987). Presentasi kelas adalah komponen pertama. Dalam presentasi kelas, guru menyampaikan pelajaran yang harus dipelajari siswa. Komponen kedua adalah tim. Di sini, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mempelajari bahan dan latihan. Komponen ketiga adalah gim; di sini, siswa bermain gim dengan anggota kelompok lain untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diberikan guru atau yang dibahas di bagian sebelumnya. Komponen keempat adalah turnamen. Struktur kegiatan di tahapan ini serupa dengan tahapan gim, tetapi ada elemen kompetisi antarkelompok. Nawala adalah bagian terakhir. Pada titik ini, guru memberikan penghargaan kepada individu atau kelompok. Secara ringkas, TGT menggabungkan kerja tim dan persaingan tim. (Parhusip et al., 2023).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan strategi TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, memperkuat keterampilan sosial, serta mendorong partisipasi aktif dalam kelas. Namun, implementasi strategi ini juga memiliki tantangan tersendiri, seperti pengelolaan kelompok belajar, perbedaan tingkat pemahaman siswa, serta kesiapan guru dalam menerapkan metode ini secara efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut implementasi pembelajaran kooperatif dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Kajian ini berfokus pada efektivitas strategi TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta dampaknya terhadap penguasaan keterampilan bahasa Inggris. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam penerapan strategi ini di kelas, faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilannya,

serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dan peneliti dalam mengoptimalkan penggunaan TGT dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji implementasi pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Systematic Literature Review* (SLR) adalah pendekatan untuk melakukan tinjauan literatur yang relevan dengan pertanyaan yang harus dijawab oleh peneliti. Hal ini dilakukan secara realistis dengan menemukan, menyeleksi, dan menilai literatur penelitian yang relevan yang menjadi fokus pembahasan. (Yusril et al., n.d.). SLR dilakukan melalui tiga tahapan utama: 1) pengambilan data dari *database Google Scholar*, 2) pemilahan data berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi dengan menggunakan PICOS, dan 3) interpretasi dan analisis data.

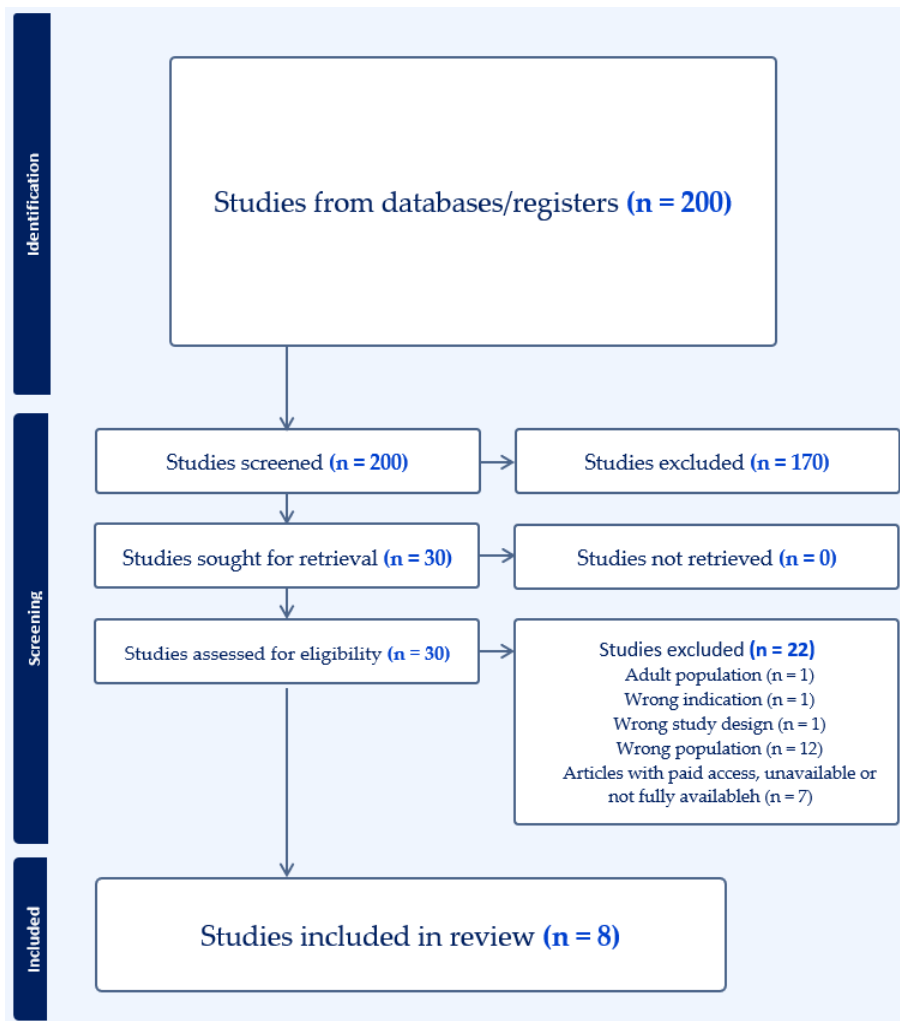
Tahap pertama adalah pengambilan data dengan pencarian artikel di *database Google Scholar* menggunakan perangkat lunak *Publish or Perish 8*. Rentang waktu tahun yang digunakan adalah 2016-2025. Adapun kata kunci yang digunakan adalah “pembelajaran kooperatif”, “*Team Game Tournament*”, “bahasa inggris”, dan “sekolah dasar”.

Penentuan kriteria inklusi dan eksklusi dalam penelitian ini menggunakan *Population/Problem, Intervention, Comparison outcome, Study design type* (PICOS), sebagai berikut untuk memastikan bahwa artikel yang dikaji sesuai dengan tujuan penelitian. Tabel berikut merangkum kriteria PICOS:

**Tabel 1. PICOS dalam *Systematic Literature Review***

No.	Kriteria	Inklusi	Eksklusi
-----	----------	---------	----------

1	<i>Population</i>	Siswa sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran bahasa Inggris	Siswa dengan kebutuhan khusus atau di luar jenjang SD
2	<i>Intervention</i>	Pembelajaran bahasa Inggris dengan <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	Pembelajaran bahasa Inggris tanpa menggunakan TGT
3	<i>Comparison</i>	Tidak ada perbandingan khusus	Studi yang membandingkan TGT dengan metode selain pembelajaran kooperatif
4	<i>Outcomes</i>	Peningkatan pemahaman, keterampilan berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Inggris	Hasil belajar yang tidak berkaitan dengan bahasa Inggris
5	<i>Study Design</i>	Artikel dengan metode penelitian empiris (kuantitatif/kualitatif)	Artikel konseptual, opini, atau editorial
6	<i>Publication Type</i>	Artikel jurnal nasional dan internasional	Artikel non-akademik, laporan non-penelitian
7	<i>Publication Years</i>	2016-2025	Di luar rentang waktu
8	<i>Language</i>	Bahasa Indonesia dan Inggris	Bahasa selain Indonesia dan Inggris
9	<i>Availability</i>	Artikel tersedia dalam teks penuh	Artikel dengan akses berbayar atau tidak tersedia secara penuh



**Gambar 1. PRISMA Flow Diagram Literature Review**

Tahap selanjutnya adalah interpretasi dan analisis data, yang dilakukan dengan pendekatan tematik. Dalam pendekatan ini, artikel yang telah dikumpulkan dianalisis berdasarkan tema utama yang muncul dalam penelitian sebelumnya. Beberapa tema utama yang menjadi fokus analisis meliputi efektivitas penerapan TGT dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, dampak TGT terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam kelas, dan tantangan atau hambatan dalam penerapan TGT di sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

No.	Penulis	Judul	Tahun Terbit	Bahasa	Jurnal	ISSN
1	Murnia Wirdatinnisa dan Humairah Fauziah	Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Boy-Boyan Terhadap Hasil Belajar	2024	Indonesia	Journal of Education for All (EduFA)	2986-5751
2	Antik Estika Hader, Rauldatul Husni, dan Laila Nurjannah	Bahasa Inggris Siswa Kelas I SDN Rang Perang Laok Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas I SDN 08 Koto Baru	2023	Indonesia	Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri	2477-5673
3	Faiz Satrio Yudhanto dan Erwin Rahayu Saputra	Best Practice Model Team Game Tournament Bahasa Inggris Di Sd Kelas I Sekolah Dasar	2023	Indonesia	JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	2964-3015
4	Siti Nurjanah dan Luh Ade Yuanita Andriani	Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas V dalam	2023	Indonesia	JCI: Jurnal Cendekia Ihya	2623-0453

		Pembelajaran Bahasa Inggris di SDIT Uswatun Hasanah Bogor melalui Metode Team Games Tournament Efektivitas Team Games Tournament (TGT) Dengan Quick And Smart Terhadap				
5	Gadis Herningtyasari dan Ulya Himawati	Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Things In The Classroom Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	2022	Indonesia	Jurnal Magistra	2087-2305
6	Siti Nurkhozainillah, Mohammad Muhyidin Nurzaelani	Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Pealajaran Bahasa Inggris	2019	Indonesia	Jurnal Teknologi Pendidikan	2614-8331

Dalam kajian ini, dilakukan analisis terhadap enam artikel penelitian yang mengkaji implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Analisis dilakukan dengan pendekatan tematik, yang mengelompokkan temuan ke dalam tiga tema besar: (1) efektivitas model TGT terhadap hasil belajar bahasa Inggris, (2) dampak model TGT terhadap motivasi, keaktifan siswa, keterampilan sosial dan kerja

sama, serta (3) tantangan dalam implementasi model TGT di lingkungan pembelajaran sekolah dasar.

### **Efektivitas Model TGT terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris**

Seluruh artikel dalam kajian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Hal ini terlihat dari data kuantitatif hasil posttest pada sebagian besar studi yang menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan kondisi awal atau kelompok kontrol.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Wiratinnisa & Fauziah, 2024), penggunaan model TGT yang dipadukan dengan permainan tradisional boy-boyan terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hal ini juga didukung oleh peningkatan rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Sejalan dengan itu, (Hader et al., 2023) juga menemukan bahwa penerapan model TGT pada siswa kelas I SDN 08 Koto Baru berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman materi. Nilai rata-rata posttest mengalami kenaikan signifikan dibandingkan pretest, mencerminkan keberhasilan strategi pembelajaran berbasis kooperatif dan kompetitif ini dalam meningkatkan capaian akademik siswa.

Penelitian (Herningtyasari & Himawati, 2022) juga menunjukkan efektivitas tinggi dari penerapan TGT, terutama ketika dikombinasikan dengan pendekatan Quick and Smart. Hasil posttest siswa menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 92,11% dan peningkatan nilai N-Gain yang masuk kategori tinggi (0,71). Efektivitas ini tidak hanya terlihat dalam capaian kognitif, tetapi juga dari pencapaian target pembelajaran yang bersifat partisipatif.

(Nurkhozainillah & Nurzaelani, 2019), melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas, juga mengonfirmasi adanya peningkatan signifikan hasil belajar dari 36% pada prasiklus menjadi 84% pada siklus II. Hal ini mencerminkan bahwa model TGT efektif tidak hanya dalam satuan waktu pendek, tetapi juga dalam proses berkelanjutan dan siklikal, terutama ketika disertai refleksi dan penyempurnaan strategi.

Secara umum, efektivitas model TGT terhadap hasil belajar didukung oleh beberapa aspek kunci, yaitu penggunaan metode kompetisi sehat dalam pembelajaran, penekanan pada kerja sama kelompok, dan strategi pengulangan materi melalui aktivitas menyenangkan. Unsur kompetitif dalam TGT terbukti mendorong siswa untuk lebih fokus dan bertanggung jawab dalam memahami materi pelajaran.

Selain berdampak pada hasil belajar, implementasi model TGT juga secara konsisten menunjukkan kontribusi positif terhadap aspek afektif dan sosial siswa. Seluruh artikel yang dianalisis mencatat adanya peningkatan motivasi, partisipasi aktif, kerja sama dalam kelompok, serta rasa percaya diri peserta didik.

Dalam penelitian (Wirdatinnisa & Fauziah, 2024), peningkatan keaktifan dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat merupakan salah satu hasil yang menonjol. Pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional yang familiar bagi siswa ternyata mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kontekstual, sehingga siswa menjadi lebih berani dan terlibat aktif.

(Yudhanto & Saputra, 2023), melalui pendekatan *narrative inquiry*, menunjukkan bahwa implementasi TGT dalam praktik mengajar Bahasa Inggris di kelas I SD secara signifikan meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa, terutama ketika guru mengadaptasi materi ke dalam lagu anak dan menggunakan media visual. Permainan yang melibatkan aktivitas motorik seperti lompat pola kaki juga berhasil mempertahankan fokus dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian (Nurjanah & Andriani, 2023) menggarisbawahi peningkatan keaktifan secara signifikan antara siklus I dan II. Pada siklus I, hanya 46% siswa berada pada kategori sangat aktif, sementara pada siklus II meningkat menjadi 81,8%. Peningkatan ini disebabkan oleh penerapan aktivitas yang bervariasi dan menarik seperti menyusun puzzle dan menjawab soal dalam bentuk turnamen. Selain meningkatkan keaktifan, strategi ini juga memupuk keterampilan kerja sama dan interaksi sosial yang positif antar siswa.

Hal senada juga dikemukakan oleh (Herningtyasari & Himawati, 2022) yang mencatat bahwa 89,47% siswa di kelas eksperimen termasuk dalam kategori aktif dan sangat aktif. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran kooperatif melalui turnamen terbukti meningkatkan motivasi dan kerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Aktivitas ini juga membentuk lingkungan belajar yang inklusif dan menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.

Model TGT juga mendorong perkembangan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, berbagi informasi, serta menghargai pendapat teman. Dalam konteks anak-anak usia sekolah dasar yang berada dalam tahap perkembangan sosial-emosional, pembelajaran seperti ini memberikan kontribusi penting terhadap pembentukan karakter dan sikap positif terhadap belajar.

### **Tantangan Implementasi Model TGT di Sekolah Dasar**

Meskipun berbagai manfaat telah diidentifikasi, beberapa penelitian juga mencatat adanya tantangan dalam implementasi model TGT, khususnya di jenjang sekolah dasar. Tantangan tersebut sebagian besar berkaitan dengan pengelolaan kelas, kesiapan guru, serta keterbatasan waktu dan energi siswa usia dini.

(Wirdatinnisa & Fauziah, 2024) melaporkan bahwa suasana kelas yang ramai menjadi tantangan utama, meskipun tidak sampai mengganggu jalannya pembelajaran secara keseluruhan. Aktivitas fisik yang tinggi dan kompetisi dalam kelompok memerlukan pengelolaan kelas yang baik agar suasana tetap kondusif.

(Yudhanto & Saputra, 2023) juga menemukan bahwa penurunan fokus siswa, terutama pada jam pembelajaran kedua, menjadi kendala dalam pembelajaran. Faktor eksternal seperti belum sarapan turut memengaruhi tingkat konsentrasi siswa. Oleh karena itu, guru perlu mengadaptasi strategi pembelajaran dan melakukan manajemen waktu serta energi siswa dengan lebih fleksibel.

Dalam penelitian (Nurjanah & Andriani, 2023), rendahnya kepercayaan diri siswa pada siklus awal menjadi tantangan tersendiri. Namun, tantangan ini dapat diatasi melalui kegiatan berbasis kelompok dan kompetisi yang memberi ruang bagi siswa untuk menyampaikan ide mereka secara bertahap dalam lingkungan yang aman dan suportif.

(Herningtyasari & Himawati, 2022) menambahkan bahwa implementasi model TGT memerlukan persiapan yang matang, termasuk penyusunan instrumen evaluasi, pengorganisasian turnamen, serta pelatihan siswa untuk mengikuti aturan main. Tanpa persiapan yang baik, model ini berisiko kehilangan esensi kooperatifnya dan justru menimbulkan ketegangan antar siswa.

Dalam model pembelajaran kooperatif, guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan membantu siswa memahami lebih banyak. Guru tidak hanya harus memberi tahu siswa tetapi juga harus membangun pemahaman mereka. Siswa memiliki kesempatan untuk melihat langsung bagaimana ide-ide mereka diterapkan; ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri (Nurdyansyah & Fahyuni, n.d.). Tantangan-tantangan ini menunjukkan bahwa keberhasilan model TGT sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator, perancang skenario pembelajaran, dan pengelola dinamika kelas. Diperlukan pemahaman yang mendalam tentang karakteristik siswa, kemampuan adaptasi dalam mengelola kelas yang aktif, serta kemampuan dalam mendesain kegiatan yang seimbang antara kompetisi dan kerja sama.

## **KESIMPULAN**

Secara keseluruhan, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar, mendorong motivasi dan keterlibatan aktif, serta memperkuat keterampilan sosial dan kerja sama. Namun, implementasi yang berhasil memerlukan strategi pengelolaan kelas yang adaptif, pemilihan media dan permainan yang kontekstual, serta kesiapan guru dalam menghadapi dinamika kelas. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, TGT dapat menjadi model pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan dan inovatif, tetapi juga bermakna dan berorientasi pada hasil belajar jangka panjang.

## REFERENSI

- Hader, A. E., Husni, R., & Nurjannah, L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas I SDN 08 Koto Baru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(Query date: 2025-03-24 08:36:10) cites:  
[https://scholar.google.com/scholar?cites=11252978743242139203 & as\\_sdt=2005 & scioldt=2007 & hl=en](https://scholar.google.com/scholar?cites=11252978743242139203 & as_sdt=2005 & scioldt=2007 & hl=en)).
- Herningtyasari, G., & Himawati, U. (2022). Efektivitas Team Games Tournament (TGT) Dengan Quick And Smart Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Things In The Classroom. *Jurnal Magistra*, 13(Query date: 2025-03-24 08:36:10) cites:  
[https://scholar.google.com/scholar?cites=4799802042360916209 & as\\_sdt=2005 & scioldt=2007 & hl=en](https://scholar.google.com/scholar?cites=4799802042360916209 & as_sdt=2005 & scioldt=2007 & hl=en)). <https://doi.org/10.31942/mgs>
- Ketut Sudarsana, O. I. (n.d.). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP PENINGKATAN MUTU HASIL BELAJAR SISWA*.  
<http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/JPM>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (n.d.). *Buku Model Pembelajaran Inovatif.pdf*.
- Nurjanah, S., & Andriani, L. A. Y. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas V dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SDIT Uswatun Hasanah Bogor melalui Metode Team Games Tournament. *JCI: Jurnal Cendekia Ihya*, 4(Query date: 2025-03-24 08:36:10).

- Nurkhozainillah, S., & Nurzaelani, M. M. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Pealajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.32832/educate.v4i2.2068>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293.  
<https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Edutrained : Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 5(2), 140–147. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v5i2.154>
- Wirdatinnisa, M., & Fauziah, H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Boy-Boyan Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas I SDN Rang Perang Laok. *Journal of Education for All (EduFA)*, 2(Query date: 2025-03-24 08:36:10).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.61692/edufa.v2i4.172>
- Yudhanto, F. S., & Saputra, E. R. (2023). Best Practice Model Team Game Tournament Bahasa Inggris Di Sd Kelas I Sekolah Dasar. *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(Query date: 2025-03-24 08:36:10).
- Yusril, A. N., Larasati, I., & Al Zukri, P. (n.d.). *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi Systematic Literature Review Analisis Metode Agile dalam Pengembangan Aplikasi Mobile*. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>