
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI MUSIK

Ni Luh Nitiasih

SMA Dharma Praja Denpasar, Kota Denpasar, Indonesia; niluhnitiasih@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar seni budaya siswa kelas XI IPA 2 semester I tahun pelajaran 2020/2021 setelah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dilengkapi *handout* pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XI IPA 2 SMA Dharma Praja Denpasar, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar seni budaya siswa setelah melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dilengkapi *handout* pembelajaran yang efektif. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen lembar observasi, angket, dan dokumentasi untuk respon siswa dan tes hasil belajar untuk mendapatkan data hasil belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dilengkapi *handout* pembelajaran yang efektif. Kriteria keberhasilan ditetapkan jika rata-rata hasil belajar seni musik siswa minimal 70. Selain itu, daya serap siswa secara klasikal minimal 70% dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal minimal 85%. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa 78,97 dengan ketuntasan 75%, sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa sebesar 85,38 dengan ketuntasan 100%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar seni musik siswa.

Kata Kunci: minat belajar, seni musik, *teams games tournament*.

Abstract. This study aims to determine the increase in learning outcomes of art and culture students in class XI IPA 2 in the first semester of the 2020/2021 academic year after implementing team games tournament type cooperative learning equipped with learning handouts. The subjects in this study were students of Class XI IPA 2 SMA Dharma Praja Denpasar, while the object in this study was the result of learning the arts and culture of students after carrying out cooperative learning type *teams games tournament* equipped with effective learning handouts. The method of data collection used the instruments of observation sheets, questionnaires, and documentation for student responses and learning outcomes tests to obtain data on student learning outcomes. The data collected were analyzed descriptively quantitatively. In this study, the cooperative learning model of the *teams games tournament* type is applied, equipped with effective learning handouts. The criteria for success are determined if the average student learning achievement in music is at least 70. In addition, classical student absorption is at least 70% and classical student learning completeness is at least 85%. The results of the research in the first cycle showed that the average student learning outcomes were 78,97 with 75% completeness, while in the second cycle the average student learning outcomes was 85.38 with 100% completeness. Based on the results of the study, it can be concluded that the implementation of the team games tournament type of cooperative learning model can improve students' musical learning outcomes.

Keywords: interest in learning, music art, *teams games tournament*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan jaman yang semakin maju. [Napis \(2017\)](#) menyatakan bahwa kelangsungan kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang dia perolehnya. Selain itu, pendidikan merupakan salah satu sektor penting dan dominan dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Oleh karena itu bidang pendidikan harus mendapat perhatian khusus dari pemerintah.

Dalam pendidikan terdapat sebuah proses belajar. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditujukan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, dan kemampuannya serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada setiap individu yang belajar. Menurut [Lahir et al., \(2017\)](#) belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku yang ada pada seseorang di berbagai bidang yang terjadi akibat adanya suatu interaksi yang terjadi terus menerus dengan lingkungan yang ia tempati. Demikian halnya yang disampaikan [Baharun \(2016\)](#) Belajar terjadi pada setiap orang sebagai sebuah proses kompleks akibat adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Hampir semua manusia dikenai pendidikan dari orang tuanya dan manakala anak ini sudah dewasa dan berkeluarga mereka juga akan mendidik anak-anaknya. Begitu pula di sekolah dan perguruan tinggi, para siswa dan mahasiswa di didik oleh guru dan dosen. Dengan harapan siswa mampu beradaptasi dalam lingkungan yang selalu berubah dan serba tidak pasti ([Widana, 2020](#)).

Hal yang perlu diperhatikan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan adalah penyelenggaraan proses pembelajaran, guru sebagai pelaksana pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran disamping faktor lainnya seperti siswa, bahan pelajaran, motivasi, dan sarana penunjang ([Juliana et al., 2017](#)). Oleh karena itu, "Inovasi dan kreatifitas para guru (pendidik) sebagai ujung tombak berhasil tidaknya pendidikan dalam meningkatkan kualitas kehidupan manusia mutlak diperlukan, salah satu bentuknya adalah dengan melakukan pemanfaatan model pembelajaran secara maksimal" ([Widana & Diartini, 2021](#)). Inovasi mutlak dilaksanakan terlebih memasuki era digital yang semakin maju. Pada kemajuan era digital seperti sekarang ini, anak didik sudah bisa mengakses apa yang mereka inginkan. Implikasinya, inovasi pembelajaran menjadi sebuah jalan untuk menunjukkan profesionalitas guru. Berani menjadi guru harus berani berinovasi.

Pembelajaran yang dilaksanakan suah seharusnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa namun fakta dilapangan menunjukkan bahwa hasil rata-rata formatif seni musik siswa XI IPA 2 SMA Dharma Praja Denpasar di semester sebelumnya sebesar 69 sudah di atas KKM yang ditetapkan yaitu 75 namun dirasa belum maksimal, diduga kuat pelaksanaan pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan teknik monoton kepada siswa, membuat siswa cenderung pasif menerima. Jika terdapat kekurangan atau

permasalahan pada pembelajaran yang telah dilakukan, maka perlu dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran tersebut termasuk memperbaiki model pembelajaran yang digunakan (Gunantara, 2014). Sehingga untuk mencoba mengatasi permasalahan dalam pembelajaran seni budaya karena belum maksimalnya hasil belajar siswa akan dilakukan dengan menerapkan *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis (Baharudin, 2010). *Cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Kegiatan belajar mengajar seni musik akan melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Guru dengan sadar mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi siswa. Dengan seperangkat teori pengalaman yang dimiliki, guru gunakan untuk bagaimana mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis. Agar kegiatan belajar mengajar (KBM) seni musik menjadi menyenangkan, dan tidak monoton serta lebih bervariasi, maka guru dapat menggunakan, dan tidak monoton serta lebih bervariasi, maka guru dapat menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* bagi siswa dalam mata pelajaran seni musik.

Model *teams games tournament* memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar dan dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran. Model *teams games tournament* dapat dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah (Ciriani, 2021). Oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar pelajaran seni musik, pendidik dalam hal ini mencoba menerapkan Model *teams games tournament*. Penerapan Model *teams games tournament* pada mata pelajaran seni musik bertujuan agar dapat memperjelas penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran seni musik sehingga siswa dapat lebih mudah menerima materi pelajaran yang disampaikan guru serta merespon dengan lebih cepat dan tidak abstrak. Menurut (Yulia et al., 2020) kelebihan lain dari pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok. Sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi pengetahuan dengan teman kelompoknya.

Wilujeng (2013) dalam kesimpulan penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT)” menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang pada siswa kelas IV dan meningkatkan performansi guru di SDN Muarareja 02 Tegal tahun pelajaran 2011/2012. Demikian halnya dengan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Pangestu et al. (2019) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif seni musik siswa setelah melalui pembelajaran kooperatif TGT. Berdasarkan hasil

penelitian terdahulu tersebut guru selalu berusaha semaksimal mungkin berbagai cara dalam menyampaikan materi salah satunya yaitu dengan penerapan *teams games tournament* ini kegiatan belajar mengajar bisa menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan dan materi yang disampaikan mudah direspon dan dipahami oleh siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat (Eka Adnyana, 2020). Untuk mendapatkan hasil belajar dilakukan dengan melakukan penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar siswa secara berkesinambungan (Widana, 2017).

Adapun permasalahan yang akan dikaji lebih lanjut antara lain: 1) apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *handout* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Dharma Praja Denpasar pada mata pelajaran Seni musik; 2) bagaimanakah minat belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Dharma Praja Denpasar setelah mengikuti pembelajaran seni budaya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *handout*? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar termasuk minat belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Dharma Praja Denpasar setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *handout* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Dharma Praja Denpasar.

Dengan kelebihan yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat memberikan kesempatan berdiskusi kepada siswa karena belajar bersama serta dilengkapi dengan *handout* pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga diharapkan berpengaruh juga terhadap minat belajar peserta dan pada akhirnya terjadi juga akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Dharma Praja Denpasar pada pembelajaran seni budaya. Terdapat perbedaan dengan penelitian yang sudah terlebih dahulu dilakukan dimana dalam penelitian ini penerapan pembelajaran kooperatif dirangkaikan dengan penggunaan *handout* materi pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang-ulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Dharma Praja Denpasar yang merupakan salah satu sekolah swasta di provinsi Bali, kelas XI IPA 2 tahun ajaran 2020/2021 pada mata pelajaran Seni Musik. Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI IPA 2 SMA Dharma Praja Denpasar. Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar seni musik siswa dalam pembelajaran Seni Musik dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *handout* yang efektif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, data hasil belajar didapatkan dengan menggunakan tes hasil belajar yang dilakukan setiap akhir siklus, serta untuk

respon siswa akan menggunakan instrumen lembar observasi, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Kriteria ketuntasan ditentukan jika rata-rata hasil belajar seni musik siswa minimal 70. Selain itu, daya serap siswa secara klasikal minimal 70% dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal minimal 85%. Respon siswa terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan minimal dalam kategori positif. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 10 Agustus sampai dengan 12 November 2020 pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 di SMA Dharma Praja Denpasar. Dalam proses ini peneliti yang dibantu dengan beberapa observer dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaannya proses pembelajaran dengan model yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang berlangsung dari 10 Agustus sampai dengan 12 November 2020 pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 di SMA Dharma Praja Denpasar. Berdasarkan hasil penelitian siklus I perolehan skor rerata pada siklus I yaitu sebesar 78,97 dari keseluruhan jumlah nilai siswa satu kelas. Jumlah siswa yang telah mencapai kriteria keberhasilan sebanyak 27 siswa dari 36 siswa, yang dalam jumlah persen yaitu 75%, sedangkan sebanyak 9 siswa dari 36 siswa dan dalam jumlah persen yaitu 25% masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan.

Pada siklus II, dapat diketahui perolehan skor rerata pada siklus II yaitu sebesar 85,38 dari keseluruhan jumlah nilai siswa satu kelas. Siswa yang telah mencapai kriteria keberhasilan sebanyak 36 siswa (semua siswa di kelas XI IPA 2), yang dalam jumlah persen yaitu 100%. Dalam siklus II semua siswa telah berhasil mencapai KKM yang ditetapkan di sekolah. Siklus II dinyatakan telah Berhasil.

Tabel 1. Hasil Belajar Seni Budaya Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-Rata Hasil Belajar	Ketuntasan
1.	Siklus I	78,97	75%
2.	Siklus II	85,38	100%

Hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa tingkat berpikir kritis siswa mengalami peningkatan yaitu sebanyak 25% dari nilai ketuntasan pada hasil produk siklus I yaitu sebanyak 75% ke siklus II yaitu menjadi 100% siswa telah mencapai taraf keberhasilan minimal 85% dari total skor penilaian hasil belajar. Peningkatan ini dirasa sudah cukup maksimal oleh peneliti maupun guru dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan oleh karena itu, penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Hasil analisis data awal dari hasil penerapan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Seni musik pada pra siklus menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar yang dicapai adalah 69. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam hal menanggapi pembelajaran maupun minat belajarnya dalam mata pelajaran seni musik siswa masih sangat

rendah mengingat kriteria ketuntasan belajar siswa untuk mata pelajaran ini SMA Dharma Praja Denpasar adalah 75. Dengan nilai yang sangat rendah seperti itu maka peneliti mengupayakan untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa yakni berpikir kritis belajar seni musik menggunakan model pembelajaran inovatif yaitu model pembelajaran *teams games tournament* dengan *handout* yang efektif dan interaktif.

Sementara itu, implikasi dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang benar sesuai teori yang ada adalah terjadi peningkatan rata-rata skor belajar siswa pada siklus I dapat diupayakan dan mencapai rata-rata 78,97 juga hasil observasi minat belajar siswa juga meningkat secara signifikan. Namun rata-rata tersebut belum maksimal karena hanya 27 siswa memperoleh nilai di atas KKM sedangkan yang lainnya belum mencapai KKM. Sedangkan persentase ketuntasan belajar mereka baru mencapai 75%. Namun pada hasil observasi berpikir kritis siswa siklus I pada pertemuan I dengan pertemuan II terjadi perubahan yang sangat signifikan, utamanya dalam poin menyampaikan gagasan dan memecahkan teka teki musik, sehingga dapat dinyatakan bahwa siswa mulai mengandalkan kemampuan berpikirnya dalam belajar seni musik. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) belum maksimal karena masih disebabkan penerapan model tersebut baru dicobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai alur teori yang benar.

Pada siklus ke II perbaikan hasil skor siswa maupun hasil observasi hasil belajar diupayakan sangat maksimal dengan peneliti membuat perencanaan yang lebih baik, menggunakan alur dan teori dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara maksimal. Peneliti (guru) giat memotivasi siswa agar giat belajar, giat mengerahkan kemampuannya dalam mencari informasi bermusik, serta menuntun mereka untuk mampu menguasai materi pelajaran pada mata pelajaran seni musik lebih optimal. Akhirnya dengan semua upaya tersebut peneliti mampu meningkatkan hasil skor siswa pada siklus II menjadi rata-rata 85,38 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%, juga pada hasil observasi minat belajarnya mengalami peningkatannya sangat drastis. Dari hasil penelitian dan pernyataan tersebut mempercayai bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa. hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang disampaikan sebelumnya oleh [Wilujeng \(2013\)](#) dan [Pangestu et al. \(2019\)](#) yang dalam kesimpulan keduanya menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini juga terdapat perbedaan dimana dalam pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga dilengkapi dengan *handout* pembelajaran yang efektif.

Keberhasilan kegiatan penelitian ini tidak dapat dikesampingkan dari kelebihan dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diantaranya memberikan peluang siswa untuk belajar secara bersama-sama sehingga mereka bisa bertukar pikiran, ditambah lagi disertai dengan *games secara berkelompok* mengenai teka-teki musik. Pendampingan guru serta dilengkapi

dengan *handout* pembelajaran yang efektif menambah wawasan pengetahuan siswa dan kemampuan berpikir kritisnya sehingga semakin semangat mengikuti pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diuraikan di depan sudah dapat terjawab yakni hasil belajar seni musik siswa yang ditinjau dari rata-rata nilai seni musik siswa mengalami peningkatan dari setiap siklus sehingga berada dalam kategori tuntas, yaitu rata-rata hasil belajar seni musik siswa minimal 70. Selain itu, daya serap siswa secara klasikal minimal 70% dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal minimal 75% menjadi 100%. Kemudian juga respon siswa terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan berada dalam kategori positif.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa 1) penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *handout* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Dharma Praja Denpasar pada mata pelajaran Seni musik. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menguatkan kemampuan siswa dan hasil belajarnya pada pembelajaran seni musik. Peningkatan ini terbukti pada pencapaian kemampuan berpikir kritis siswa dari pra siklus dari rata-rata sebesar 78 meningkat menjadi 82,86 pada siklus serta rata-ratanya menjadi 88,55 pada siklus II, maka sudah tercapai nilai ketuntasan yaitu sebanyak 100% siswa mencapai taraf keberhasilan dalam pembelajaran seni musik dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dirancang dengan *handout* interaktif. Selain itu, 2) Respon serta tanggapan siswa mengenai minat belajarnya setelah kemudian dibandingkan dengan kriteria penggolongan tanggapan/respon siswa sebelumnya, penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil karena skor rata-rata respon/tanggapan siswa mencapai pada kategori positif terhadap model pembelajaran yang dipergunakan.

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian antara lain: 1) kepada para guru agar dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *handout* efektif sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan terkait dengan model pembelajaran yang digunakan; 2) kepada para peneliti lainnya dapat mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan *handout* efektif ini agar dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan atau dikombinasikan dengan media pembelajaran yang lain guna mencapai hasil belajar yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharudin. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*. Ar-Ruzz Media
- Baharun, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231–246.
<https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>

- Ciriani, M. (2021). Peningkatan prestasi belajar seni budaya melalui penerapan model pembelajaran problem based learning. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 169-175. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781883>
- Eka Adnyana, M. (2020). Implementasi model pembelajaran STAD untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(3), 496-505. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4286979>
- Gunantara G., Suarjana, M., & Pt. Nanci Riastini, P. N. (2014). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v2i1.2058>
- Juliana, D. G., Widana, I. W., & Sumandya, I. W. (2017). Hubungan motivasi berprestasi, kebiasaan belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains*, 6(1), 40-60. <http://repo.mahadewa.ac.id/id/eprint/1408>
- Lahir, S., Ma'ruf, M. A., & Tho'in, M. (2017). Peningkatan prestasi belajar melalui model pembelajaran yang tepat pada sekolah dasar sampai perguruan tinggi. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 1(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.29040/jie.v1i01.194>
- Napis, A. D. (2017). Peran keluarga dalam pendidikan. *Jurnal Buah Hati*, 4(2), 96-103. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v4i2.558>
- Pangestu, S. H., Fretisari, I., & Muniir A. (2019). Peningkatan hasil belajar kognitif seni musik melalui pembelajaran kooperatif teams games tournament. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(10), 1-8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/37295>
- Widana, I. W. (2017). *Modul penyusunan soal high order thinking skill (HOTS)*. Direktorat Pembinaan SMA Kemdikbud.
- Widana, I. W. (2020). The effect of digital literacy on the ability of teachers to develop HOTS based assessment. *Journal of Physics: Conference Series* 1503(2020) 012045. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012045>
- Widana, I. W. & Diartini, P. A. (2021). Model pembelajaran problem based learning berbasis etnomatematika untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika. *Jurnal Emasains*, X(1), 88-98. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4657740>
- Wilujeng, S. (2013). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model teams games tournament (TGT). *Journal of Elementary Education*, 2(1), 45-53. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2073>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (2020). Model pembelajaran kooperatif learning. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin 3 (SNIPMD 3)*, 223-227. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/31/36>