

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VII

Intana Juwita Sari^{1*}, Hanikah², dan Sumiri³

¹⁻² Universitas Muhammadiyah Cirebon, Cirebon, Indonesia

³ SMPN 1 Plered, Cirebon, Indonesia

* Email: intanjuwitasari02@gmail.com

Diterima: 07 Mei 2025

Direvisi: 14 Mei 2025

Dipublikasi: 20 Mei 2025

Abstract

This study aims to determine the improvement of science learning outcomes through the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Genially media on the material of ecology and biodiversity of Indonesia at SMPN 1 Plered. This type of research is a classroom action research (CAR) which is carried out in two cycles with two meetings each, the subjects studied are students of class VII of SMPN 1 Plered with a total of 26 students. This study uses data collection techniques in the form of tests as a way to collect data on student learning outcomes in the cognitive aspect. The data analysis technique in this study is to find the average value, Standard Deviation (SD), Absorption Power (DS), and Classical Learning Completeness (KB). The data obtained are analyzed using descriptive techniques to describe the level of student learning achievement. The results of this study indicate that the increase in learning outcomes has increased significantly, with the average value increasing from 68.23 to 86.12 and classical completeness increasing from 38% to 88%. These findings indicate that the implementation of the TGT model assisted by Genially media is able to improve student learning outcomes effectively and foster an attitude of cooperation/mutual assistance and student responsibility. So it is recommended to use a cooperative learning approach and adaptive technology in order to create an active, meaningful, and enjoyable learning process.

Keywords: Cooperative model; Team Games Tournament; Genially Media; Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia di SMPN 1 Plered. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing dua pertemuan, subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas VII SMPN 1 Plered dengan jumlah 26 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes sebagai cara untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif. Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan mencari nilai rata-rata, Standar Deviasi (SD), Daya Serap (DS), dan Ketuntasan Belajar Klasikal (KB). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif untuk menggambarkan tingkat pencapaian belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar meningkat secara signifikan, dengan rata-rata nilai naik dari 68,23 menjadi 86,12 dan ketuntasan klasikal meningkat dari 38% menjadi 88%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media Genially mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif dan menumbuhkan sikap kerjasama/gotong-royong dan tanggung jawab peserta didik. Sehingga direkomendasikan untuk menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis kooperatif dan teknologi yang adaptif dalam rangka menciptakan proses belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Kata kunci: Model kooperatif; Team Games Tournament; Media Genially; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat menjadi faktor pertumbuhan dan kemajuan suatu negara.

Pendidikan sangat diperlukan oleh manusia sebagai sarana untuk pengembangan diri karena pendidikan merupakan salah satu fondasi yang

menentukan ketangguhan dan kemajuan bangsa sehingga menciptakan manusia-manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah proses belajar, di mana terbentuknya perubahan tingkah laku (Arifah & Widiyanti, 2023). Peningkatan standar pendidikan sangat penting untuk mengimbangi kemajuan teknologi yang semakin meningkat (Muliawati et al., 2024).

Kurikulum Merdeka dapat menjadikan pendidik dan peserta didik menjadi senang ketika pembelajaran itu berlangsung. Kemandirian bagi para peserta didik maupun bagi para pendidik menjadi tujuan dari penumbuhan program kurikulum merdeka (Ilma et al., 2025). Kurikulum merdeka bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang tenteram serta juga nyaman. Kondisi tersebut berlaku bagi para pendidik maupun para peserta didik (Lusiana & Rahayuningtyas, 2024; Subechina & Ratnawati, 2024). Kurikulum merdeka memungkinkan tujuan-tujuan pendidikan nasional tercapai, generasi muda unggul tercipta, serta memiliki daya saing internasional yang lebih besar (Maulidiawati & Darmawan, 2024). Sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dihasilkan dari peningkatan kualitas pembelajaran (Ledia & Bustam, 2024).

Metode pembelajaran konvensional yang menekankan hafalan dan regurgitasi informasi tidak membantu peserta didik dalam membangun pemahaman yang mendalam. Dengan memilih model pembelajaran yang tepat, meningkatkan kurikulum dan sistem evaluasi, dan meningkatkan kualitas guru, dapat diciptakan lingkungan yang mendukung (Arifin & Khasairi, 2023). Peserta didik merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran yang membosankan, apalagi jika pembelajaran IPA abstrak, sulit diterima, dan sulit dipahami. Akibatnya, peserta didik menjadi apatis dan pasif dan lebih mengandalkan instruksi guru daripada aktif mencari dan mempelajari informasi baru secara mandiri. Karena mereka tidak memahami

materi yang diberikan, hasil belajar tidak meningkat (Tangio et al., 2021).

Banyak metode dan model pembelajaran yang melibatkan interaksi antara peserta didik dan guru sehingga memungkinkan peningkatan kemampuan psikomotorik, kognitif, dan emosional peserta didik. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu jenis pembelajaran dimana peserta didik diharuskan untuk berpikir kritis dan kreatif, berbagi ide, memecahkan masalah, dan membantu satu sama lain untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang pelajaran.

Solusi mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPA peserta didik dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Anshar et al., 2024). Menurut Rochmana dan Shobirin (2017), model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja dalam kelompok guna menjawab pertanyaan sebanyak-banyaknya dan tentunya memberikan jawaban yang benar. Model ini memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih aktif, memberikan kontribusi yang berarti bagi anggota kelompok lainnya, meningkatkan rasa percaya diri, bekerja dalam tim dan saling berkomunikasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hikmah et al., (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi kingdom animalia. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah demonstrasi pembelajaran TGT dan terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Berbagai penelitian lain telah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games*

Tournament (TGT) secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA SMP. Sari (2021) memaparkan bahwa TGT membuat pembelajaran lebih partisipatif dan menyenangkan, sementara Putra & Lestari (2020) menyatakan efektivitasnya dalam memahami konsep ekosistem.

Wulandari (2019) melaporkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui TGT pada materi sistem peredaran darah, dan Hidayat (2021) menguatkan bahwa aspek sosial dalam TGT meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Amir & Salma (2020) menemukan peningkatan motivasi intrinsik siswa. Susanti & Arifin (2021) menyatakan bahwa TGT juga meningkatkan keterampilan sosial siswa. Wahyuni (2020) menekankan antusiasme siswa dalam memahami konsep gaya dan gerak, dan Rahmawati (2019) membuktikan bahwa TGT tetap efektif di daerah terpencil dengan keterbatasan fasilitas. Nugroho (2021) menyimpulkan bahwa TGT lebih efektif dibandingkan STAD, sementara Yusuf dan Maulida (2018) menunjukkan bahwa siswa berprestasi rendah dapat mengalami peningkatan signifikan dalam hasil belajar melalui TGT.

Ningsih (2020) membuktikan bahwa TGT mendukung keberagaman gaya belajar di sekolah inklusi, dan Hartati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan LKS dalam TGT membuat diskusi dan turnamen lebih terarah. Model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP pada mata pelajaran IPA melalui pendekatan kooperatif yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan belajar peserta didik.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memberikan dampak yang besar terhadap dunia pendidikan. Guru dapat menghasilkan materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didiknya dengan

memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan media di dalam kelas dapat mendukung keterbatasan waktu dan kemampuan penyampaian informasi (Fradila et al., 2022). Guru harus bertindak secara profesional dalam kapasitasnya sebagai pendidik, dan harus berubah mengikuti perkembangan zaman, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Insani et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran berpengaruh positif terhadap teknik belajar, minat, dan rasa percaya diri peserta didik. Media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam mempertahankan pengetahuan yang diajarkan disamping itu juga mendukung guru dalam membuat proses pembelajaran lebih berhasil. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hanikah et al., (2022) menunjukan hasil bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat mengoptimalkan penggunaan berbagai jenis alat indera peserta didik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA yang dibuat melalui perangkat lunak yaitu website Genially. Media website Genially merupakan salah satu media pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif. Website Genially ini memiliki beberapa fitur yang bervariasi antara lain presentasi, animasi, gamifikasi, infografis, gambar, dan video pembelajaran. Fitur gamifikasi pada website Genially menjadi ciri khas yang membedakannya dengan media pembelajaran lainnya.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti Genially dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Novitasari (2021) menyebutkan bahwa Genially sangat cocok diterapkan dalam model

pembelajaran berbasis proyek maupun TGT, karena mampu memfasilitasi turnamen digital, permainan kuis interaktif, serta video pembelajaran dalam satu platform. Selain itu, menurut Safitri dan Huda (2022), media Genially mampu meningkatkan minat baca dan eksplorasi mandiri siswa karena navigasinya yang user-friendly dan kontennya yang kaya. Penelitian lain oleh Hartono dan Fitriani (2020) mengungkapkan bahwa media Genially meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan media presentasi konvensional seperti PowerPoint, karena menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Berbagai keunggulan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, namun model ini dalam kaitannya berbantuan media Genially belum banyak dilakukan penelitian. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa IPA Kelas VII ”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus mencakup dua kali pertemuan dan diakhiri dengan pelaksanaan tes. Setiap siklus melibatkan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 1 PLERED pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 26 peserta didik terdiri atas 12 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes sebagai cara untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta dalam aspek kognitif. Tes ini berupa soal-soal yang

diberikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan model TGT (*Team Games Tournament*) yang dikombinasikan dengan permainan menjawab kartu soal. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif untuk menggambarkan tingkat pencapaian belajar peserta didik. Seorang peserta didik dianggap mencapai ketuntasan belajar jika memperoleh nilai minimal 75. Sementara itu, suatu kelas dikatakan mencapai ketuntasan secara klasikal jika minimal 75% dari seluruh peserta didik dalam kelas tersebut mencapai nilai KKM.

Teknik analisis data hasil belajar kognitif peserta didik dalam penelitian ini dengan mencari nilai rata-rata, Standar Deviasi (SD), Daya Serap (DS), dan Ketuntasan Belajar Klasikal (KB).

1. Nilai Rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai peserta tes

N = Jumlah peserta tes

2. Ketuntasan Belajar Klasikal

$$KB = \frac{N'}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = ketuntasan belajar klasikal

N' = jumlah peserta didik yang skornya ≥ 75

N = jumlah peserta didik keseluruhan

3. Daya Serap

$$DS = \frac{NS}{s \times NI} \times 100\%$$

Keterangan:

DS = daya serap peserta didik

NS = jumlah nilai seluruh peserta didik

NI = nilai ideal

S = jumlah peserta tes

Penilaian hasil belajar kognitif akan ditulis menggunakan skala penilaian 1-100 dengan predikat sebagai berikut.

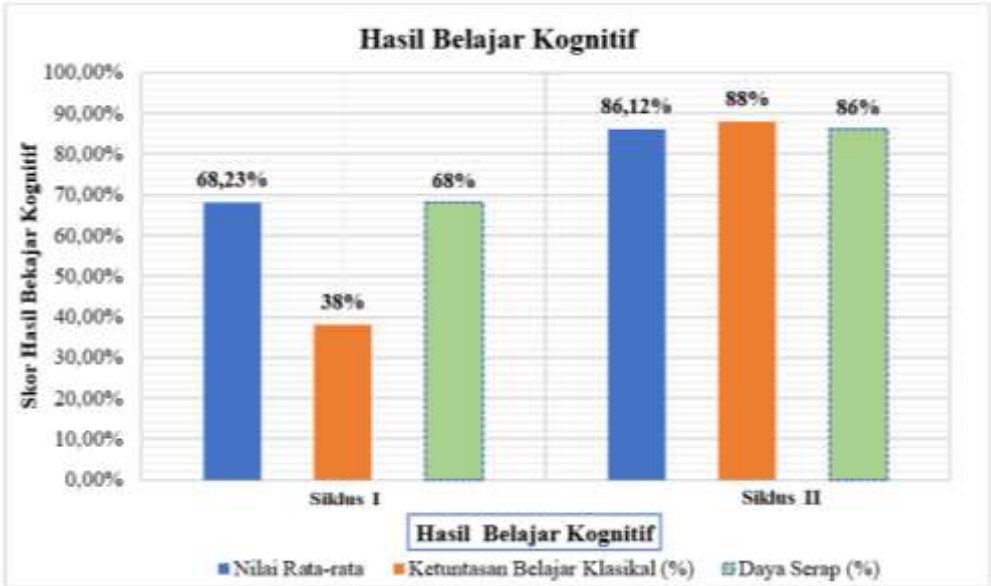
Tabel 1. Predikat capaian hasil belajar kognitif

Skala	Predikat
≥ 80	Tinggi (A)
71-79	Sedang (B)

61-70	Rendah (C)
≤ 60	Sangat Rendah (D)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar kognitif peserta didik dari siklus I sampai dengan siklus II dapat dilihat pada gambar 1. Sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik tercatat sebesar 68,23%, dengan persentase ketuntasan belajar klasikal hanya 38%, serta daya serap peserta didik sebesar 68%. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar peserta didik sudah memahami materi, tingkat ketuntasan klasikal masih berada di bawah batas ketuntasan minimal yang biasanya ditetapkan, yaitu 75%.

Setelah dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran pada siklus II, terjadi peningkatan yang menggembirakan. Nilai rata-rata peserta didik naik menjadi 86,12%, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Persentase ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 38% menjadi 88%, artinya sebagian besar peserta didik telah mencapai atau melampaui Kriteria

Capaian Tujuan Pembelajaran (KCTP). Selain itu, daya serap peserta didik terhadap materi juga mengalami peningkatan menjadi 86%, yang berarti hampir seluruh peserta didik mampu memahami dan menyerap materi yang diajarkan dengan baik.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada kedua siklus, baik dari segi pendekatan, model, maupun media pembelajaran, mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media Genially berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran serta pencapaian kompetensi kognitif peserta didik.

Penelitian ini didukung oleh Mahyuni (2024) menemukan bahwa penggunaan model TGT dengan media Genially secara signifikan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep

matematis dan minat belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penerapan model ini terhadap kedua variabel tersebut. Penelitian lain oleh Setyaputri et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media Genially meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Meskipun peningkatan tersebut tergolong sedang, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat mendorong keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) berbantuan media *Genially* dalam pelajaran IPA di kelas VII D SMP Negeri 1 Plered pada semester II tahun ajaran 2024-2025 telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebelumnya, peserta didik mungkin lebih terbiasa dengan pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga mereka memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran kooperatif. Model TGT mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat karena mereka bekerja sama, berinteraksi, dan saling membantu dalam kelompok. Melalui model ini, peserta didik juga belajar mengembangkan keterampilan belajar yang efektif, seperti mencari informasi, memecahkan masalah, serta menyampaikan hasil diskusi. Proses diskusi dan saling mengajar di dalam kelompok membantu peserta didik memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran dan sekaligus meningkatkan kemampuan mereka secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentunya terdapat kekurangan dan kelebihan dalam menerapkan model pembelajaran TGT. Adapun kekurangan penerapan model pembelajaran TGT yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan *games tournament*. Sedangkan kelebihan menerapkan model pembelajaran TGT

yaitu peserta didik yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan saling bekerja sama.

Penelitian yang dilakukan oleh Zendi et al., (2024) menyatakan bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT dipengaruhi oleh beberapa faktor penting. Pertama, perencanaan pembelajaran harus dilakukan dengan baik, di mana guru perlu menetapkan asesmen, tujuan, memilih materi, dan menyusun langkah-langkah pembelajaran secara sistematis. Kedua, pembentukan kelompok belajar yang bersifat heterogen sangat membantu karena memungkinkan peserta didik dengan kemampuan berbeda untuk saling belajar dan mendukung satu sama lain. Ketiga, tugas yang diberikan kepada peserta didik harus dirancang secara jelas dan terukur, agar mereka memahami apa yang perlu dilakukan dan apa yang menjadi target pembelajaran. Penilaian berkelanjutan: guru perlu melakukan penilaian secara terus-menerus guna memantau perkembangan dan kemajuan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan berbantuan media *Genially* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik tercatat sebesar 68,23%, dengan persentase ketuntasan belajar klasikal hanya 38%, serta daya serap peserta didik sebesar 68%. Pada siklus II, terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik naik menjadi 86,12%, dengan persentase ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 38% menjadi 88%. Diketahui juga bahwa media pembelajaran *Genially* menyebabkan proses

pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Proses pembelajaran pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia juga dirasakan lebih efektif dan berpusat pada peserta didik yang membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Arifah, M.A., & Widiyanti, F. (2023). Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(1), 93-98. <http://dx.doi.org/10.21154/jtii.v3i1.1573>

Arifin, A. Y., & Khasairi, M. (2023). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Menggunakan Kartu Kata dan Teka-Teki Silang pada Siswa Kelas IX. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(11), 1559-1573. <https://doi.org/10.17977/um064v3i112023p1559-1573>

Amir, M. & Salma, N. (2020). TGT dan Peningkatan Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 32-39.

Anshar, Y., Ramlawati., & Hasanuddin. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Mangarabombang Takalar. *Celebes Science Education*, 3(3), 299-308. <https://doi.org/10.35580/cse.v3i3.60883>

Fradila, A., Efriyanti, L., Zakir, S., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Pada Pembelajaran TIK Untuk Kelas XI Di SMAN 4 Pariaman. *Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 829-835. <https://doi.org/10.31004/koloni.v1i3.250>

Hanikah., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(4), 7352-7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>

Hartati, D. (2021). Model TGT Berbasis LKS dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Sains Terapan*, 8(3), 91-98.

Hartono, R. & Fitriani, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Genially terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 101-109.

Hidayat, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 98-105.

Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *JURNAL PEMBELAJARAN BIOLOGI*, 5(1), 46-56. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>

Insani, Y.M., Musril, H.A., Okra, R., & Derta, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Menggunakan Genially di MTs Swasta Terpadu Guguak Randah. *Journal of Informatics Education*, 7(2), 186-200. <https://doi.org/10.31331/joined.v7i2.3441>

Ilma, I. N., Sutrisno., & Lestari, L. P. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan E-LKPD Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VIII. *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 20-27. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p19-27>

Ledia, S., & Bustam, B. M. R. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(1), 790-806. <http://dx.doi.org/10.47467/reslaj.v5i6.273>

Lusiana, D., & Rahayuningtyas, W. (2024). Kontradiksi Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMP Negeri 4 Malang. *JoLLA: Journal of Language Literature, and Arts*, 4(3), 217-224.

<https://doi.org/10.17977/um064v4i32024p217-224>

Mahyuni, S., Mujib, M., Sastra Negara, H., & Mardiyah, M. (2024). Kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar melalui model pembelajaran TGT berbantuan Genially. *Tirtamath: Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika*, 6(2), 66-73. <https://dx.doi.org/10.48181/tirtamath.v6i2.24289>

Maulidiawati, T., & Darmawan, P. (2024). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 150–156. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p150-156>

Muliawati, M., Jummi, C, V., & Zalmita, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat. *Edu Geography*, 12(1), 41–51. <https://doi.org/10.15294/yp7twd14>

Ningsih, S. (2020). Model TGT dalam Pembelajaran Inklusif IPA. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 3(1), 34-41.

Novitasari, R. (2021). Integrasi Media Genially dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(4), 74–80.

Nugroho, F. (2021). Perbandingan Efektivitas Model TGT dan STAD dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(2), 73-81.

Putra, Y. & Lestari, S. (2020). Efektivitas Model Kooperatif TGT dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem. *Jurnal Sains dan Pendidikan*, 15(1), 45-53.

Rahmawati, L. (2019). Implementasi TGT pada Pembelajaran IPA di Sekolah Pinggiran. *Jurnal Pendidikan Daerah*, 5(2), 89-96.

Rochmana, S., & Shobirin, M. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang). *Elementary*, 3, 91-106.

Safitri, N. & Huda, M. (2022). Media Genially untuk Meningkatkan Minat Baca dan Eksplorasi Mandiri Siswa SMP. *Jurnal Literasi Digital*, 7(2), 93–99.

Sari, R. (2021). Pengaruh Model TGT terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 112-119.

Setyaputri, D., Rahayu, A., & Trisnawati, F. (2025). Efektivitas penggunaan media Genially berbantuan metode TGT dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. *Ecoducation: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 122-136. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v7i1.1350>

Subechina, C., & Ratnawati, N. (2024). Integrasi Budaya Islam pada Pendekatan Culturally Relevant Teaching dalam Kurikulum Merdeka. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(5), 496–502. <https://doi.org/10.17977/um064v4i52024p496-502>

Susanti, E., & Arifin, Z. (2021). Efektivitas Model TGT terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 102-110.

Tangio, J. S., Said, A., & Paputungan, M. (2021). Perbedaan Hasil Belajar antara Siswa yang Diajar dengan Media Teka- Teki Silang (TTS) dan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Sistem Koloid. *Jambura Journal of Educational Chemistry*, 3(2), 33–39. <https://doi.org/10.34312/jjec.v3i2.10435>

Wahyuni, I. (2020). Penerapan Model TGT pada Materi Gaya dan Gerak. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 59-66.

Wulandari, T. (2019). Penerapan Model TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil

- Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 77-85.
- Yusuf, R., & Maulida, H. (2018). Model TGT untuk Siswa Berprestasi Rendah dalam IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(4), 120-127.
- Zendi, Y. S., Rufaidah, D., & Astari, I. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas VII Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi pendidik Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1), 1–11.