



Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *TikTok* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Navida Fatkhurrohmah Barasanti¹, Wikan Budi Utami^{1*}, Yuniar Ika Putri Pranyata¹

* wikanbudiutami@unikama.ac.id

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Malang, 65148, Indonesia

Abstract

Low mathematics learning outcomes are often caused by a lack of student activity and monotonous learning. This research aims to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament learning model assisted by TikTok media on student learning outcomes. This research uses a quasi-experimental method. The population in this study were all class VIII students at SMP Negeri 17 Malang, with a research sample using a cluster random sampling technique totaling 62 people. Data was obtained through a description test consisting of 5 questions whose validity and reliability were tested. In the analysis prerequisite tests use the normality test and homogeneity test. The hypothesis testing method used is the independent sample t test with a significance level of 0.05. The research results show that student learning outcomes after being given treatment are higher than before being given treatment using the Teams Games Tournament learning model assisted by TikTok media, because the significance results obtained are $0.00 < 0.05$, so H_0 is rejected. Thus, the Teams Games Tournament learning model assisted by TikTok media is effective in improving student learning outcomes at SMP Negeri 17 Malang.

Keywords: Teams Games Tournament, TikTok, learning outcomes

Abstrak

Hasil belajar matematika yang rendah sering kali disebabkan oleh kurangnya keaktifan siswa dan pembelajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *TikTok* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Malang, dengan sampel penelitian menggunakan teknik *cluster random sampling* yang berjumlah 62 orang. Data diperoleh melalui tes uraian terdiri dari 5 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Dalam uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Metode pengujian hipotesis yang digunakan adalah *independent sample t test* dengan taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan lebih tinggi daripada sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *TikTok*, karena hasil signifikansi diperoleh yaitu $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *TikTok* efektif meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 17 Malang.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, *TikTok*, hasil belajar

1. Pendahuluan

Pada era kemajuan industri telah terjadi banyak sekali perkembangan dalam peradaban manusia, tak terkecuali dalam bidang ilmu pendidikan dan teknologi. Sekarang ini, pemerintah sedang menerapkan langkah berkelanjutan untuk menyediakan pendidikan yang bermutu tinggi. Selain pemerintah, terdapat juga entitas lain yang terlibat, seperti sektor korporat, institusi pendidikan, bahkan masyarakat tertarik untuk meningkatkan mutu pendidikan (Ratnasari & Nugraheni, 2024). Sistem pendidikan saat ini, pelaksanaan pembelajarannya berpusat pada siswa, namun guru tetap berperan aktif dalam memilih berbagai perangkat ajar (Kemendikbudristek, 2022). Kenyataannya, pembelajaran di sekolah berbeda dari yang diharapkan. Proses pembelajaran hanya sekedar mendengarkan guru, mengerjakan tugas, dan hanya fokus pada buku, sehingga pembelajaran di kelas sangat pasif (Sidiq & Prasetyo, 2020). Hal tersebut menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa lainnya, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator mengenai nilai dari penggunaan suatu metode dengan kondisi yang berbeda yang dapat mengukur perubahan perilaku siswa terhadap sesuatu, sikap, dan keterampilannya (Ratnawati & Utami, 2021). Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang siswa berdasarkan mata pelajaran (Sari dkk., 2020). Hasil belajar dikatakan tuntas apabila siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah (Agussantri dkk., 2020).

Kegiatan observasi dilakukan terlebih dahulu di SMP Negeri 17 Malang untuk mengetahui permasalahan awal yang ada saat proses pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran, guru sekedar menerangkan materi, membentuk kelompok, memberikan tugas, menilai tugas, kemudian memberikan apresiasi pada kelompok yang menang. Berdasarkan pengamatan peneliti, terdapat masalah yang timbul yakni keaktifan siswa masih kurang yaitu siswa malu untuk bertanya ke guru karena lebih nyaman berdiskusi dengan temannya dan sibuk bermain sendiri saat guru sedang menjelaskan materi. Hanya sebagian kecil siswa yang mau memperhatikan penjelasan guru dan berusaha menyelesaikan soal yang diberikan guru. kondisi ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Lebih dari setengah siswa yaitu 80% orang belum mencapai KKM (Kriteria

Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah. Perolehan data ini diketahui bahwa hasil belajar siswa tersebut masih kurang, sehingga diperlukan adanya stimulus yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran.

Selain dalam ilmu pendidikan, kemajuan teknologi dan informasi saat ini, menjadikan tuntutan terhadap sistem pendidikan agar semakin kompleks, hal tersebut juga memberikan pilihan kepada pihak-pihak terkait dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan efektif serta mengembangkan sumber teknologi berupa media sosial guna meningkatkan hasil belajar siswa. Media sosial merupakan perkembangan dari teknologi yang berbasis internet dan memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk dapat melakukan komunikasi, partisipasi, saling memberikan dan membagikan informasi serta jaringan secara online, sehingga dapat menyebarkan konten dan informasinya secara luas ke mana saja (Rahardaya & Irwansyah, 2021). Media sosial merupakan perkembangan dari teknologi yang dapat dijadikan sebuah gagasan sebagai salah satu sumber belajar siswa yang dapat diakses melalui internet untuk menyebarkan konten matematika secara cepat dan juga atraktif (Alfiandra dkk., 2023).

Media sosial *TikTok* saat ini sedang menjadi salah satu *trend* di masyarakat, tidak hanya masyarakat umum saja namun siswa juga menggunakan media sosial *TikTok* sebagai alat untuk mengekspresikan diri, berbagi informasi, dan lain-lain. Media sosial *TikTok* merupakan media audio visual yang dapat dilihat dan didengar, pengguna media sosial *TikTok* saat ini banyak dijumpai dikalangan pelajar (Mariati, 2023). Media sosial *TikTok* juga dapat mengubah cara bermain yang unik dengan video yang berdurasi antara 15 detik hingga 10 menit. Maka tidak heran pengaruhnya begitu luas di berbagai sektor dunia (Firamadhina & Krisnani, 2021).

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif (Ali, 2021). Model pembelajaran kooperatif merupakan model yang menekankan permainan dan kolaborasi dengan membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil. Dalam pembelajaran ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 siswa, yang dirancang agar setiap siswa dapat berkolaborasi dengan teman, lingkungan, guru, dan seluruh pihak terkait selama proses pembelajaran (Supriyanto, 2020). Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa macam, diantaranya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dianggap dapat membuat siswa lebih aktif, lebih percaya diri, lebih menguasai materi

pembelajaran, mengembangkan kompetisi yang sehat dan meningkatkan kerjasama siswa (Sahabuddin & Mutmainnah, 2022). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Hasanah & Himami, 2021).

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dilakukan melalui beberapa tahapan yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Berikut adalah sintak atau langkah-langkah dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Seprina, dkk. (2022) adalah sebagai berikut: (1) presentasi kelas, yaitu guru menyampaikan materi, (2) pembentukan kelompok, yaitu guru membagi siswa ke dalam sebuah kelompok yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen, (3) permainan, yaitu guru membuat permainan dari materi yang dipelajari dari berbagai sumber bahan ajar, (4) turnamen, yaitu pertandingan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa, (5) penghargaan, yaitu memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi.

Sebuah penelitian mengenai Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD oleh (Paramitha & Zulherman, 2022) yang menyimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar IPA Kelas IV SD Negeri Cengkareng Barat 16 Pagi. Sejalan dengan penelitian oleh (Ernada dkk., 2021) mengenai Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Kolase Tiara Bangsa Batam, menyimpulkan bawah hasil penelitian menunjukkan terdapat efektifitas model pembelajaran TGT dengan menggunakan media ludo, terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa kelas XI SMK Kolesse Tiara Bangsa yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT dengan media ludo dan model pembelajaran konvensional. ($t_{hitung} 3,223 > t_{tabel} 1,676$).

Kedua penelitian tersebut menjadi sumber referensi bagi peneliti dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran matematika. Diharapkan, metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek kognitif. Penelitian tersebut menerapkan media *question box* dan media ludo dalam permainan, sedangkan penelitian ini menggunakan media *TikTok* dengan tujuan untuk

meningkatkan ketertarikan dan partisipasi aktif seluruh anggota kelompok dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *TikTok* terhadap hasil belajar siswa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi*) serta menggunakan desain dua kelompok subjek, satu kelompok mendapat perlakuan dan satu lagi kelompok kontrol. Keduanya memperoleh *pretest* dan *posttest*, serta kelompok-kelompok tersebut tidak dipilih secara acak. Metode ini diterapkan dengan memberikan perlakuan, dilakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui kondisi awal kedua kelas sebelum diberikan perlakuan. Setelah perlakuan selesai, dilakukan *posttest* pada setiap kelas untuk mengetahui status pasca perlakuan pada masing-masing kelas.

Lokasi dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 17 Malang semester ganjil, dengan populasi seluruh siswa kelas VIII. Pada pengambilan sampel, menggunakan teknik *cluster random sampling*. Pada penelitian ini, sampel yang digunakan adalah kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *TikTok* sebanyak 31 siswa dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebanyak 31 siswa. Kelas VIII A dan VIII E dijadikan sampel pada penelitian ini dikarenakan pertimbangan tes formatif kedua kelas tersebut tidak jauh berbeda.

Beberapa teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah (1) tes, yaitu metode yang berupa *pretest* dan *posttest* yang dianalisis dengan uji validitas dan uji reliabilitas, (2) dokumentasi, yaitu data yang digunakan sebagai informasi pendukung meliputi hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, terdapat juga foto yang mendokumentasikan proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah (1) uji normalitas, yaitu untuk mengetahui dan mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal atau tidak (Lesmana, 2021), (2) uji homogenitas, yaitu untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi sama atau tidak (Usmadi, 2020), (3) uji hipotesis, yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament*

berbantuan media tiktok terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Malang.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika yang diterapkan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *TikTok* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Malang. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai prosedur tersebut.

a. Hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

Tabel 1. Data Hasil *Pretest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas eksperimen	31	20	92	61,68	17,275
Kelas kontrol	31	36	80	60,39	12,104
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan hasil *pretest* didapatkan hasil bahwa nilai *maximum* dan *minimum* pada kelas eksperimen secara berturut-turut adalah 92 dan 20 dengan *mean* 61,68 sedangkan pada kelas kontrol nilai *maximum* dan *minimum* secara berturut-turut adalah 80 dan 36 dengan *mean* 60,39. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 17 Malang sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *TikTok* cenderung tergolong rendah.

b. Hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (*posttest*)

Tabel 2. Data Hasil *Posttest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas eksperimen	31	52	92	77,29	9,819
Kelas kontrol	31	32	88	64,26	13,621
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan hasil *posttest* diketahui bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai *maximum* dan *minimum* masing-masing sebesar 92 dan 52 dengan *mean* 77,29, kelas kontrol mempunyai nilai *maximum* dan *minimum* secara berturut-turut 88 dan 32 dengan *mean* 64,26. Jika kita mengaitkan Tabel 1 dan Tabel 2 dengan indikator ketuntasan hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 17 Malang setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *TikTok* sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

c. Uji Normalitas

Seluruh perhitungan untuk uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS 22.0 for windows* menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov Test*. Pada *pretest* tingkat signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,183 dan kelas kontrol adalah 0,057. Sedangkan, pada *posttest* tingkat signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,200 dan kelas kontrol adalah 0,051. Jadi data tersebut merupakan data yang berdistribusi normal pada *pretest* maupun *posttest* karena nilai signifikansinya $> 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

d. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas varian terhadap hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada masing-masing kelas dengan bantuan program *SPSS 22.0 for windows* menggunakan uji *Levene Test*. Nilai signifikansi yang diperoleh dari uji homogenitas data *pretest* adalah 0,057. Nilai signifikansi yang diperoleh dari uji homogenitas data *posstest* adalah 0,101. Maka data tersebut bersifat homogen pada *pretest* maupun *posttest* karena nilai signifikansi $> 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang variansinya homogen, sehingga syarat untuk melakukan penelitian dengan menggunakan kedua kelas tersebut terpenuhi, maka penelitian dilanjutkan menggunakan kedua kelas tersebut sebagai objek penelitian.

e. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Pengujian hipotesis dilakukan dengan *SPSS 22.0 for windows* menggunakan *Independent-Sample T Test*. H_0 diterima apabila signifikansi $> 0,05$ dan $t_{hitung} < t_{tabel}$. Sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak ditolak dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *TikTok* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa.

H_1 : Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *TikTok* efektif terhadap hasil belajar siswa.

Uji hipotesis menunjukkan taraf signifikansi bernilai 0,000 dengan signifikansi hitung $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$. Pada uji t menunjukkan terdapat

perbedaan hasil yang cukup signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dimana hasil $t_{hitung} = 4,32$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $t_{tabel} = 1,670$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *TikTok* efektif terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 17 Malang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *TikTok* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Pada tahap awal, analisis *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen adalah 61,68, sedangkan di kelas kontrol sebesar 60,39. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif seimbang dan tergolong sedang hingga rendah. Setelah penerapan model pembelajaran, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup mencolok pada kelas eksperimen dengan rata-rata nilai *posttest* mencapai 77,29, sementara kelas kontrol hanya mencapai 64,26. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT yang dikombinasikan dengan media (Lestari, 2024) mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Media *TikTok*, sebagai platform yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, menyediakan stimulus visual dan auditori yang dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa (Solihah, 2016).

Selanjutnya, uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal dan varians yang homogen, sehingga valid untuk dilakukan uji-t. Hasil uji-t menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dan t_{hitung} sebesar 4,32 ($> t_{tabel} 1,670$), sehingga hipotesis nol ditolak. Ini membuktikan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan *TikTok* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini konsisten dengan studi sebelumnya yang menyebutkan bahwa model kooperatif berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi (Astuti, 2019). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan *TikTok* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pendekatan ini tidak hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa melalui dinamika permainan dan kolaborasi.

4. Simpulan

Peneliti dapat mengambil kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *TikTok* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Hasil belajar siswa di kelas menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *TikTok* lebih tinggi daripada sebelum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *TikTok*. Hasil uji hipotesis pada *posttest* menunjukkan bahwa taraf signifikansi bernilai 0,000. Dengan demikian nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak.

Hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menunjukkan adanya sedikit peningkatan hasil belajar. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari hasil analisis, penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *TikTok* efektif digunakan terhadap hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Agussantri, R., Zulkarnain, Z., & Armis, A. 2020. Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Algoritma: Journal of Mathematics Education*, 2(1), 1–14.
- Alfiandra, A., Susanti, E., Manangsang, A., Adila, R., Dameliza, O., & Nauval, S. 2023. Pelatihan Pembuatan Konten *TikTok* bagi Guru PPKn sebagai Sumber Belajar Peserta Didik. *Gervasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(2), 899–909.
- Ali, I. 2021. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Muftadiin* 7(01).
- Astuti, W., Isnani, Utami, W. B., Aulia, F. 2019. Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantu Media Monopoli pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal JPSE*, 5(2), 153-158. <https://doi.org/10.37729/jpse.v5i2.6119>
- Ernada, K., Hartanto, S., & Gusmania, Y. 2021. Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Media Ludo terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Kolese Tiara Bangsa Batam. *Pythagoras* 10(1) <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.3127>
- Firamadhina, F. I. R. & Krisnani, H. 2021. Perilaku Generasi Z terhadap Penggunaan Media Sosial *TikTok*: *TikTok* sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Share Social Work Journal* 10 (2) <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif dalam

- Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna* 1(1), 1-13
<https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Kemendikbudristek. 2022. *Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Lesmana, H. 2021. Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi dan Pengendalian Internal Terhadap Kualitas Laporan Keuangan di Kelurahan Pasarbatang. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi* 1(1), 29–37 <https://doi.org/10.31294/jasika.v1i1.342>
- Mariati, M. 2023. Analisis Dampak Media Sosial *Tik-Tok* Terhadap Rendahnya Hasil Belajar Afektif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(1), 38–44.
- Paramitha, A. A. & Zulherman. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79–87.
- Rahardaya, A. K., & Irwansyah, I. 2021. Studi Literatur Penggunaan Media Sosial *TikTok* Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 308–319.
- Ratnasari, D. H., & Nugraheni, N. 2024. Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (SDGS). *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1652–1665.
- Ratnawati, P., & Utami, W. B. 2021. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Bentuk Pangkat, Akar dan Logaritma Menggunakan *Make a Match Circle Game*. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 130-137.
- Sahabuddin, S., & Mutmainnah, N. 2022. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 290–305.
- Sari, S. P., Aprilia, S. & Khalifatussadiyah. 2020. Penggunaan Metode *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES* 1(1) <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>
- Seprina, R., Yuliana, & Apdelmi. 2022. Pengembangan Model Pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) Berbasis Fotografi Bukti Peninggalan Sejarah pada Tingkat SMA. *Nirwasita* 3(2) <https://doi.org/10.59672/nirwasita.v3i2.2197>
- Sidiq, M. A., & Prasetyo, T. 2020. Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Solving dan Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 361–370 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.358>
- Solihah, A. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1(1) <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Supriyanto, S. 2020. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 7(1).
- Usmadi. 2020. Pengujian Persyaratan Analisis. *Inovasi Pendidikan* 7(1), 50–62.