

Pengaruh Model Pembelajaran Integrasi TGT Dengan *Game Clash Of Champions* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMPN 16

Putri Nursamsiyah^{1*}, Desy Safitri², Sujarwo³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta
Email: putrinursamsiyah_1407621046@mhs.unj.ac.id^{1*}

Abstrak

Pembelajaran IPS yang hanya berfokus pada pemaparan materi sering kali membuat siswa kurang antusias, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran integrasi Team Games Tournament (TGT) dengan game Clash of Champions terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 16 Jakarta. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain pretest and posttest with non-equivalent control group. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VII-E sebagai kelas eksperimen dan VII-F sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 36 siswa. Hasil posttest menunjukkan rata-rata skor sebesar 82,86 di kelas eksperimen dan 72,47 di kelas kontrol. Uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U menunjukkan nilai $Asymp.Sig (2-tailed)$ sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran integrasi TGT dengan Clash of Champions terhadap hasil belajar IPS siswa.

Keywords: *Game clash of champions, Hasil belajar, Pembelajaran IPS, Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Saat ini manusia hidup di abad ke-21. Di abad saat ini kehidupan menjadi lebih kompleks dibandingkan sebelumnya. Keterbukaan adalah kata yang menggambarkan abad ke-21 ini. Saat ini permasalahan yang muncul dalam masyarakat pun menjadi semakin rumit. Untuk mampu menghadapi segala tantangan di abad ke-21 ini manusia perlu membekali diri dengan keterampilan abad ke-21. Individu perlu meningkatkan *skill* komunikasi, kerja sama tim, pemikiran analitis dan pemecahan masalah. Pendidikan merupakan sebuah upaya yang perlu dilakukan agar dapat memiliki keterampilan abad ke-21. Pendidikan menjadi faktor yang krusial dalam membentuk seseorang yang kompeten dan berdaya saing.

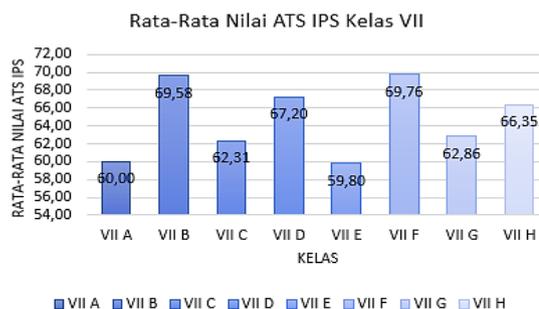
Di abad ke-21 ini bidang pendidikan mendapatkan semakin banyak tantangan,

dimana sektor ini dituntut agar mampu berkembang sehingga mampu menciptakan sumber daya manusia yang berketerampilan dan kompeten. Untuk mengembangkan diri sebagai individu yang berpendidikan salah satu jalannya dengan pendidikan formal. Seseorang dapat menempuh pendidikan berjenjang dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi untuk menjalani pendidikan formal. Pendidikan formal dapat berjalan apabila terdapat aspek-aspek kesinambungan antara tenaga pendidik, peserta didik, kurikulum, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, materi pembelajaran, alat, media dan lain sebagainya yang menunjang proses pembelajaran.

Ketika seseorang menempuh pendidikan maka harapan utamanya adalah agar menjadi individu kompeten dan ahli di bidangnya sehingga menjadi warga

masyarakat yang bermanfaat. Pembelajaran IPS memiliki tujuan yang selaras dengan tuntutan abad ke-21 ini. Tujuan pembelajaran IPS adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan yang berguna dalam kehidupan modern ini yaitu seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berkolaborasi dan mampu berinovasi. Selain itu, melalui pembelajaran IPS maka peserta didik akan mampu mengenali peran sosialnya sehingga tertanam rasa nasionalisme dan rasa cinta tanah air (Anjasmira dkk., 2024).

Dalam praktiknya, pembelajaran IPS sering kali dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan karena pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah atau sekedar bercerita tentang suatu materi. Hal ini membuat pembelajaran terjadi kurang maksimal dan tidak efektif bagi peserta didik. Oleh sebab itu pembelajaran IPS harus disusun secara menarik dan interaktif untuk mewujudkan tujuan pembelajaran IPS. Hasil belajar yang meningkat mengindikasikan tujuan pembelajaran itu tercapai. Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 16 Jakarta, pembelajaran IPS dilakukan masih didominasi dengan model konvensional sehingga hasil belajar masih rendah. Rata-rata nilai *assessment* tengah semester untuk mata pelajaran IPS di kelas tujuh ditampilkan pada histogram berikut:



Gambar 1. Histogram Rata-rata Nilai ATS IPS Kelas VII SMP Negeri 16 Jakarta Tahun Ajaran 2024/2025

Rata-rata ATS untuk mata pelajaran IPS berdasarkan histogram tersebut berada pada kisaran antara 59,80 hingga 69,79. Rata-rata nilai ATS kelas VII tersebut diketahui belum mencapai batas ketuntasan untuk mata pelajaran IPS. Sebelumnya telah dilakukan wawancara bersama guru IPS di sekolah tersebut sehingga diketahui batas ketuntasan untuk mata pelajaran IPS adalah 82. Ini berarti seluruh kelas VII di SMP Negeri 16 Jakarta apabila dilihat dari rata-rata nilai ATS tersebut maka hasil belajar belum mencapai ketuntasan. Situasi ini menuntut adanya perbaikan dan tindakan nyata dalam rangka mengoptimalkan hasil belajar.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini sudah seharusnya dijadikan salah satu upaya mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran hingga sumber belajar. Selain memanfaatkan teknologi, pemilihan model pembelajaran yang menarik dapat menjadi sebuah langkah perbaikan dalam pendidikan. Model pembelajaran adalah serangkaian langkah-langkah yang sistematis untuk melaksanakan sebuah pembelajaran, juga merupakan panduan dalam merencanakan

pembelajaran di kelas sehingga terarah dan membuat tujuan tercapai (Tyasmaning, 2022).

Di antara banyaknya model pembelajaran yang tersedia, model kooperatif dapat menjadi opsi untuk diterapkan. Pendapat Robert E. Slavin, model pembelajaran kooperatif itu melibatkan pembagian peserta didik ke dalam kelompok kecil yang anggotanya beragam, dengan tujuan melaksanakan proses pembelajaran melalui kerja sama antaranggota kelompok. Terdiri atas beberapa jenis satu diantaranya adalah *team games tournament* (Simamora dkk., 2024).

Model pembelajaran *team games tournament* memiliki sifat yang interaktif dan menyenangkan dimana pembelajaran dilakukan sambil bermain. Model pembelajaran jenis ini juga mengasah sifat kompetitif peserta didik. Pada pelaksanaannya diharapkan peserta didik dapat saling membantu untuk menyelesaikan persoalan dalam hal ini adalah dengan menjawab pertanyaan yang disajikan oleh guru sehingga terlatihnya kemampuan berpikir kritis dan mengemukakan pendapat (Rif'ah dkk., 2024).

Kreativitas guru dapat menunjang pelaksanaan model pembelajaran ini yaitu dengan membuat kreasi-kreasi permainan interaktif. Seperti halnya mengintegrasikan model *team games tournament* dengan *game Clash of Champions*. Permainan *Clash of Champions* merupakan permainan yang diadaptasi dari program edukatif populer yang dibuat oleh Ruangguru.

Clash of Champions adalah program yang menampilkan sebuah kompetisi yang dilakukan oleh sekitar 40 mahasiswa

berprestasi dari Universitas di seluruh Indonesia dan universitas luar negeri, pesertanya merupakan warga negara Indonesia (Kurniatarini & Suastika, 2024). Kompetisi yang dilakukan oleh para peserta *Clash of Champions* memerlukan kemampuan untuk berpikir secara cepat, kemampuan analisis kritis, kemampuan bekerja sama dan disiplin. Keharusan pesertanya untuk menjawab soal dengan cepat akan membuat mereka menjadi lebih tertantang dan akan melatih manajemen waktu (Asni Sari & Reftantia, 2024). Kompetisi *Clash of Champions* dilaksanakan dengan melakukan beberapa permainan yaitu *Extreme Addition, Shuffle & Recall, Number Chains, Cryptarithm War, Memory Madness, Startchamp Challenge*, dan *Invisible Maze Survivors*.

Tayangan tersebut memberikan inspirasi kepada guru-guru untuk menerapkan pembelajaran layaknya tayangan tersebut yaitu dengan melakukan permainan dan kompetisi antar peserta didik. Jadi dengan model TGT yang diintegrasikan dengan game pada acara *clash of champions* ini nantinya mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS dan mengatasi rendahnya hasil belajar. Dengan demikian, pertanyaan dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh model pembelajaran integrasi *team games tournament* (TGT) dengan *game clash of champions* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 16 Jakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang dipilih

yaitu *quasi experiment* serta dipilih *pretest and posttest with non-equivalent control group design* untuk desain penelitiannya. Kelas VII-E dan VII-F merupakan kelas yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* untuk dijadikan sampel penelitian ini. Jumlah siswa di kedua kelas sama-sama berjumlah 36 siswa. Kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen adalah VII-E dan kelas kontrolnya adalah VII-F. Kedua kelas tersebut akan diberikan tes baik sebelum maupun sesudah pembelajaran. Perbedaan terdapat pada perlakuan yang diterima kedua kelas tersebut. Perlakuan di dua kelas tersebut berbeda. Di kelas eksperimen pembelajaran nantinya akan menggunakan model pembelajaran integrasi *team games tournament* dengan *game clash of champions*. Di sisi lain, kelas kontrol melakukan kegiatan yang hanya berpusat pada pendidik seperti hanya mendengarkan pemaparan materi oleh guru dan pemberian tugas individu oleh guru.

Instrumen penelitiannya berupa soal objektif bentuk pilihan ganda. *Pretest* dan *posttest* menggunakan soal yang berbeda namun tetap ekuivalen atau tetap memiliki pola soal yang sama. Jumlah soal *pretest* adalah 25 soal dan *posttest* adalah 37 soal. Kemudian dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji *kolmogorov-smirnov* sebagai uji normalitasnya dan uji *levne* untuk uji homogenitasnya. Uji *mann-whitney u* digunakan sebagai uji hipotesis dalam penelitian ini.

Taraf signifikan (α) yang digunakan sebagai pengambilan keputusan hipotesis adalah 5%. H_a diterima dengan ketentuan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,05$. Maka ada

pengaruh model pembelajaran integrasi *team games tournament* dengan *game clash of champions* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 16 Jakarta. Sebaliknya, apabila *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka H_0 yang diterima. Maka tidak ada pengaruh model pembelajaran integrasi *team games tournament* dengan *game clash of champions* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 16 Jakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi pelaksanaan penelitian yaitu bertempat pada SMP Negeri 16 Jakarta. Kelas yang diteliti adalah kelas VII-E dan VII-F. Diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* dari penelitian tersebut. Kedua data dihitung rata-rata, nilai terbesar dan terendah serta standar deviasinya dengan aplikasi SPSS 25. Tabel hasil olah nilai tersebut ditampilkan di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Data *Pretest* dan *Posttest*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreEks	36	20	92	61,11	13,339
PostEks	36	41	100	82,86	12,511
PreKontrol	36	20	92	62,22	15,071
PostKontrol	36	24	95	72,47	14,481

Dilihat dari nilai rata-rata *pretest*, besar rata-rata nilai *pretest* di kelas eksperimen adalah 61,11 dan mengalami peningkatan sehingga memperoleh hasil rata-rata *posttest* sebesar 82,86. Tidak jauh berbeda, pada kelas kontrol rata-rata *pretest* sebesar 62,22 dan mengalami peningkatan rata-rata namun tidak lebih besar dari kelas eksperimen yaitu memperoleh nilai rata-rata *posttest* 72,47. Apabila dibandingkan kelas eksperimen (VII-E) memiliki hasil belajar *posttest* yang lebih besar.

Uji Normalitas

Uji normalitas yang dipilih adalah uji *kolmogorov-smirnov* dan pengujian dilakukan menggunakan SPSS 25. Tabel dibawah ini menguraikan perhitungan uji normalitas:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Statistic	Df	Sig.
PreEks	,101	36	,200*
PostEks	,175	36	,007
PreKontrol	,103	36	,200*
PostKontrol	,136	36	,089

Tabel uji normalitas memperlihatkan bahwa ada satu data yang tidak berdistribusi normal yaitu data *PostEks* (*Posttest Eksperimen*) karena besarnya sig. < 0,05 yaitu hanya sebesar 0,007. Sedangkan tiga data lainnya memiliki distribusi yang normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dipilih adalah uji *levene* dan pengujiannya dilakukan dengan SPSS 25. Untuk melihat hasil homogenitas data *pretest* maka ditampilkan tabel hasil perhitungannya:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,691	1	70	,409

Data *pretest* homogen karena memperoleh nilai sig. 0,409 > 0,05. Selanjutnya ditampilkan tabel uji homogenitas *posttest* di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,301	1	70	,585

Data *posttest* homogen karena memperoleh nilai sig. 0,585 > 0,05.

Uji Hipotesis *Mann-Whitney U*

Uji ini dilakukan dengan SPSS 25. Perhitungan hipotesis dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis *Mann-Whitney U*

	Hasil Belajar Siswa
Mann-Whitney U	315,500
Wilcoxon W	981,500
Z	-3,756
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Ha dapat diterima karena hasil *Asymp. Sig (2-tailed)* yaitu 0,000 < 0,05. Sehingga ada pengaruh model pembelajaran integrasi *team games tournament* (TGT) dengan *game clash of champions* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 16 Jakarta.

Penelitian yang dilakukan pada sampel penelitian mengujikan materi IPS yaitu materi perubahan potensi sumber daya alam. Hasil *pretest* di kedua kelas memiliki nilai yang rendah dan sedikitnya jumlah peserta didik yang tuntas mengingat bahwa batas ketuntasannya sebesar 82. *Pretest* kelas eksperimen hanya memperoleh rata-rata sebesar 61,11 serta terdapat 2 orang peserta didik yang tuntas. *Pretest* kelas kontrol pun sama hanya mendapat rata-rata sebesar 62,22 serta 1 orang peserta didik yang diatas batas ketuntasan. Ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik masih rendah terkait pemahaman materi sebelum pembelajaran.

Hasil belajar yang rendah maknanya tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Nawawi dalam K. Brahim menafsirkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah pencapaian dari kegiatan belajar di sekolah, pencapaian tersebut terwujud pada ujian tes pengetahuan terhadap suatu materi tertentu dalam mata pelajaran (Andryannisa dkk., 2023).

Proses pembelajaran di kedua kelas berlangsung dengan cara yang berbeda.

Kegiatan inti yang dilakukan di kelas eksperimen dilakukan dengan beberapa tahapan menyesuaikan dengan sintaks model pembelajaran *team games tournament* pertama guru menjelaskan materi awal, pembagian kelompok serta pendalaman materi bersama kelompok masing-masing, *game*, kompetisi antara kelompok dan pemberian penghargaan oleh guru kepada kelompok-kelompok yang telah berpartisipasi. Permainan yang dilakukan di kelas eksperimen adalah *game clash of champions*. Sedangkan, di kelas kontrol melangsungkan pembelajaran dengan metode ceramah dan pemberian tugas individu oleh guru.

Perbedaan hasil belajar terlihat pada tes setelah pembelajaran. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen menunjukkan adanya kemajuan hasil belajar yaitu meningkat menjadi 82, 86. Peningkatan juga terjadi di kelas kontrol, dimana nilai rata-rata *posttestnya* menjadi 72,47. Sebanyak 23 peserta didik mampu mencapai batas ketuntasan pada saat *posttest* untuk kelas eksperimen. Sebanyak 8 peserta didik sudah mampu melewati batas ketuntasan di kelas kontrol. Capaian peningkatan hasil belajar lebih terlihat meningkat signifikan di kelas eksperimen.

Pengaruh model pembelajaran integrasi *team games tournament* (TGT) dengan *game clash of champion* terhadap hasil belajar juga diungkapkan melalui hasil uji hipotesis. Diketahui nilai Asymp Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka hipotesis alternatif (H_a) yang diterima. Hal tersebut bermakna, ada pengaruh model pembelajaran integrasi *team games tournament* dengan *game clash of champions* terhadap hasil belajar IPS siswa

kelas VII SMP Negeri 16 Jakarta. Hasil tersebut didukung oleh penelitian terdahulu oleh Febuar & Arafat, (2024) dimana pembelajaran dengan model *TGT* terbukti meningkatkan hasil belajar secara positif serta pembelajaran berlangsung lebih menarik.

Kegiatan belajar di kelas eksperimen menumbuhkan rasa bersemangat dan antusias yang tinggi. Hal ini ditunjukkan dari keaktifan peserta didik di kelas dimana mereka aktif bertanya, berdiskusi, menjawab dan berkompetisi dalam *game clash of champions*. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran membuat mereka dapat memahami materi lebih mendalam. Ini sejalan dengan penelitian Wahdana dkk., (2025) keaktifan peserta didik dapat meningkat sehingga dapat menguasai materi lebih mudah ketika dilaksakannya pembelajaran dengan model *TGT*.

Pembelajaran di kelas eksperimen juga melatih keterampilan bekerja sama peserta didik dalam menjawab pertanyaan di dalam permainan dan turnamen serta meningkatkan kemampuan kompetitif peserta didik. Kegiatan diskusi yang dilakukan peserta didik dalam pembelajaran pada akhirnya akan menciptakan tutor sebaya, peserta didik yang memiliki beragam tingkat pemahaman akan saling membantu peserta didik lainnya untuk memahami materi. Pembentukan kelompok dalam model pembelajaran *TGT* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkerja sama dan mendukung satu sama lain atau menciptakan tutor sebaya (Simamora dkk., 2024).

Saat tingkat pemahaman peserta didik lebih mendalam maka akan berimplikasi pada

kemajuan hasil belajar. Kegiatan belajar sambil bermain merupakan konsep yang diusung pada model pembelajaran integrasi TGT dengan *game clash of champions* sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan interaktif. Menurut Byusa dkk., (2022) belajar sambil bermain mampu meningkatkan pemahaman peserta didik karena pembelajaran yang digabungkan dengan permainan akan menyediakan aktivitas interaktif sehingga kegiatan belajar peserta didik berlangsung dengan aktif dan kontekstual. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan bermain umumnya memiliki pendekatan yang bersifat visualisasi dan partisipatif. Dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya fokus pada penyampaian materi dari guru namun juga dapat berinteraksi aktif dengan elemen-elemen permainan seperti gambar, suara, animasi, dan grafik yang mendukung pemahaman suatu konsep.

Berbeda dengan pembelajaran di kelas eksperimen, suasana di kelas kontrol lebih membuat peserta didik mudah bosan dan fokusnya banyak teralihkan pada hal lain. Pada akhirnya penguasaan pada suatu konsep dan materi akan terlaksana lebih sulit. Kondisi tersebut menggambarkan perbedaan suasana pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengaruh positif pembelajarn yang dilakukan di kelas eksperimen tergambar pada pencapaian nilai *posttest* yang meningkat signifikan dari saat tes sebelum pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U* yang menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran integrasi *Team Games Tournament* (TGT) dengan *game Clash of Champions* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 16 Jakarta. Model pembelajaran ini, yang menggabungkan unsur partisipatif dan visualisasi melalui permainan digital, berhasil menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Selain meningkatkan keaktifan belajar siswa, model ini juga mendorong terbentuknya sikap kompetitif serta kemampuan bekerja sama yang muncul selama proses permainan dan kompetisi dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih ditujukan secara umum kepada pihak-pihak yang berjasa pada perancangan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan bagi Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si dan Dr. Sujarwo, M.Pd. Lalu untuk siswa kelas VII-A, VII-E dan VII-F tahun ajaran 2024/2025 SMP Negeri 16 Jakarta serta segenap keluarga besar SMP Negeri 16 Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(3), 11716–11730. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/393>
- Anjasmira, E. I., Kamarrudin, S., & Awaru, A. O. T. (2024). Dynamics of Application of Social Sciences Subjects in the Independent Curriculum at Junior

- High School Level. *Jurnal Pendidikan IPS*, 14(1), 71–80.
<https://doi.org/10.37630/jpi.v14i1.1538>
- Asni Sari, K., & Reftantia, G. (2024). Hegemoni “Clash of Champions Ruang Guru” di Tengah Maraknya Tayangan Non Edukatif. *Iapa Proceedings Conference*, 130.
<https://doi.org/10.30589/proceedings.2024.1047>
- Byusa, E., Kampire, E., & Mwesigye, A. R. (2022). Game-based learning approach on students’ motivation and understanding of chemistry concepts: A systematic review of literature. *Heliyon*, 8(5).
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09541>
- Febuar, V. S., & Arafat, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Keberagaman Sosial Budaya Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2694–2702.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8191>
- Kurniatar, A. S., & Suastika, K. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas IV SDN Madyopuro 1 Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Clash Of Champion Dari Platform Ruang Guru. *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 1250–1258.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Rifah, N. I., Julianto, Ceffiriana, P., Hariyono, R., & Hidayati, F. (2024). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Berbasis Game Class Of Champions dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VI SD. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 09(03), 582–594.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18143>
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siasian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif Ebook*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota IKAPI Jawa Barat.
- Tyasmaning, E. (2022). *Model Dan Metode Pembelajaran*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Wahdana, A. S., Hidayati, S., & Rizal, S. U. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournament) Berbantuan Media Card Sort Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV MIS Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Media Informatika (JUMIN)*, 6(2), 1534–1539.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55338/jumin.v6i2.5758> .