

Penerapan *Team Game Turnament* (TGT) berbantuan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi di Sekolah Dasar

Dwi Yuniasih Saputri, Rukayah, Ilham Gigih Arif Setya Wardana

Universitas Sebelas Maret
dwiyuniasihsaputri@staff.uns.ac.id

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

Communication skills are one of the important abilities for elementary school students to socialize and learn effectively. The aim of this research is to review literature regarding the effectiveness of implementing Team Game Tournament (TGT) assisted by Ludo in improving elementary school students' communication skills. This article is a literature review sourced from national journals on Google Scholar. This research method is a literature review by looking for theoretical references that are relevant to the cases or problems found. The findings show that the implementation of Ludo-assisted TGT has a positive effect in improving elementary school students' communication skills, such as: speaking and listening abilities; ability to collaborate and exchange ideas; the ability to resolve conflicts and build mutual respect. In conclusion, the application of Ludo-assisted TGT can be an effective learning strategy for improving elementary school students' communication skills.

Keywords: *team game tournament, ludo, communication skills, elementary school*

Abstrak

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu kemampuan penting bagi siswa sekolah dasar untuk bersosialisasi dan belajar efektif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengkaji literatur mengenai efektivitas penerapan Team Game Turnament (TGT) berbantuan Ludo dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar. Artikel ini merupakan kajian literatur yang bersumber dari jurnal nasional di google scholar. Metode penelitian ini yaitu kajian literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Hasil temuan menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan Ludo memiliki efek positif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar, seperti: kemampuan berbicara dan mendengarkan; kemampuan bekerja sama dan bertukar ide; kemampuan menyelesaikan konflik dan membangun rasa saling menghormati. Kesimpulannya penerapan TGT berbantuan Ludo dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *team game tournament, ludo, keterampilan komunikasi, sekolah dasar*



PENDAHULUAN

Keterampilan komunikasi merupakan komponen esensial dalam perkembangan sosial dan akademik anak-anak di sekolah dasar. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik tidak hanya mendukung proses belajar mengajar tetapi juga membantu anak-anak dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan efektif. Di era globalisasi ini, keterampilan komunikasi menjadi semakin penting karena anak-anak diharapkan mampu berinteraksi dengan berbagai individu dari latar belakang yang berbeda. Namun, banyak siswa sekolah dasar yang masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif (Tamrin Taher, 2023). Bahasa merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena melalui bahasa kita dapat memperoleh berbagai jenis informasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Kemahiran berbahasa di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan empat aspek kemahiran berbahasa (Sharan, 2014). Meskipun memanfaatkan kamus merupakan aspek yang signifikan dalam meningkatkan perbendaharaan kata, sejumlah pelajar masih enggan menggunakan kamus saat mengikuti pembelajaran membaca. Padahal, memiliki perbendaharaan kata yang memadai akan membantu pelajar dalam memahami konten bacaan dengan lebih lancar. Selain penggunaan kamus, berbagai faktor seperti kondisi sosial ekonomi, tingkat motivasi, kecerdasan, dan pendekatan pengajaran juga turut berperan dalam membentuk perkembangan kosakata pelajar (Djunaidi, 2021).

Permasalahan dan kendala yang menurunkan kemampuan kosakata siswa ketika pembelajaran bahasa Indonesia adalah penggunaan model, strategi, dan teknik pembelajaran yang tidak tepat. Guru masih menggunakan model ceramah yang berpusat pada guru. Siswa diajarkan hanya dengan mengikuti langkah-langkah yang tertulis dalam buku teks dan tidak mengamati secara langsung situasi kehidupan nyata disekitarnya. Selain itu, teknik menghafal juga tetap digunakan dalam proses pembelajaran (Purba & Jamil, 2023). Guru perlu mengetahui apa yang paling disukai anak-anak saat mereka bermain. Melalui bermain, anak dapat berinteraksi dengan temannya, berkomunikasi secara lisan, dan belajar bahasa, misalnya dengan menambah kosa kata baru dari sesama pemain. Guru harus mampu menyikapi kebutuhan bermain anak dengan baik (Bafoeva, 2023). Ingatlah bahwa anak adalah orang yang kondisi pertumbuhan dan perkembangannya belum berkembang sempurna. Oleh karena itu, anak-anak berbeda dengan orang dewasa. Kami berharap pembelajaran di kelas dapat dilaksanakan dengan lebih efektif, kreatif dan inovatif oleh siswa dan guru, sehingga siswa menjadi lebih serius, lebih memahami, dan menikmati proses pembelajaran bahasa Indonesia sebagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan di kelas dia (Usman., 2024).

Metode pembelajaran tradisional sering kali kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan komunikasi mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi mereka. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif seperti Team Game Tournament (TGT) (Fauzi., 2024). Lebih lanjut Nurhidayah (2018, p.228) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif Team Games 4 Tournament (TGT) melibatkan siswa untuk bekerja secara mandiri dan kelompok sambil belajar berpikir dan bertanggung jawab; model pembelajaran kooperatif lainnya. untuk kegiatan turnamen yang memastikan lingkungan belajar yang menyenangkan (nurhidayah, 2018). Pentingnya penerapan model ini adalah melibatkan siswa secara aktif secara langsung dalam proses pembelajaran dan membantu mereka lebih memahami bagaimana berpartisipasi dalam pembelajaran sekaligus memperoleh pengalaman yang bermakna. Selain menggunakan model Team Game Tournament (TGT), penting untuk mempelajari bagaimana menggunakan media sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Ludo cocok digunakan pada kelas sekolah dasar (I. F. Sari, 2023). Pentingnya permainan ludo karena memiliki keunggulan yang terletak pada kesesuaiannya sebagai alat bantu pembelajaran karena permainan ini termasuk salah satu permainan tradisional yang menghibur dan mudah diikuti oleh siswa, seperti yang disebutkan oleh (Jihan, Aprilia Nur Fajar, Fine Reffiane, 2019). Hingga model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) diterapkan, permainan Ludo juga merupakan pilihan yang baik sebagai model pembelajaran dan permainan untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Model ini memasukkan unsur permainan yang membuat anak mudah bosan dan bersemangat (Riyanti., 2024).

TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam TGT, siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan, dan kemudian berkompetisi dengan tim lain dalam bentuk turnamen. Model ini tidak hanya mendorong kerja sama dan kompetisi sehat antar siswa, tetapi juga menyediakan lingkungan yang mendukung untuk pengembangan keterampilan komunikasi (Pattimura., 2023). Penggunaan permainan seperti Ludo sebagai media dalam TGT dapat menambah daya tarik dan efektivitas model pembelajaran ini. Ludo adalah permainan papan yang sederhana namun sangat interaktif, yang mengharuskan pemain untuk berkomunikasi, merencanakan strategi, dan bekerja sama dengan anggota tim mereka. Dengan mengintegrasikan Ludo ke dalam TGT, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung pengembangan keterampilan komunikasi siswa (Suryono., 2023). Berdasarkan literatur yang ada, penerapan TGT berbantuan Ludo telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam TGT berbantuan Ludo lebih mampu berbicara dan mendengarkan dengan baik, bekerja sama dalam tim, serta menyelesaikan konflik dengan cara yang konstruktif. Selain itu, mereka juga lebih mampu menghargai pendapat dan perbedaan di antara sesama siswa.

Inovasi ini menawarkan metode baru dalam penerapan TGT, yang biasanya tidak menggunakan permainan Ludo sebagai alat bantu. Banyak penelitian TGT sebelumnya lebih berfokus pada aspek kognitif seperti peningkatan prestasi akademik atau pemahaman konsep. Penelitian ini menekankan pada pengembangan keterampilan komunikasi, yang merupakan aspek sosial-emosional penting bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini spesifik pada jenjang pendidikan sekolah dasar, yang masih jarang diterapkan dalam penelitian TGT. Pendekatan ini disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SD, yang memiliki cara belajar berbeda dibandingkan dengan siswa pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Menggunakan permainan Ludo sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam pembelajaran di sekolah dasar melalui integrasi metode TGT dengan permainan Ludo untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, memberikan pengalaman belajar yang inovatif, menyenangkan, dan efektif. Kajian literatur ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengkaji efektivitas penerapan TGT berbantuan Ludo dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan wawasan dan rekomendasi bagi para pendidik dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini merupakan kajian literatur yang mengumpulkan referensi teori terkait permasalahan yang ditemukan. Menurut Creswell (2014), kajian literatur adalah

ringkasan tertulis dari artikel jurnal, buku, dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi masa lalu dan saat ini, mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui studi literatur, yaitu cara menghimpun data atau sumber terkait topik penelitian dari artikel ilmiah yang ditelusuri melalui google scholar dengan rentang 10 tahun terakhir. Data tersebut dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif, yang mendeskripsikan fakta-fakta diikuti dengan analisis, memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Berbicara dan Mendengarkan

Penerapan TGT berbantuan Ludo memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dan mendengarkan dalam konteks yang menyenangkan dan tidak menekan. Permainan Ludo memerlukan komunikasi verbal yang jelas untuk menyusun strategi dan berkoordinasi dengan anggota tim, sehingga meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Selain itu, situasi permainan yang dinamis menuntut siswa untuk mendengarkan dengan seksama instruksi dan pendapat dari rekan-rekannya (Khusna., 2023). Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) diperlukan beberapa komponen yang dapat mendukung proses pembelajaran agar menjadi lebih menarik. Berkaitan dengan komponen utama dalam Teams Games Tournament (TGT), Model Teams Games Tournament (TGT) terdiri atas empat komponen utama (Suryanto., 2024). Komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:

1. Presentasi di kelas
2. Tim
3. Games
4. Turnamen

Presentasi kelas merupakan instruksi langsung dan sering diberikan oleh guru untuk memulai proses pembelajaran. Penyajian dalam mata kuliah ini dapat digunakan oleh guru dan peneliti untuk menjelaskan materi kosakata yang digunakan dalam model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT), dan membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) (Sarul Gunawan ,Ahmad Atiq, 2023). Langkah ini mengharuskan Anda untuk memperhatikan presentasi kelas Anda karena ini akan membantu siswa Anda menyelesaikan pertanyaan dan memainkan permainan turnamen (Rahmawati., 2023).

Kemampuan Bekerja Sama dan Bertukar Ide

Dalam TGT berbantuan Ludo, siswa diharuskan bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Ini mendorong mereka untuk bertukar ide dan mencari solusi bersama. Permainan ini juga mengajarkan pentingnya peran masing-masing anggota tim dan bagaimana kontribusi individu dapat mempengaruhi keberhasilan tim secara keseluruhan (Aulia Khairani, 2023). Kerjasama ini memperkuat keterampilan interpersonal dan membangun rasa saling percaya di antara siswa. Presentasi kelas merupakan instruksi langsung dan sering diberikan oleh guru untuk memulai proses pembelajaran (Wiradarma., 2023). Penyajian dalam mata kuliah ini dapat digunakan oleh guru dan peneliti untuk menjelaskan materi kosakata yang digunakan dalam model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT), dan membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Teams Game Tournament (TGT). Langkah ini mengharuskan Anda untuk memperhatikan presentasi kelas Anda karena ini akan membantu siswa Anda menyelesaikan pertanyaan dan memainkan permainan turnamen (R. Sari., 2024). Tim-tim dalam studi Teams Games Championship (TGT) beragam dalam hal kemampuan akademik, gender, dan etnis. Hal ini digunakan untuk memastikan siswa benar-benar belajar dan anggota siap menjawab pertanyaan dengan benar. Setelah

guru membagikan materi pembelajaran, tim mengumpulkan materi dan mendiskusikannya bersama, termasuk membandingkan jawaban. Jika ada siswa yang kurang memahami penjelasan guru, siswa yang kemampuan akademiknya lebih tinggi atau siswa lain yang sudah memahami materi dapat menjelaskan apa yang tidak dipahami oleh teman sekelasnya (Agustin, 2023).

Kemampuan Menyelesaikan Konflik

Permainan kompetitif seperti Ludo sering kali memunculkan konflik kecil antar pemain. Dalam konteks TGT, siswa belajar untuk menyelesaikan konflik ini secara konstruktif melalui diskusi dan kompromi. Guru berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa menemukan solusi yang adil dan membangun rasa saling menghormati. Pengalaman ini sangat berharga bagi perkembangan kemampuan resolusi konflik siswa (Dwi., 2022). Permainan Ludo bertujuan untuk memperkaya siswa secara fisik, emosional, sosial, kognitif dan emosional. Permainan ludo secara alami dapat mendorong perkembangan anak dalam aspek-aspek tersebut. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode pembelajaran yang efektif. Hal ini dikarenakan permainan merupakan proses penyelesaian masalah (Hapsari, 2015). Saat bermain game, siswa dihadapkan pada situasi siswa lain, yang memungkinkan siswa menggunakan keterampilan dan keterampilan berpikir yang berbeda untuk memecahkan masalah (Abdul & Solori, 2021).

Struktur Permainan yang Kooperatif dan Kompetitif

Struktur TGT yang menggabungkan elemen kooperatif dan kompetitif menciptakan lingkungan belajar yang seimbang. Siswa didorong untuk bekerja sama dalam tim mereka sendiri sambil tetap berusaha mengalahkan tim lain dalam turnamen. Hal ini mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dalam berbagai situasi, baik dalam kerja sama tim maupun dalam kompetisi sehat (Salma Nuril Maghfira1, 2023). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) mudah diterapkan, mencakup kegiatan untuk semua siswa tanpa membedakan status, mencakup peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mencakup unsur bermain dan bermain. Kami sedang melakukan penguatan. Kelebihan pembelajaran TGT adalah adanya turnamen akademik pada saat proses pembelajaran. Setiap anggota kelompok akan mewakili kelompoknya dalam suatu turnamen (Elwan, 2023).

Penggunaan Media Ludo yang Menarik dan Mudah Dipahami

Ludo adalah permainan yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Visual yang menarik dan aturan permainan yang mudah diikuti membuat Ludo menjadi media yang efektif untuk mengajarkan keterampilan komunikasi. Siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam permainan, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Wiradarma., 2023). Media pembelajaran Ludo ini memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian sebelumnya yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang menggunakan media permainan Ludo dan permainan sejenis (Hidayat Supriatna, 2023). Media permainan yang direkomendasikan adalah Ludo. Mengapa Para peneliti memilih Ludo karena alasan berikut: Ludo merupakan permainan yang sudah lama dikenal oleh semua siswa, sehingga siswa secara tidak langsung sudah memahami aturan permainan Ludo. Permainan Ludo juga merupakan jenis permainan adaptif yang dapat dengan mudah disesuaikan dengan kebutuhan belajar Anda (Nissa & Arini, 2021). Pemilihan Ludo sebagai media pembelajaran matematika juga dilatarbelakangi oleh prinsip pembelajaran pada tingkat sekolah dasar yang salah satunya adalah menyelaraskan pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain (Putri & Ulhusna, 2020).

Bimbingan dan Fasilitasi Guru

Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam penerapan TGT berbantuan Ludo. Guru tidak hanya bertindak sebagai pengawas tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi mereka. Bimbingan yang tepat dari guru dapat memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan belajar dari pengalaman bermain (Aisyah., 2024). Media permainan Ludo merupakan evolusi dari permainan papan catur yang dirancang sebagai media sarana pembelajaran. Ludo yang digunakan pada dasarnya sama dengan permainan Ludo pada umumnya, namun untuk keperluan pembelajaran, permainan dimodifikasi sedemikian rupa. Ludo dapat disimpulkan sebagai Game tersebut merupakan game yang dimodifikasi untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas sehingga siswa merasa senang saat belajar (Hasanah., 2020). Media permainan ludo merupakan salah satu media permainan yang memungkinkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Ludo merupakan game edukasi dengan gambar yang berkaitan dengan materi IPS (Anastasya & Fajrie, 2020). Dari pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa permainan Ludo sangat efektif dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dan menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, penerapan Team Game Turnament (TGT) berbantuan Ludo terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar. Model pembelajaran ini tidak hanya membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbicara dan mendengarkan, tetapi juga meningkatkan kemampuan bekerja sama, bertukar ide, dan menyelesaikan konflik. Faktor-faktor yang mendukung efektivitas TGT berbantuan Ludo meliputi struktur permainan yang kooperatif dan kompetitif, penggunaan media Ludo yang menarik dan mudah dipahami, serta bimbingan dan fasilitasi yang tepat dari guru. Dengan demikian, penerapan TGT berbantuan Ludo dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, A., & Solori, R. (2021). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala (Ludo Game to Increase Motivation to Learn Indonesian Online at MIS Borong Kapala). *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 58–70. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>
- Agustin, M. (2023). Analysis of the Impact of Traditional Games on Early Childhood Cognitive Development in the Era of Globalization Lutfia Nurafifah. *The Future of Learning: Emerging Trends and Innovations in Islamic Education, Science, and Technology*, 1(2), 36–43.
- Aisyah, S. N., Setyawati, R. C., Hidayat, O. S., Chandra, N., & Utami, M. (2024). Analisis Kebutuhan Media Interaktif Ludo Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 956–961.
- Anastasya, V. E., & Fajrie, N. (2020). BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 9–14.
- Aulia Khairani, I. (2023). The Effectiveness of Acid and Base Android-Based Ludo Chemistry Game Media on Students' Cognitive Learning Outcomes. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Paedagogy* :, 10(3), 851–860.

- Bafoeva, R. (2023). THE IMPORTANCE OF INTERACTIVE GAMES IN LEARNING FOREIGN LANGUAGES PROCESS. *International Scientific Journal*, 2(10), 510–512.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitatif Inquiry and Research Design*. Sage Publications, Inc: California.
- Djunaidi. (2021). Kosa Kata Dalam Membaca Dan Pentingnya Penggunaan Kamus Bagi Siswa. *Wahana Didaktika*, 19(1), 140–148.
- Dwi, R., Sitorus, A., & Napitupulu, S. (2022). EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament Dengan Menggunakan Media Permainan Ludo Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 148–158.
- Elwan. (2023). JACOM : Journal of Community Empowerment Workshop Penerapan Model Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Kahoot bagi Guru MGMP SMA Bengkulu. *JOURNAL oF COMMUNITY EMPOWERMENT*, 1(2), 30–36.
- Fauzi, A., Masrupah, S., Kh, U., & Chalim, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 2, 11–20.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.
- Hidayat Supriatna1?, M. S. H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337–2345.
- Jihan, Aprilia Nur Fajar, Fine Reffiane, and P. A. (2019). “Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 102–13.
- Khusna, L., Fradita, R., & Yaqin, M. A. (2023). Application of the TGT T (Team Game Tournament) Model for or Learning Arabic Maharoh Kalam Class IX DTBS Darussalamah Braja Dewa | Penerapan Model TGT (Team Game Tournament) untuk Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IX DTBS Darussalamah Braja Dewa Prodi Pe. *An-Nahdlo: Journal of Arabic Teaching*, 1(1), 9–15.
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(4), 2563–2570.
- nurhidayah. (2018). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 226–239.
- Pattimura, U., Padang, U. N., Unggul, U. E., Tanjungpura, U., Religion, F., & Universiteit, V. (2023). The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes Jenny Koce Matitaputty*. *AL IBTIDA: JURNAL PENDIDIKAN GURU MI*, 10, 374–388.
- Purba, N. A., & Jamil, K. (2023). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Pembelajaran Bahasa Arab di Pesantren Moderen Ta ’ dib Al -Syakirin Kelas VII. *Journal of Education Research*, 4(3), 1259–1264.
- Putri, S. D., & Ulhusna, M. (2020). Ludo Game Implementation to Improve Student ’ s Motivation and Interest to Learn Mathematics for 3 rd Grade in SDN 19 Nan Sabaris Ludo Game Implementation to Improve Student ’ s Motivation and Interest to Learn Mathematics for 3 rd Grade in SDN 19. *Journal of Physics: Conference Series*, 1(2), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1554/1/012012>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826–3831.

- Riyanti, R. F., Yusof, N., & Febriyanti, A. (2024). Improving Learning Outcomes and Learning Motivation of Students Through Teams Games Tournament Learning Model (TGT). *JURNAL VARIDIKA*, 36(1), 1–12. <https://doi.org/10.23917/varidika.v36i1.4737>
- Salma Nuril Maghfira¹, N. K. (2023). EFFECTIVENESS OF IMPLEMENTING THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL ON THE COMMUNICATION ABILITY OF MADRASAH IBTIDAIYAH STUDENTS. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Multiculturalisme*, 5(3), 942–958. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.4069>
- Sari, I. F. (2023). The Effectiveness of using Android Based Chemical Ludo Game Media Reduction and Oxidation Reaction Material on Students Learning Outcomes. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 11(2), 267-280 The.
- Sari, R., Ed, M., & Langsa, I. (2024). Game-Based Development Using the Hannafin and Peck Model for the Tajwid ' s Learning Media. *International Journal Of Basic Educational Research*, 01, 21–27. <https://doi.org/10.14421/ijber.2024.11-03>
- Sarul Gunawan¹, Ahmad Atiq², M. F. B. (2023). Application of the Team Game Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve the Ability of Football Passing Techniques. *JOURNAL PHYSICAL HEALTH RECREATION*, 3(2), 210–217.
- Sharan, S. (2014). *Handook of Cooperative Learning Methods*. Terjemahan Sigut Prawoto. Istana Media.
- Suryanto, H., Ghofur, A., & Zaman, A. Q. (2024). *The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Model and Motivation on Understanding Pancasila Philosophy*. 5(1), 402–423.
- Suryono, J., Rahayu, N. T., Kusumaningsih, D., Astuti, P. I., & Hile, A. (2023). Empowering creative ideas in advertising storyboards: Using group learning and TGT to implement cooperative learning theory. *AMCA JOURNAL OF EDUCATION AND BEHAVIORAL CHANGE*, 3(2), 54–59.
- Tamrin Taher. (2023). Jambura Journal of Educational Chemistry Analisis Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi Siswa Introvert dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching. *Jambura Journal Of Educational Chemistry*, 5(1), 21–27.
- Usman, A., Utomo, A. P., Amilia, F., & Galatea, C. K. (2024). Research on Educational Games in Learning in Indonesia : A Systematic Review of the Literatures. *Jurnal Pendidikan IPA*, 10(3), 105–115. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3.5321>
- Wiradarma, K., Gading, K., Ayu, I. G., & Agustiana, T. (2023). Ludo Word Game Assisted Visualization Auditory Kinesthetic (VAK) Learning Model on Student Science Learning Outcomes in Elementary Schools. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(2), 241–247.