

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT)  
Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama  
Islam Siswa Kelas IV di SDIT Al-Kubro Wakatobi**

**Jayanti Meliyana<sup>1)</sup>, Suhardin Safei<sup>2)</sup>, Nur Rahma AlHaqq<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup> Program Studi Pendidikan Agama Islam STAI WAKATOB

e-mail: [jayantimeliyana3@gmail.com](mailto:jayantimeliyana3@gmail.com)

**Abstract**

*This study aims to investigate the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model in improving students' learning outcomes in the Islamic Religious Education (PAI) subject among fourth-grade students at SDIT Al-Kubro Wakatobi. The background of this research is based on the low learning outcomes of students in the PAI subject, which are caused by the lack of variety in teaching methods used by teachers, where the lecture method still dominates the learning process. This condition has resulted in students becoming easily bored, passive, and less focused on the lessons. This research employs a Classroom Action Research (CAR) method with a qualitative approach, conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 13 fourth-grade students of SDIT Al-Kubro Wakatobi. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and learning achievement tests.*

**Keywords:** Classroom Action Research; Cooperative Learning; Islamic Religious education

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) pada siswa kelas IV di SDIT Al-Kubro Wakatobi. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran PAI yang disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, di mana metode cerama masih mendominasi. Hal ini menyebabkan siswa menjadi cepat bosan, pasif dan kurang focus terhadap Pelajaran. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDIT Al-Kubro Wakatobi yang berjumlah 13 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan terhasi belajar.

**Kata Kunci:** Penelitian Tindakan Kelas, Pembelajaran Kooperatif, Pendidikan Agama Islam

## PENDAHULUAN

Penerapan model pembelajaran dalam dunia pendidikan mengalami perubahan yang mana jika selama ini menggunakan model pembelajaran yang cenderung konvensional dan dengan metode ceramah untuk menarik pemahaman kepada siswa kini mengalami pergeseran model. Sekolah Dasar menjadi salah satu icon menarik yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan menyebutkan bahwa kedua model pembelajaran ini memiliki pengaruh yang berbeda terhadap siswanya dalam memahami materi pelajaran.

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, sehingga proses pembelajaran harus dirancang secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, dalam praktiknya, masih banyak sekolah yang menghadapi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu permasalahan yang dihadapi di SDIT Al-Kubro Wakatobi adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan hasil observasi awal, hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru, di mana metode ceramah masih mendominasi proses belajar mengajar. Kondisi ini membuat siswa cepat merasa bosan, kurang aktif, dan kesulitan untuk fokus pada pembelajaran.

Keunikan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) terletak pada pelibatan peserta didik secara menyeluruh yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peserta didik tidak hanya melatih kemampuan berpikir saat menjawab soal, tetapi juga merasakan semangat kompetisi yang memicu keterlibatan emosional mereka.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model TGT memadukan unsur kerja sama dan kompetisi dalam kelompok sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi secara mendalam, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, kerja sama tim, dan sportivitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada siswa kelas IV di SDIT Al-Kubro Wakatobi. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru, sekolah, dan pihak terkait dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif guna meningkatkan kualitas pendidikan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini dipilih untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

Subjek penelitian adalah 13 siswa kelas IV SDIT Al-Kubro Wakatobi pada semester genap tahun ajaran 2025. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan

permasalahan rendahnya hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan dominasi metode ceramah dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Observasi digunakan untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.
2. Wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi lebih mendalam terkait penerapan model TGT.
3. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pendukung seperti foto, catatan, dan materi pembelajaran.
4. Tes Hasil Belajar dilakukan pada setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil tes belajar antar-siklus dan menelaah perubahan aktivitas belajar siswa. Keberhasilan tindakan ditandai dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dan meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDIT Al-Kubro Wakatobi dengan jumlah subjek 13 orang siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil tes belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Pada Siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 67,3, dengan 46% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan strategi pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 83,1, dengan 92% siswa mencapai KKM.

Selain peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami perkembangan. Berdasarkan hasil observasi, pada Siklus I siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses diskusi kelompok. Namun, pada Siklus II, partisipasi aktif siswa meningkat signifikan, terlihat dari keterlibatan mereka dalam permainan, diskusi, dan kompetisi antar kelompok.

| Siklus    | Rata-rata Nilai | Jumlah Siswa Tuntas | Persentase Ketuntasan |
|-----------|-----------------|---------------------|-----------------------|
| Siklus I  | 67,3            | 6 siswa             | 46%                   |
| Siklus II | 83,1            | 12 siswa            | 92%                   |

## PEMBAHASAN

### 1. siklus I

#### a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament*.

Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan tindakan adalah:

- 1) Memastikan objek penelitian dalam menerapkan metode yang ingin dipraktikkan yakni pada kelas IV SDIT AL- KUBRO WAKATOBI yang terdiri dari 14 peserta didik.
- 2) Menentukan materi pembelajaran yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah
- 3) Mempersiapkan bahan ajar yang berupa buku Pendidikan agama islam kelas IV yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan seperti lembar turnamen yang berisi kuis dari materi yang akan diajarkan.
- 5) Membuat lembar observasi untuk guru yang akan menjadi observer, serta membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 6) Menjelaskan kepada peserta didik tentang model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan bagaimana cara pelaksanaannya, hal ini bertujuan agar peserta didik siap dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan metode *team games tournament*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan:

1. Pertemuan pertama

Materi pokok mari kita mengaji dan mengkaji Q.S Al-Hujurat / 49:13 dan hadis tentang keragaman.

Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian peserta didik berdo'a bersama. Setelah peneliti memeriksa kesiapan peserta didik dalam pembelajaran, peneliti memulai perkenalan sebagai ruang saling mengenal antara guru dan murid. Dan dilanjutkan dengan menyampaikan metode pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yang akan digunakan, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam meningkatkan hasil belajarnya dalam pembelajaran Pendidikan agama islam.

c. Kegiatan inti

- Pendidik membagi peserta didik kelas IV menjadi 4kelompok yang terdiri dari 3/4 peserta didik secara heterogen.
- pendidik meminta kepada setiap kelompok untuk memilih satu orang sebagai koordinator agar lebih mudah dalam mengkoordinasi kelompok dalam turnamen pembelajaran.
- Pendidik mulai menjelaskan poin penting materi “ Mari kita mengaji dan mengkaji Q.S Al-Hujurat/49:13 dan hadis tentang keragaman ” dengan peserta didik mendengar dan mencatat penjelasan pendidik saat pendidik selesai menjelaskan.

d. Kegiatan penutup

Saat pendidik sudah selesai menjelaskan materi pada pertemuan pertama, setiap koordinator kelompok mengkoordinasi anggota kelompoknya dalam pemahamannya terhadap materi yang sudah disampaikan oleh pendidik, dan pendidik memberi penguatan materi pembelajaran sebelum pendidik meninggalkan kelas dilanjutkan dengan membaca do'a.

Pada pertemuan pertama pada siklus I ini, proses pembelajaran berjalan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Pendidik menggunakan waktu dengan cukup efektif. Suasana pembelajaran pertemuan pertama terlaksana cukup baik. Beberapa peserta didik cukup antusias pada saat pembelajaran berlangsung karena proses pembelajaran yang berlangsung secara berkelompok (*team*), dan sisanya masih merasa kesulitan dalam proses pembelajaran yang berbentuk kelompok (*team*). Pendidik belum pada tahap (*games tournament*) karena terbatasnya waktu yang tersedia dan dilanjutkan pada pertemuan kedua.

## 2. Siklus II

### a. Perencanaan tindakan

Pada tahap ini pendidik merencanakan permainan dalam pelaksanaan Pelajaran dengan menerapkan metode team games tournament. Hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah

1. Menentukan materi yang akan disampaikan. Materi yang akan dibahas pada siklus ke II ini focus pada memahami pesan pokok Q.S.Al-Hujurat 49:13
2. Mempersiapkan bahan ajar berupa buku Pendidikan agama islam dan budi perkerti untuk kelas IV
3. Mempersiapkan media pembelajaran yang meliputi lembar kerja siswa
  3. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Terlampir
  4. Dan mempersiapkan lembar hasil belajar dan menentukan jenis team games tournament yang akan digunakan pada pembelajaran.

### b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini sebanyak 2 kali pertemuan

#### 1. Kegiatan awal

Pendidik memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam yang dilanjutkan dengan membaca doa Bersama-sama, setelah berdoa pendidik memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kerapian setiap anggota kelompok. Selanjutnya pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan kali ini, peserta didik diharapkan mampu memahami pesan pokok Q.S.Al-Hujurat 49:13.

#### 2. Kegiatan inti

➤ Pendidik mulai menjelaskan mari kita mengaji dan mengkaji Q.S.Al-Hujurat/49:13

➤ Peserta didik menyimak penjelasan pendidik, dan mencatat materi yang sudah disampaikan oleh pendidik

### 3. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dalam pembelajaran pada pertemuan pertama pada siklus ini saat pendidik selesai menjelaskan materi pada pertemuan pertama, setiap ketua kelompok mengkoordinasi anggota kelompoknya dalam pemahannya terhadap materi yang telah dipaparkan oleh pendidik, dan pendidik memberi penguatan materi pembelajaran sebelum pendidik meninggalkan kelas dilanjutkan dengan membaca doa.

### c. Pengamatan tindakan

Adapun hasil pengamatan yang diperoleh sebagai berikut: Aktivitas pendidik pada saat pembelajaran berlangsung, diamati oleh pendidik mata Pelajaran Pendidikan agama islam (PAI) yang bertindak sebagai observer. Dengan mengamati apakah aktivitas Pendidikan sesuai dengan prosedur pembelajaran yang menerapkan metode *team games tournament* (TGT) akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran pada hasil belajar peserta didik.

Kegiatan mengajar pendidik dari pertemuan I sampai pertemuan ke II mengalami adanya peningkatan. Adapun ringkasan hasil observasi aktivitas mengajar pendidik sebagai berikut :

**Tabel 4.4**  
**Hasil observasi aktivitas mengajar pendidik siklus II**

| No | Kegiatan  | Pertemuan I | Pertemuan II |
|----|---|-------------|--------------|
| 1. | Keterampilan membuka Pelajaran:<br>Tersedianya bahan apersepsi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan apersepsi yang sesuai dengan pembelajaran .</li> <li>• Adanya tanggapan dari peserta didik</li> </ul> | 90          | 85           |
| 2. | Penguasaan bahan Pelajaran <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan pembelajaran yang sesuai</li> <li>• Penyampaiannya materi pembelajaran yang jelas</li> <li>• Penyampain yang terstruktur</li> </ul>       | 90          | 85           |
| 3. | Penguasaan metode   | 90          | 85           |

|                  |   |             |             |
|------------------|---|-------------|-------------|
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan metode team games tournament (TGT) relevan dengan bahan pelajaran</li> <li>• Penggunaan metode team games tournament (TGT) secara sistematis</li> </ul>  |             |             |
| 4.               | Keterampilan menjelaskan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan informasi secara sistematis</li> <li>• Memberikan contoh yang sesuai dengan pemahaman peserta didik</li> <li>• Menggunakan Bahasa yang mudah di mengerti oleh peserta didik.</li> </ul>  | 85          | 90          |
| 5.               | Kemampuan berkomunikasi dengan baik dalam proses pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif saat proses pembelajaran.</li> <li>• Sebagian besar/ semua peserta didik terlihat antusias dalam proses belajar mengajar</li> </ul> | 85          | 90          |
| 6.               | Keterampilan memberi penguatan  | 90          | 90          |
| 7.               | Kemampuan mengevaluasi  | 85          | 85          |
| 8.               | Keterampilan menutup Pelajaran<br>Membuat Kesimpulan  | 85          | 90          |
| 9.               | Kemampuan mengevaluasi  | 85          | 90          |
| 10               | Keterampilan menutup Pelajaran<br>Membuat Kesimpulan  | 85          | 90          |
| <b>Jumlah</b>    |   | <b>870</b>  | <b>885</b>  |
| <b>Rata-rata</b> |   | <b>87,0</b> | <b>88,5</b> |

Dari table observasi aktivitas mengajar Pendidikan diatas di diketahui adanya peningkatan disetiap pertemuan. Pertemuan I ke pertemuan ke II aktivitas Pendidik meningkat sebanyak 10% dari hal ini dapat dikatakan bahwa aktivitas yang dilakukan pendidik semakin membaik pada setiap pertemuan.

Pada pembelajaran yang dilaksanakan pendidik pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games*

*tournament*, diadakan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar pada siklus II, guna mengetahui efektifitas metode TGT pada pembelajaran PABP. Adapun ringkasan hasil belajar peserta didik pada siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II**

| No               | Nama Siswa                         | Jenis Kelamin | Nilai         | Keterangan |
|------------------|------------------------------------|---------------|---------------|------------|
| 1                | Abdul Muslih Zaidan                | L             | 80            | Tuntas     |
| 2                | Ainun Jusnia Salam                 | P             | 80            | Tuntas     |
| 3                | Amanda Nur Syifa                   | P             | 85            | Tuntas     |
| 4                | Athaya Azkadina Aylakiva           | P             | 90            | Tuntas     |
| 5                | Faqih Amanullah                    | L             | 85            | Tuntas     |
| 6                | La Ode Muh. Syarif Hasnan          | L             | 80            | Tuntas     |
| 7                | Muhammad Arkanza Al-Qanuni Asuhadi | L             | 75            | Tuntas     |
| 8                | Nur Aisyah Rizal                   | P             | 75            | Tuntas     |
| 9                | Rehan Afif Ramadhan                | L             | 70            | Tuntas     |
| 10               | Rizqia Thuba Al-Husna              | P             | 80            | Tuntas     |
| 11               | Sayyida Aisya                      | P             | 85            | Tuntas     |
| 12               | Zuhdi Mulqiyan                     | L             | 85            | Tuntas     |
| 13               | Muhammad Nur Abiyyu                | L             | 85            | Tuntas     |
| <b>Jumlah</b>    |                                    |               | <b>1055</b>   |            |
| <b>Rata-rata</b> |                                    |               | <b>81,15%</b> |            |

- a. Nilai rata-rata =  $X = \frac{\sum x}{N}$   
 $= \frac{1055}{13}$   
 $= 81,15\%$
- b. Ketuntasan belajar =  $KB = \frac{FN}{N} \times 100\%$   
 $= \frac{13}{13} \times 100\%$   
 $= 100\%$

**Tabel 4.6**  
**Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II**

|            | Jumlah nilai peserta didik | Tuntas ( $\geq 70$ ) | Belum tuntas ( $\leq 70$ ) |
|------------|----------------------------|----------------------|----------------------------|
| Jumlah     | 13                         | 13                   | 0                          |
| Rata-rata  | 81                         |                      |                            |
| Presentase |                            | 100%                 | 0%                         |

Dari table hasil belajar peserta didik pada siklus ke II diketahui bahwa dari 13 peserta didik memperoleh nilai  $\geq 70$  KKM. Hal ini dapat dimaknai bahwa peserta didik telah tuntas belajar dan mengalami peningkatan dari siklus I. presentase ketuntasan belajar pada peserta didik meningkat 10% sehingga dapat dimaknai hasil belajar peserta didik mencapai target yang sudah ditentukan.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus ke II diketahui bahwa dengan menggunakan metode team games tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil refleksi yang diperoleh pendidik yaitu sebagai berikut:

- Peserta didik mengalami perubahan lebih baik dengan menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena dilakukan secara berkelompok
- Peserta didik tidak sungkan bertanya saat mengalami kesulitan yang dialami saat pembelajaran.
- Peserta didik sudah lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran karena dikemas secara menarik berbentuk permainan yang dilaksanakan secara berkompetisi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Model TGT memadukan strategi kerja sama dan kompetisi antar kelompok melalui permainan edukatif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Pada awalnya, pembelajaran didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa kurang aktif, cepat bosan, dan kesulitan memahami materi. Namun, setelah TGT diterapkan, siswa lebih antusias karena mereka berperan aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengikuti kompetisi. Unsur permainan pada model TGT membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan fokus siswa terhadap materi yang diajarkan.

Peningkatan nilai rata-rata dari 67,3 pada Siklus I menjadi 83,1 pada Siklus II membuktikan bahwa model TGT efektif dalam membantu siswa memahami materi PAI. Hasil ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, karena pendekatan ini menekankan pembelajaran kolaboratif serta interaksi antar siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat dijadikan salah satu alternatif metode

pembelajaran yang efektif, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas IV di SDIT Al- Kubro Wakatobi. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Selain peningkatan nilai, siswa juga menjadi lebih aktif, semangat, dan terlibat dalam proses pembelajaran karena suasana yang lebih menyenangkan dan interaksi melalui kegiatan kelompok dan turnamen.

### DAFTAR PUSTAKA

- Rahmawati, Shintia. 2025. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kolaborasi Siswa (Penelitian Di Kelas V Sdn Sawahlega 02 Kecamatan Cicalengka-Bandung)*
- Amalia Dini, dkk. *Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Studi Kasus Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Telaga Biru 7)*. Vol.3 g
- S Sulaiman, O Yendri, L Suhirman Rachmandhani. 2024-books.google.com *Metode & model Pembelajaran Abad 21: Teori, Implementasi dan Perkembangannya.*\