

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Pembelajaran PAI Kelas IV di SDN Karawang Wetan IV

Ahmad Farhan Mulyadi¹⁾, Nanda Amalia²⁾, Putri Novi Rahmayani³⁾, Nur Aini Farida⁴⁾, M.Makbul⁵⁾

¹⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang (Pendidikan Agama Islam)

²⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang (Pendidikan Agama Islam)

³⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang (Pendidikan Agama Islam)

⁴⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang (Pendidikan Agama Islam)

⁵⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang (Pendidikan Agama Islam)

2110631110072@student.unsika.ac.id¹

2110631110042@student.unsika.ac.id²

2110631110047@student.unsika.ac.id³

nfarida@fai.unsika.ac.id⁴

m.makbul@fai.unsika.ac.id⁵

Abstract

This research investigates the use of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in Islamic Religious Education (PAI) material on Prophet's Stories in class IV at SDN Karawang Wetan IV. The main aim of the research is to find out how effective the TGT model is in improving student learning outcomes. In addition, this research found supporting and hindering components of the TGT model. This Classroom Action Research (PTK) was conducted on 55 students. The study was carried out in two cycles, with planning, action, observation and reflection as its components. The research results showed that student learning outcomes increased significantly. The average N-Gain value increased from 0.63% (medium) in cycle I to 0.82% (high) in cycle II. In addition, student learning activity increased from 67.35% (high) in cycle I to 88.74% (very high) in cycle II. This increase shows that the TGT model functions well to increase student participation and their learning outcomes. This research really improves the quality of PAI learning and can help teachers use better and more enjoyable learning strategies.

Keywords: *Islamic Religious Education, Teams Games Tournament, Cooperative Learning, Learning Outcomes, Learning Activities*

Abstrak.

Penelitian ini menyelidiki penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Kisah Nabi di kelas IV SDN Karawang Wetan IV. Tujuan utama penelitian adalah untuk mengetahui seberapa efektif model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini menemukan komponen pendukung dan penghalang model TGT. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan pada 55 siswa. Studi dilakukan dalam dua siklus, dengan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi sebagai komponennya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Nilai N-Gain rata-rata meningkat dari 0,63% (sedang) pada siklus I menjadi 0,82%

Kata kunci: Pendidikan Agama Islam, Teams Games Tournament, Pembelajaran

Kooperatif, Hasil Belajar, Aktivitas Belajar. (tinggi) pada siklus II. Selain itu, aktivitas belajar siswa meningkat dari 67,35% (tinggi) pada siklus I menjadi 88,74% (sangat tinggi) pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT berfungsi dengan baik untuk meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar mereka. Penelitian ini benar-benar meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan dapat membantu guru menggunakan strategi pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya belajar merupakan suatu proses interaksi individu dalam berbagai situasi disekitarnya. Dapat diartikan sebagai suatu proses yang mengarah pada tujuan dan merupakan proses bertindak melalui berbagai pengalaman pelaku dalam kegiatan pembelajaran yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar, seangkan perilaku siswa dalah belajar. Menurut Rusman (2012), ini terkait dengan materi pembelajaran yang dapat berupa pengetahuan, agama, sikap, prinsip moral, seni dan kemampuan.

Model pembelajaran adalah “suatu rencana pembelajaran atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan memandu pembelajaran dikelas atau lingkungan belajar lainnya”, menurut Joyce & Weil dalam Rusman (2018:144). Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) menggunakan siswa untuk partisipasi dalam kegiatan kelompok untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kemampuannya. Dalam model ini siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang dengan kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda. Rangkaian pembelajaran dilanjutkan dengan pembagian tujuan dan materi, diskusi dan kegiatan tournament serta diakhiri dengan pemberian penghargaan. Model ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, meningkatkan rasa tanggung jawab, membangun rasa percaya diri dan menghargai pendapat dari siswa lain. Model ini juga dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan manajemen diri, menjadikan diri mereka menjadi orang yang baik bagi sekolah dan masyarakat. Model pembelajaran kooperatif TGT dapat membantu mengatasi kesalahpahaman dan meningkatkan hasil belajar siswa apabila digunakan. Oleh karena itu, model ini dapat dianggap sebagai pilihan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, materi tentang Kisah Nabi menjadi salah satu topik yang esensial untuk disampaikan. Namun, seringkali pembelajaran PAI dihadapkan pada tantangan kurangnya minat dan kerlibatan aktif dari peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model TGT memadukan pembelajaran kelompok, dengan elemen permainan yang kooperatif, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang. Melalui pendekatan ini, peserta didik diajak untuk berkolaborasi dan bersaing secara sehat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Roben Slavin menciptakan Teams Games Tournament Learning Model, yang meningkatkan pembelajaran tentang berbagai informasi, ide, dan keterampilan melalui penggabungan pembelajaran grup dengan kompetisi (Silberman, 2006). Dalam Teams Games Tournament, siswa dengan tingkat kemampuan rendah dan kemampuan tinggi bekerja sama untuk menyelesaikan masalah yang ditetapkan dalam pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran

melalui model ini meningkatkan aktivitas siswa. Ada tiga dominan yang dikenal sebagai hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Ibrahim (dalam Cahyaningsih, 2018) ranah kognitif adalah tempat siswa memperoleh hasil belajarnya setelah proses selesai.

Ini adalah tujuan dari penelitian ini untuk mempelajari bagaimana menggunakan model pembelajaran TGT dalam mengajar materi PAI Kisah Nabi di kelas IV SDN Karawang Wetan IV. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengukur seberapa baik model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta untuk menemukan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasinya.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran PAI, serta menjadi acuan bagi guru-guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai model pembelajaran kooperatif di lingkungan pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Untuk penelitian ini, metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan. Model yang digunakan adalah Kemmis dan MC Taggart, dengan setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV di SDN Karawang Wetan IV yang berjumlah 55 siswa. Sebelum pembelajaran dimulai, pre-test digunakan untuk melakukan penelitian. Kemudian siswa menerima perawatan melalui model belajar kooperatif tipe TGT. Lalu dilanjutkan dengan instrumen penelitian yang digunakan adalah post-test sebagai hasil dari aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dalam observasi. Penelitian ini dilakukan secara dua siklus, pada siklus pertama siswa diberikan pre-test untuk menguji sejauh mana pengetahuan mereka. Lalu siklus kedua, setelah siswa melakukan pembelajaran dengan metode TGT, siswa kembali diberikan soal post-test untuk menguji pengetahuan mereka setelah melakukan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahapan perencanaan kami selaku peneliti membuat soal pre test yang nanti dikerjakan oleh siswa. Untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan pembelajaran mereka pada mata pelajaran PAI. Kami membuat sebanyak 10 soal pre test yang di berikan kepada siswa. Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus 1 yaitu melakukan model pembelajaran yang telah direncanakan berupa; (1) Membuat kelompok diantara siswa dengan membagi lima kelompok. Sehingga masing-masing kelompok beranggotakan 9-10 orang. (2) Melakukan pre test sebelum materi diajarkan dengan model TGT. (3) Pemberian materi pembelajaran dengan metode TGT selama 1x60 menit. (4) Setelah memberikan soal kepada para siswa, sebutlah ini sebagai "babak pertama" dalam turnamen belajar. (5) Siswa mengumpulkan jawaban mereka dengan benar diberikan kepada peneliti. Dilanjutkan dengan peneliti memberikan skor kepada setiap kelompok yang menjawab soal dengan benar. (6) pada "babak kedua" Peneliti mengajukan pertanyaan yang berbeda kepada siswa dan meminta mereka mengumpulkan jawabannya seperti pada babak pertama. Skor tersebut kemudian dikumpulkan dan dihitung menjadi skor tim kelompok. Oleh karena penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol sebagai pembandingan maka peneliti ingin menguji keefektifan

penerapan model pembelajaran TGT dengan cara membandingkan nilai pre test dengan nilai post test dan dengan melakukan observasi di kelas.

Menggunakan lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran di kelas selama siklus pertama. Dua peneliti secara khusus melakukan pengamatan ini dan peneliti lainnya memberikan materi dan mengajar di kelas. Hasil menunjukkan bahwa semua kelompok aktif menggunakan indikator keaktifan kelas. Setelah tahap pelaksanaan dimana para siswa mengerjakan soal pre test yang kami berikan. Setelah itu, kami memulai pembelajaran dengan model TGT untuk mengobservasi tingkat hasil belajar siswa. Antusias siswa tersebut sangat baik ketika kami memberikan materi PAI dengan model TGT. Siswa memahami secara teliti dan memperhatikan apa yang kami sampaikan.

Setelah siklus pertama dilakukan, diketahui siswa belum pernah mendapatkan model pembelajaran seperti ini. Ini menunjukkan ada tingkatan hasil belajar siswa dalam memahami materi PAI dengan model pembelajaran TGT. Refleksi awal berupa beberapa pertanyaan yang kami lontarkan kepada siswa tentang materi yang sudah pernah diajarkan. Berdasarkan refleksi awal ini, ditemukan rendahnya kemampuan siswa dalam materi PAI, dan tingkat keaktifan yang masih kurang. Peneliti menilai hasil serta kekurangan pada siklus pertama. Sehingga diperoleh kelemahan pada siklus pertama berupa; (!) Ada beberapa siswa yang belum bisa membaca. (2) Tempat duduk yang tidak berurutan dalam menghadap kedepan papan tulis. (3) terlalu banyak jumlah siswa pada satu kelas. (4) Ada beberapa siswa yang tidak aktif dikarenakan kurang perhatian dari pengajar kelas tersebut.

Rencana pada siklus II dilakukan dengan pembelajaran model TGT dengan menyediakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti juga membuat soal post test yang nanti diberikan kepada siswa diakhir pembelajaran. Sebelum peneliti memberikan materi, peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok sama halnya seperti siklus I.

Siswa lebih aktif dan termotivasi pada siklus II dengan sistem pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran TGT. Ditambah dengan adanya pemberian reward bagi setiap kelompok yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Semakin banyak kelompok mengumpulkan skor dalam menjawab soal maka semakin banyak pula reward yang diberikan. Model pembelajaran TGT ini sangat menarik perhatian siswa dan membantu para siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Semua kelompok aktif dan ingin sekali mengetahui serta menjawab pertanyaan yang dilontarkan kepada mereka. Sesi terakhir dilanjutkan dengan pemberian soal post test untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa tersebut.

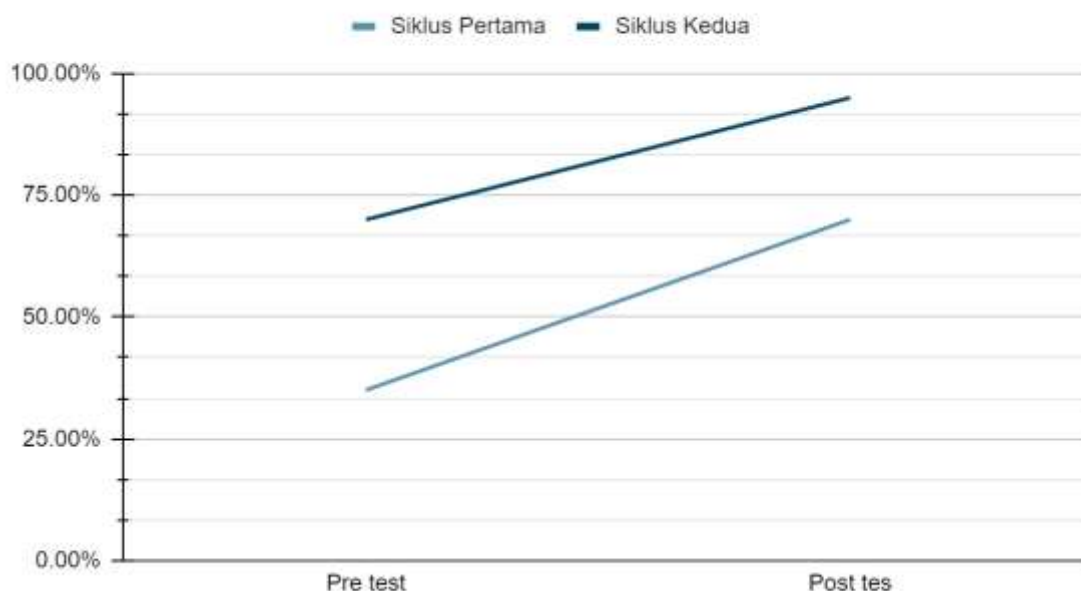
Selanjutnya peneliti memberikan refleksi akhir dengan menawarkan video sesuai materi yang telah diberikan. Selama video kami putar kami mencoba menilai hasil serta kekurangan pada siklus II. Hingga diperoleh hasil sebagai berikut; (1) hampir semua siswa berperan aktif dalam pembelajaran bahkan mereka sangat menunggu peneliti untuk memberikan model pembelajaran TGT. (2) Banyak siswa yang ingin menjawab pertanyaan dari peneliti sehingga ada beberapa siswa yang tidak tertampung pendapatnya. (3) Siswa lebih aktif dan antusias dibandingkan siklus I. (4) Siswa lebih memahami dengan model TGT dan tidak bosan terlebih kita lontarkan tebak-tebakan pertanyaan dan mereka ingin sekali menjawab.

Berikut rincian data hasil belajar siswa yang didapat pada siklus I dan siklus II dari hasil pre test dan post test.

No	nama	Nilai		Post - Pre	Skor ideal (100)- Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Persen
		pretest	post test				
1	AB	40	75	35	60	0,58	58,33
2	BC	40	70	30	60	0,50	50,00
3	CD	55	85	30	45	0,67	66,67
4	DE	50	80	30	50	0,60	60,00
5	EF	45	80	35	55	0,64	63,64
6	FG	45	75	30	55	0,55	54,55
7	GH	65	90	25	35	0,71	71,43
8	HI	45	80	35	55	0,64	64,00
9	IJ	55	85	30	45	0,67	66,67
10	JK	40	75	35	60	0,58	58,33
11	KL	55	70	15	45	0,33	33,33
12	LM	55	80	25	45	0,56	55,56
13	MN	50	85	35	50	0,70	70,00
14	NO	60	95	35	40	0,88	87,50
15	OP	45	70	25	55	0,45	45,45
16	PQ	40	75	35	60	0,58	58,33
17	QR	40	75	35	60	0,58	58,33
18	RS	35	75	40	65	0,62	61,54
19	ST	65	95	30	35	0,86	85,71
20	TU	45	80	35	55	0,64	63,64
21	UV	30	80	50	70	0,71	71,43
22	VW	55	85	30	45	0,67	66,67
23	WX	55	80	25	45	0,56	55,56
24	XY	50	80	30	50	0,60	60,00
25	YZ	45	80	35	55	0,64	63,64
26	BA	55	85	30	45	0,67	66,67
27	BB	60	90	30	40	0,75	75,00
28	BC	40	75	35	60	0,58	58,33
29	BD	45	70	25	55	0,45	45,45
30	BE	50	75	25	50	0,50	50,00
31	BF	50	85	35	50	0,70	70,00
32	BH	55	85	30	45	0,67	66,67
33	BI	55	90	35	45	0,78	77,78
34	BJ	40	80	40	60	0,67	66,67
35	BK	40	75	35	60	0,58	58,33
36	BL	55	80	25	45	0,56	55,56
37	BM	45	80	35	55	0,64	63,64
38	BN	70	100	30	30	1,00	100,00
39	BO	45	80	35	55	0,64	63,64
40	BP	60	95	35	40	0,88	87,50
41	BQ	55	90	35	45	0,78	77,78
42	BR	60	90	30	40	0,75	75,00
43	BS	45	85	40	55	0,73	72,73
44	BT	50	80	30	50	0,60	60,00
45	BU	50	80	30	50	0,60	60,00
46	BV	60	90	30	40	0,75	75,00
47	BW	55	85	30	45	0,67	66,67
48	BX	60	95	35	40	0,88	87,50
49	BY	55	95	40	45	0,89	88,89
50	BZ	45	85	40	55	0,73	72,73
51	CA	40	80	40	60	0,67	66,67
52	CC	55	85	30	45	0,67	66,67
53	CD	50	85	35	50	0,70	70,00
54	CE	40	80	40	60	0,67	66,67
55	CE	40	80	40	60	0,67	66,67
Rata-rata						0,66	65,96

Gambar 1. Data hasil nial pre test dan post test

Hasil Pre Test dan Post Test



Gambar 2. Nilai rata-rata pre test dan post test

Setelah pre test dan post test selesai maka dapat dihitung nilai normal N-Gain nya. Nilai rata-rata N-Gain diperoleh dengan melakukan evaluasi hasil belajar siswa terhadap data nilai Gain normal (gambar 2).

Tabel 1. Rata-rata Nilai N-Gain pada setiap siklus

Siklus	Rata-rata nilai N-Gain	Kriteria
Siklus 1	0,66	Sedang
Siklus 2	0,82	Tinggi

Niali N-Gain siswa cenderung meningkat di setiap siklusnya, seperti ditunjukkan pada tabel 1. Niai gain yang meningkat dari siklus I hingga siklus II berada pada tingkat sedang. Pada setiap siklus, proses pembelajaran kooperatif tipe TGT telah dilakukan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Dengan melihat niak rata-rata N-Gaiin dapat dikatakan bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung melalui model TGT, ini meningkatkan hasil belajar siswa. Dan terbukti melalui hasil pre test dan post test yang kami lakukan pada penelitian kali ini.

Bagaimana siswa merespon penerapan model pembelajaran kooperatif tiper TGT dan dapat dilihat dari proses pembelajaran berlangsung. Dari yang kami teliti para siswa semangat dan sangat antusias ketika kami menawarkan pembelajaran dengan model TGT. Karena mereka sebelumnya hanya diberikan satu model pembelajaran yaitu metode ceramah. Hal ini membuat siswa bosan dan tidak ada peningkatan hasil belajar dikarenakan mereka jenuh harus terus menerus

menelan pelajaran yang diberikan gruru dengan metode ceramah. Bedasrkan hasil obserasi dapat diketahui berapa aktivitas belajar yang dulakukan siswa pada setiap siklusnya. Rata-rata presentase aktivitas belajar yang dilakukan siswa dengan model pembelajaran tipe TGT ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata presentase aktivitas belajar siswa

Siklus	Presentase (%)	Kriteria
Siklus 1	67,35	Tinggi
Siklus 2	88,74	Sangat Tinggi

Terlihat pada tabel 2 aktivitas belajar siswa secara tidak langsung meningkat ketika disodorkan model TGT dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan semakin baik aktivitas belajar siswa ketika kita membawa model pembelajaran kooperatif lainnya. Tudak hanya satu metode saja melainkan banyak metode yang bisa kita pakai dalam proses pembelajaran siswa berlangsung. Tentu peningkatan ini terjadi ketika para guru melakukan evaluasi terus menerus untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DISCUSSION (Pembahasan)

Hasil atau kesimpulan yang kami dapat tentu meningkatnya hasil belajar siswa merupakan hasil dari evaluasi serta adanya perencanaan dari seorang guru. Terlaksananya pada siklus I model pembelajaran sudah baik karena kami sebagai peneliti belum sepenuhnya menguasai siswa dikelas. Namun pada suklus II keadaan semakin baik, sehingga membuat siswa bersemangat dan antusias mempelajari materi yang disampaikan dengan model pembelajaran TGT. Hasil post test menunjukkan tingkat hasil belajar meningkat dan lebih banyak.

Bedasarkan materi yang disampaikan kepada siswa tentang kisah nabi, penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN Karawang Wetan IV menemukan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) tampak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I hasil belajar sebesar 67% dengan aktivitas belajar meningkat mnjadi 67,35%, Sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa sebesar 82% dengan aktivitas belajar meningkat menjadi 88,74%.

Bedasarkan data hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II terlihat bahwa siswa kelas IV SDN Karawang Wetan IV mengalami peningkatan pada materi bercerita Nabi Tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) baik pada siklu I maupun siklus II. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena siswa yang bertanggung jawab atas menguasai materi yang telah disampaikan oleh peneliti serta kerja sama antar kelompok dalam menguasai materi adalah salah satu terjadinya peningkatan dalam hasil belajar. Hal ini mendorong semangat siswa untuk menguasai materi sehingga dapat mengikuti turnamen kompetisi akademik bersama dengan anggota kelompok lainnya. Sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif tpe TGT, dimana setiap kelompok harus meguasai matarei dan bersaing dengan anggota kelompok lainnya untuk mencapai hasil yang optimal.

Untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajari siswa, peningkatan jumlah aktivitas siswa pada setiap siklus dan tingkat kemampuan siswa dalam menguasai materi tidak akan berhasil. Hasil refleksi di kelas berkontribusi terhadap peningkatan tersebut. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan model pembelajaran tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Faktor tersebut antara lain suasana kelas yang mendukung kegiatan belajar mengajar, serta keaktifan dan semangat siswa dalam melaksanakan model pembelajaran ini dengan menggunakan model pembelajara baru. Model TGT dapat digunakan pada setiap pembelajaran di kelas sehingga kegiatan belajar meningkat, lebih bervariasi dan menyenangkan bagi siswa dan guru. Aktivitas siswa dikondisikan dan dikendalikan sesuai dnegan tujuan yang telah disusun.

KESIMPULAN/CONCLUSION

Metode Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) telah berhasil diterapkan pada proses kegiatan belajar mengajar PAI hasil penelitian dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam pembelajaran bahwa dapat disimpulkan model ini sangat efektif terhadap hasil belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar siswa materi menceritakan Kisah Nabi kelas IV SDN Karawang Wetan IV. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siklus I mencapai 63% dan nilai rata-rata siklus II adalah 82%. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT membuat pembelajaran menjadi menarik. Pasalnya dalam metode ini menjadi suatu hal yang baru dan menjadi dorongan semangat tertentu seperti kerja sama dengan tim dalam menguasai materi.

REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)

- Alawiyah, Jijim Sukron, Firdaus Aditya. 2023. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIMES GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Fitrah: Journal of Islamic Education*. Vol 4 No. 1 Juni 2023, <https://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah>.
- Bahrani. 2023. PENERAPAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN SEI GOHONG. Published by: Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan (FTIK) Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya. Vol. 3 No. 2, Agustus 2023.
- Dewi, dkk. 2016. Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Tipe Jigsaw pada siswa kelas X Di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna, *Jurnal Al-Ta'dib*.9(2):1-21.
- Kiranawati 2007. Model Teams Games Tournament. Tersedia pada <https://kiranawati.blog.woodpress.com>. Diakses pada tanggal 20 Mei 2024.
- Utari, Shilvia Fatma. 2010. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, dan hasil belajar siswa

pada mata Diklat Akutansi pokok Bahasan Jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X AK-1 SMK Widya Praja Ungaran.FE.

Slavin, Robert. E. (2016). Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. (Terjemahan Narulita Yusron), Nusa Media, Bandung. (Buku asli diterbitkan tahun 2005).

Sliberman, Melvin. 2006. Active Learning. Penerbit Nusa Media.Bandung.

Tri Aulia, Titin, dkk. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Assisted Individuualization di Kelas VII Mts Al-Muhajirin Rasau jaya. PTK, Vol.4 No. 2 Mei 2024. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.318>.

Trianto, Yustianti Fatna. (2011). Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik. Jakarta:Bumi Aksara.

Widhiastuti, Ratieh. 2014. TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SEBAGAI METODE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BELAJAR. JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI DINAMIKA PENDIDIKAN Vol. IX, No. 1, Juni 2014 Hal. 48-56.