

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TOURNAMENT GAMES TEAM) TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Rifaldi Muslimin¹

¹ Universitas Negeri Makassar
Email: rifaldirifal708@gmail.com

Artikel info

Received: 06-08-2024

Revised: 28-08-2024

Accepted: 16-09-2024

Published, 26-09-2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran TGT (Turnamen Games Team) terhadap minat belajar siswa kelas VII UPT SPF di SMP Negeri 18 Makassar. Latar belakang penelitian ini bermula dari kurangnya minat siswa terhadap kurikulum IPS. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru mata pelajaran IPS hanya menerapkan model pembelajaran yang mengurangi aktivitas siswa atau masih berpusat pada guru. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif, yaitu menganalisis minat belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran TGT. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling sehingga diperoleh 30 siswa kelas VII 2. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi survei, observasi kelas, dan dokumentasi. Perasaan, perhatian, dan keterlibatan siswa digunakan sebagai penanda minat. Menurut temuan penelitian, model pembelajaran TGT mendorong minat belajar yang lebih tinggi daripada model konvensional. Observasi di kelas mengungkapkan bahwa siswa terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT merupakan bentuk paradigma pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, menggabungkan unsur permainan, dan mengintegrasikan peran dan tindakan semua siswa dengan keterampilan rendah, sedang, dan tinggi. Ketika model pembelajaran seperti ini digunakan, model ini menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengubah proses pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa.

Key words:

3-4 Kata Kunci, dan
diurutkan sesuai abjad



Artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Minat belajar siswa ditunjukkan dengan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar, yang dapat dilihat sebagai pernyataan preferensi terhadap satu hal dibandingkan hal lainnya. Menurut Komang dan Gusti (2023), siswa yang bersemangat terhadap suatu mata pelajaran cenderung lebih memperhatikan mata pelajaran tersebut. Minat siswa dapat menjadi pendorong semangat dan tekad mereka untuk mengikuti proses pembelajaran dengan penuh semangat dan perhatian penuh, sehingga meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Menurut Malikhatun (2019:25), rasa suka seseorang terhadap sesuatu akan muncul dari pengalaman tersebut. Jika pengalaman tersebut menyenangkan dan berkesan baginya, ia akan lebih cenderung memperhatikan hal-hal yang menurutnya menarik dan ingin tahu lebih banyak tentang hal tersebut.

Menurut Hidayat & Widjajanti (2018), minat belajar siswa ditunjukkan ketika siswa mampu membangkitkan semangat dan rasa ketertarikan terhadap suatu kegiatan, yang dapat diukur dari seberapa besar siswa menikmati kegiatan tersebut, seberapa besar siswa memperhatikan kegiatan tersebut, dan seberapa besar siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang rendah dapat disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam belajar, sehingga dapat mempersulit pencapaian tujuan pembelajaran.

Kemampuan kognitif dan psikomotorik menjadi tidak seimbang akibat model pembelajaran yang kurang efektif dan efisien. Untuk mengatasi hal ini, para pendidik dan tenaga kependidikan harus senantiasa meningkatkan standar profesionalnya. Salah satu caranya adalah dengan memberikan kesempatan belajar yang sama kepada peserta didik melalui partisipasi yang efektif dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk memahami rendahnya mutu pendidikan adalah sebagai proses pembelajaran yang kurang efektif. Salah satu penyebabnya bisa jadi karena peserta didik kurang bersemangat dalam belajar sehingga efektivitas proses pendidikan pun menurun (Komang dan Gusti, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VII 2 UPT SPF SMP Negeri 18 Makassar, terdapat siswa yang kurang berminat dalam pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena guru IPS hanya menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru atau kurang aktif dalam proses pembelajaran. Contohnya dengan menjelaskan materi di depan kelas, kemudian memberikan instruksi untuk mencatatnya di buku teks, dan meminta siswa mengerjakan latihan soal di buku LKS yang disediakan guru. Lembar kerja yang telah diisi akan dikaji secara kolektif, sehingga hanya sedikit siswa yang cerdas dan aktif selama pembelajaran. Hal ini membuat proses belajar mengajar menjadi membosankan bagi siswa, sehingga siswa menjadi kurang berminat untuk belajar. Oleh karena itu, untuk menghasilkan pembelajaran yang berhasil, seorang guru harus menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang, dan membangkitkan minat siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran diperlukan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Penggunaan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu alternatif dalam menerapkan pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran TGT (Tournament Game Team) merupakan suatu mekanisme pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Menurut Taniredja (Dino et al., 2021), salah satu manfaat TGT adalah dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap mata pelajaran. TGT merupakan salah satu bentuk kerja sama antar tim yang beranggotakan siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi, sehingga siswa yang memiliki kemampuan akademik yang lebih rendah terlihat berperan aktif dalam kelompoknya saat berlangsungnya Teams Game Tournament. Karena pendekatan pembelajaran ini melibatkan aktivitas permainan bergaya turnamen, siswa akan memperoleh rasa persatuan dan saling menghormati, serta meningkatnya minat untuk berpartisipasi di kelas.

Menurut Sulistyowati (2017) dalam (Umi et al., 2023), model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian untuk menangkap secara alamiah apa yang terjadi di lapangan sebagaimana dilaporkan dalam kata-kata dengan berbagai cara yang wajar (Moleong, 2017: 6) dalam (Dewi et al., 2020). Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai secara alamiah minat belajar siswa dalam penggunaan model pembelajaran TGT di kelas VII 2 di UPT SPF SMP Negeri 18 Makassar yang juga menjadi subjek penelitian ini. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling dengan mengambil 30 siswa kelas VII 2 karena hal tersebut menjadi penentu dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket, observasi kelas, dan dokumentasi. Angket yang digunakan adalah angket terbuka, yaitu angket yang memberikan kebebasan kepada responden untuk menjawab pertanyaan dan membuat pernyataan tanpa ada batasan. Observasi kelas dilakukan selama proses pelaksanaan model pembelajaran TGT, dan hasilnya dapat dilihat dari indikasi minat belajar siswa. Serta dokumen yang digunakan untuk mengumpulkan data langsung dari lokasi penelitian, seperti buku-buku terkait, peraturan, laporan kegiatan, gambar, dan data terkait penelitian (Riduwan,

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

2015:77) dalam (Dewi, 2020).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket terbuka yang disebarluaskan kepada siswa kelas VII 18 dalam bentuk Google Form, penelitian yang dilakukan di kelas VII 2 UPT SPF SMP Negeri 18 Makassar menghasilkan hasil terkait minat belajar siswa pada pelajaran IPS dan hasil observasi kelas selama proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT. Berikut ini adalah hasil penelitian berdasarkan indikasi minat belajar siswa:

1. Sentimen kesenangan, khususnya kesenangan yang dialami dari keterlibatan dan ketertarikan pada kegiatan pendidikan.

Pendapat responden mengenai pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran TGT terungkap dari hasil kusioner. Mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka senang dan bersemangat dalam pembelajaran karena ada model pembelajaran yang menyertakan permainan. Pembelajaran menjadi menarik dan tidak lagi membuat mereka merasa lelah atau bosan seperti sebelumnya. Dosen mereka hanya menggunakan teknik ceramah, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, dan mereka diminta untuk mencatat materi pelajaran. Dengan demikian, siswa kelas VII 2 mempelajari sesuatu yang baru dengan metodologi pembelajaran TGT ini. Hal ini membuat mereka senang untuk terlibat dalam proses pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, peneliti juga menemukan bahwa siswa menjadi lebih terlibat dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran ketika menggunakan model pembelajaran TGT. Penerapan paradigma pembelajaran TGT terlihat jelas dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini menggunakan komponen permainan yang dapat mencegah kebosanan dan membangkitkan kembali minat siswa untuk belajar.

2. Fokus siswa; mereka yang terlibat dalam suatu kelas pasti akan memperhatikan proses pembelajaran.

Peneliti menemukan bahwa siswa kelas VII 2 sangat memperhatikan model pembelajaran TGT selama proses pembelajaran. Karena setiap anggota kelompok dalam gaya pembelajaran TGT ini berkolaborasi untuk melaksanakan tugas yang diberikan dan membantu dalam memahami materi pelajaran, perhatian siswa tidak tertuju pada hal-hal lain. Model

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

pembelajaran kooperatif, di mana siswa berpartisipasi dalam kompetisi akademik kelompok, berasal dari model pembelajaran kolaboratif termasuk kelompok TGT. Siswa akan berkompetisi dengan anggota kelompok lain yang telah berkumpul untuk mengikuti turnamen. Nilai masing-masing kelompok dalam model pembelajaran TGT menentukan nilai turnamen. Siswa akan berkompetisi untuk memenangkan kompetisi dengan berfokus hanya pada tugas dan pekerjaan kelompoknya.

3. Keterlibatan siswa, yaitu siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu tolok ukur efektif atau tidaknya model pembelajaran TGT (Tournament Games Team). Berdasarkan hasil observasi kelas, siswa kelas VII 2 terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa mulai tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran permainan pada awal pembelajaran, saat peneliti memaparkan langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT. Proses pembelajaran model TGT terdiri dari beberapa langkah yang harus dilalui. Pada awalnya, siswa diajarkan secara berkelompok dengan menggunakan materi yang telah dikembangkan oleh peneliti. Setelah itu, siswa berpartisipasi dalam turnamen untuk memperebutkan hadiah kelompok. Lebih jauh, peneliti memastikan bahwa pembelajaran tidak monoton dalam permainan kompetitif.

Siswa juga dapat terlihat berbincang, bekerja sama, dan saling membantu dalam menyelesaikan kartu pertanyaan yang diberikan saat metodologi pembelajaran TGT diterapkan. Hasilnya, tim dengan bakat akademis tinggi, sedang, dan buruk terlihat berpartisipasi aktif dalam memainkan peran penting dalam kelompok mereka selama TGT (Teams Game Tournament).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran TGT (Tournament Games Team) dapat membangkitkan minat belajar yang lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sulistyowati (2017) dan Umi et al. (2023) yang menemukan bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT memiliki skor rata-rata pada angket minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pendekatan pembelajaran TGT efektif karena memiliki fitur permainan, turnamen, dan kelompok belajar yang beragam.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Model ini memiliki komponen permainan dan penguatan, Hal ini mencakup semua tugas dan kegiatan siswa sebagai tutor sebaya, tanpa memandang status. Siswa berkolaborasi di kelas, dimulai dengan guru yang menjelaskan materi, kemudian mengerjakan lembar kerja yang telah dibuat sebelumnya dengan berbagai cara sehingga siswa dapat saling bertukar ide dalam kelompok, melakukan permainan, turnamen, memberikan penghargaan kepada anggota tim, dan memberikan tes untuk menilai kemampuan siswa. Hal ini sesuai dengan lima aspek utama TGT (Hamdani 2011:92-93) dalam (Umi et al., 2023), yaitu penyajian kelas, kelompok (team), permainan (games), turnamen, dan penghargaan kelompok (team recognition). Model pembelajaran TGT menggeser proses pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan dan fasilitas bagi siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam. Hal ini sesuai dengan kenyataan di lapangan, di mana siswa lebih terlibat dalam diskusi dengan teman sebaya, merasa lebih tenang, dan lebih bersedia untuk berbagi pemikiran mereka dengan teman-teman. Selama proses pembelajaran, ada minat yang jelas terhadap subjek tersebut. Siswa bersemangat untuk berpartisipasi dan mencoba mempelajari materi IPS. Ketersediaan turnamen membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan kenyataan di lapangan, di mana siswa lebih terlibat dalam diskusi dengan teman sebaya, merasa lebih tenang, dan lebih bersedia untuk berbagi pemikiran dengan teman-temannya. Selama proses pembelajaran, ada minat yang jelas terhadap mata pelajaran tersebut. Siswa bersemangat untuk berpartisipasi dan mencoba mempelajari materi IPS. Turnamen membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, oleh karena itu minat siswa dalam belajar tampak lebih tinggi dari sebelumnya. Hal ini mendukung hipotesis bahwa kegiatan pembelajaran berbasis TGT mendorong tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar siswa. Kegiatan pembelajaran berdasarkan paradigma TGT membantu siswa untuk belajar lebih nyaman (Gadis dan Ulya, 2022).

Pembelajaran TGT dibagi menjadi lima tahap: presentasi kelas, pembelajaran kelompok, permainan, kontes, dan penghargaan kelompok. Dalam model pembelajaran TGT, pembelajaran dapat berlangsung sambil bermain. Konsep ini bertujuan untuk mendorong

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

partisipasi aktif semua siswa di kelas. Permainan dapat meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan kelas, sehingga memotivasi mereka untuk belajar (Wayan, 2018).

Siswa yang berminat dalam belajar akan memperhatikan dan menunjukkan antusiasmenya dengan berpartisipasi aktif dalam kelas. Slameto (2010: 57) memberikan berbagai penanda minat belajar dalam (Komang et al., 2020), yaitu:

1. Perhatian siswa: Seseorang yang tertarik pada suatu objek, niscaya akan memusatkan perhatiannya pada objek tersebut.
2. Kesenangan, dalam hal ini, mengacu pada kesenangan dalam mengikuti dan tertarik pada kegiatan pembelajaran.
3. Konsentrasi; siswa yang fokus pada pembelajaran akan memperhatikan dengan saksama pelajaran yang diberikan.
4. Kesadaran siswa terhadap pelajaran berikutnya, manajemen waktu, dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
5. Keinginan siswa untuk mempelajari isi pelajaran tanpa adanya paksaan. Berdasarkan uraian di atas, maka penanda minat belajar dalam penelitian ini adalah: 1) memperhatikan proses belajar mengajar, 2) menyukai pelajaran, 3) antusiasme siswa, 4) mengikuti pembelajaran, dan 5) melakukan kegiatan belajar.

Menurut (Putri et al., 2019:48), untuk membangkitkan minat belajar siswa, seorang guru harus mampu memberikan pembelajaran yang menarik. Antusiasme siswa dalam belajar akan mempengaruhi berhasil atau tidaknya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Salah satu faktor pendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran adalah antusiasme mereka dalam belajar. Sejalan dengan hal tersebut, model pembelajaran TGT (Tournament Games Team) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menghindari penggunaan model pembelajaran yang mengurangi keterlibatan siswa atau masih berpusat pada instruktur. Menurut penelitian (Rina et al., 2020), penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa sebesar 61,11% dan juga meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 22,23 persen. Sulistyowati (2017) dalam (Umi et al., 2023) berpendapat bahwa paradigma pembelajaran TGT berdampak pada minat dan hasil belajar siswa. Hal ini berarti bahwa pendekatan pembelajaran TGT dapat meningkatkan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini berhasil terlaksana berkat dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimah kasih kepada pihak sekolah UPT SPF SMP Negeri 18 Makassar. Khususnya kepada guru mata pelajaran IPS Kelas VII 2, Ibu Asriyani Usman S.Pd memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan observasi kelas dan menghasilkan hasil positif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (Tournament Games Team) dapat meningkatkan minat belajar. Dengan paradigma pembelajaran TGT, siswa menjadi lebih terlibat dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran TGT terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan pendekatan pembelajaran tersebut memasukkan aspek permainan yang dapat membantu siswa terhindar dari kebosanan dan membangkitkan kembali minat belajarnya. Pendekatan pembelajaran TGT mengalihkan fokus pembelajaran dari guru ke siswa. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan dan fasilitas bagi siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, sehingga menghasilkan pemahaman yang mendalam. Alhasil, ketika model pembelajaran seperti ini digunakan, model pembelajaran ini menjadi salah satu model pembelajaran yang menjadi solusi, sehingga guru dapat terhindar dari penggunaan model pembelajaran yang membuat siswa kurang aktif atau masih berpusat pada guru.

Saran

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui dampak atau efektivitas penerapan model pembelajaran TGT (Tournament Games Team) terhadap minat belajar siswa dengan menggunakan data numerik. Penelitian ini sebaiknya menggunakan metode kuantitatif agar hasilnya jelas dan terukur. Penerapan model pembelajaran TGT (Tournament Games Team) juga harus mampu mengondisikan kelas dengan baik dalam proses pembelajaran, karena gaya

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

pembelajaran kooperatif ini menggunakan lingkungan seperti permainan dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa lebih aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, S., Astri, S., & Din, A., U. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa pada Proses Pembelajaran Daring di Kelas Va SDN Lembursitu: *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Vol. 3 No, p-ISSN: 2620-5246 dan e-ISSN: 2620-6307*. Universitas Muhammadiyah Sukabumi.
- Dino, A. P., Refdinal., Edidas., & Fadhilah. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK: *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama Vol. 13 No. 2 (2021) 895-904*. Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat.
- Gadis, H., & Ulya, H. (2022). Efektivitas Team Games Tournament (TGT) dengan Quick and Smart terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Things in the Classroom: *Jurnal Magistra Volume 13, Nomor 2 ISSN: 2087-2305 e-ISSN: 2615-2282*. Universitas Wahid Hasyim Semarang, Indonesia.
- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL. Pythagoras: *Jurnal Pendidikan Matematika, 13(1), 63–75*.
- Komang, S. A., & Gusti, N. A. Y. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar pada Siswa Sekolah Dasar: *Jurnal Pendidikan Dasar Volume 4 Issue 1 ISSN: 2722-5224*. Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia.
- Malikhatun, I. (2019). *Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas V SD Dabin Ii Kecamatan Margadana Kota Tegal*. Universitas Negeri Semarang.
- Putri, A. D., Hasnita, S., Vilardi, M., & Setiawan, W. (2019). *Analisis Pengaruh Minat Belajar Siswa MA dengan Menggunakan Aplikasi Geogebra pada Materi SPLDV* Hal 47–51.
- Rina, S., Ernia, D., P., & Anis, U., K. (2020). Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Sugihwaras. *Jurnal Pendidikan. , IKIP PGRI Bojonegoro*.
- Umi, S., Sutrisno, & Nurinna, H. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 14, No. 2 e-ISSN 2579-7646*. Universitas PGRI Semarang.
- Wayan, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia. Volume 2, Number 2, 78-87 p-ISSN: 2087-9040 e-ISSN: 2613-9537*. Universitas Negeri Malang.