

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI PADA MATERI *ASMAUL HUSNA* DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT KELAS V SDN 71 KECAMATAN SADU KABUPATEN TANJABTIM

¹AMIRUL MUKMININ

²OKTA ANDIKA

¹UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI, MUARO JAMBI, JAMBI, INDONESIA

SUBMISSION

1 Januari 2024

REVISION

16 Januari 2024

PUBLISHED

29 Januari 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 71/X Sungai Sayang Kecamatan Sadu Kabupaten Tanjung Jabung Timur melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 70%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85%. Aktivitas siswa dan guru juga menunjukkan peningkatan yang signifikan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 71/X Sungai Sayang. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode TGT sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran lainnya.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran kooperatif, Teams Games Tournament (TGT)

LATAR BELAKANG

Pendidikan pada dasarnya merupakan salah satu upaya yang sangat mendasar dalam pengembangan sumber daya manusia (Pristiwanti dkk, 2022; Akip, 2024; Hidayat dkk, 2024; Arif, 2012; Hartani, 2011). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pendidikan diharapkan melahirkan sumber daya manusia unggul sebagaimana yang dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Menurut Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.(uud Sodiknas,2014).

Sebagai salah satu bukti lain bahwa pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan manusia, Allah SWT berfirman dalam surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. yang mengajar manusia dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”. Q.S. Al-Alaq, 96: 1-5.(kementrian agama RI,2014).

Guru yang profesional adalah guru yang mampu menjalankan dua tugas utamanya dengan baik, yaitu dapat menyampaikan materi pelajaran dengan efektif serta mampu mengelola kelas dengan baik. Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis perta didik, (PP No 9 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan).

Guru yang profesional tentu memiliki kompetensi dalam bidangnya. Disamping memiliki kompetensi profesional yang berarti menguasai bidang yang diampunya, guru harus memiliki kompetensi pedagogik yaitu menguasai metodik pembelajaran baik penguasaan kurikulum, merancang proses pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, mengadakan evaluasi dan analisa pembelajaran serta melaksanakan program tindak lanjut. Disamping itu guru dituntut memiliki kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial. Tentunya guru harus memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik terhadap lingkungannya.

Berdasarkan pengalaman, nilai rata-rata pembelajaran materi Asmaul Husna masih rendah. Dari rata-rata nilai yang diperoleh tersebut sudah sepatutnya menjadi perhatian bersama, mengingat Asmaul Husna adalah mengenai sifat wajib dari Allah yang merupakan hal penting yang harus dipahami anak. Nilai yang didapatkan tersebut hanya bukan hanya bersifat kognitif, namun nilai

yang diharapkan tergambar dalam sikap afektif anak. Nilai yang tinggi di barengi dengan sikap dan perilaku yang baik dalam kehidupan merupakan harapan bersama.

Guru yang baik adalah guru yang mampu memilih dan menggunakan metode, strategi dan media yang tepat dalam pembelajaran. Kenyataan dilapangan, kendala utama dalam menentukan penggunaan metode, seringkali kurang pas dengan yang dalam tujuan instruksional. Metodeceramah seringkali menjadi bahan andalan. Padahal berbagai metode lain masih ada yang lebih tepat sesuai dengan tujuan instruksional.

Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament adalah mencari jodoh kartu tanya jawab yang dilakukan secara berpasangan. Metode pembelajaran Index card match merupakan metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi (Mukminah dkk, 2020; Purnamasari, 2014; Armidi, 2022; Yunita dkk, 2020).

Pada proses pembelajaran masih banyak permasalahan yang terjadi, misalkan seperti siswa kurang termotivasi untuk belajar, merasa malu untuk bertanya dan kurang memperhatikan pelajaran, kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kemungkinan hal ini terjadi karena siswa merasa jenuh dengan metode ceramah yang diterapkan guru, suasana belajar yang kurang serius, dan pembelajaran yang bersifat hanya satu arah saja. Dengan melihat hasil pembelajaran yang masih dibawah rata-rata dan materi atau topik AsmaulHusna yang memiliki bagian-bagian atau kategori yang luas, maka Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamentmerupakan metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai: “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pai Dalam Materi Asmaul Husna Melalui Metode Pembelajaran

Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Siswa Kelas V Sdn 71/X Sungai Sayang Kecamatan Sadu Kabupaten Tanjung Jabung Timur”.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus (Sugiyono, 2014; Arikunto, 2010). Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran tertentu. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 71 Kecamatan Sadu Kabupaten Tanjung Jabung Timur yang berjumlah 25 siswa. Pemilihan subjek ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya pada materi Asmaul Husna masih rendah. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan, dari Juli hingga Agustus 2023, di SDN 71 Kecamatan Sadu Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Proses pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan dalam setiap siklus.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk mengatur kegiatan pembelajaran secara sistematis, lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna sebelum dan setelah tindakan, serta angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan prosedur sebagai berikut: Pada siklus I, perencanaan meliputi penyusunan RPP dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT, menyiapkan materi dan media pembelajaran, serta menyusun instrumen penelitian. Pelaksanaan tindakan meliputi pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun, di mana siswa dibagi dalam kelompok kecil yang heterogen. Pembelajaran diawali dengan penyampaian materi Asmaul Husna, kemudian dilanjutkan dengan permainan edukatif yang berkaitan dengan materi. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. Refleksi melibatkan analisis hasil observasi dan tes hasil belajar siswa, dan berdasarkan hasil analisis ini dilakukan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Pada siklus II, perencanaan melibatkan penyusunan RPP yang telah direvisi berdasarkan hasil refleksi siklus I serta menyiapkan materi dan media pembelajaran yang lebih menarik. Pelaksanaan tindakan tetap menggunakan metode TGT dengan penekanan pada aspek-aspek yang perlu diperbaiki dari siklus I. Observasi dilakukan kembali untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, dan refleksi melibatkan analisis hasil observasi dan tes hasil belajar siswa untuk menilai efektivitas tindakan yang telah dilakukan dan melihat peningkatan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk mengamati aktivitas dan interaksi antara siswa selama proses pembelajaran, tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada materi Asmaul Husna, dan angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Data yang diperoleh dari hasil tes dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa, sedangkan data observasi dan angket dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengetahui proses dan respon siswa terhadap metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi Asmaul Husna, minimal 80% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 70 , serta adanya respon positif dari siswa terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), diharapkan hasil belajar siswa pada materi Asmaul Husna dapat meningkat, serta siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN TEMUAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Asmaul Husna menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas V SDN 71 Kecamatan Sadu, Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Materi Asmaul

Husna disampaikan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan permainan edukatif yang berkaitan dengan materi tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum terbiasa dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Beberapa siswa tampak kurang aktif dalam diskusi kelompok dan permainan, serta ada yang kurang memahami aturan permainan yang diberikan. Namun, terdapat juga siswa yang mulai menunjukkan peningkatan dalam partisipasi dan pemahaman materi. Dari hasil tes formatif yang dilakukan pada akhir siklus I, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa mencapai 65 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 60%. Meskipun ada peningkatan dibandingkan dengan nilai awal, hasil ini masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai nilai ≥ 70 .

Berdasarkan refleksi dari siklus I, dilakukan beberapa perbaikan untuk siklus II. Perencanaan pada siklus II meliputi revisi RPP dengan penekanan pada penjelasan aturan permainan secara lebih rinci dan pemberian contoh konkret sebelum memulai permainan. Materi dan media pembelajaran juga dibuat lebih menarik untuk meningkatkan motivasi siswa. Pada pelaksanaan tindakan di siklus II, pembelajaran kembali dilaksanakan dengan metode TGT yang telah diperbaiki. Siswa dibagi dalam kelompok yang sama, namun dengan pengaturan tugas yang lebih jelas. Observasi selama siklus II menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aktivitas dan partisipasi siswa. Siswa tampak lebih aktif dalam diskusi kelompok dan lebih antusias dalam mengikuti permainan edukatif. Mereka juga lebih memahami aturan permainan dan mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya.

Hasil tes formatif pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I. Nilai rata-rata siswa mencapai 75 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 85%. Artinya, 85% siswa berhasil mencapai nilai ≥ 70 , melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain itu, dari angket yang diberikan kepada siswa, diketahui bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Mereka menyatakan bahwa metode ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu mereka lebih memahami materi Asmaul Husna.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Asmaul Husna.

Peningkatan ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Selain itu, metode ini juga mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dan temuan penelitian ini, disarankan agar metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI maupun mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penting bagi guru untuk memberikan penjelasan yang jelas dan contoh konkret mengenai aturan permainan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain itu, pengaturan tugas dalam kelompok harus dilakukan dengan baik untuk memastikan semua siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa dapat terus meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada materi Asmaul Husna di kelas V SDN 71 Kecamatan Sadu, Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Temuan ini didasarkan pada analisis hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II, serta respon positif siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

Pada siklus I, meskipun terdapat peningkatan dibandingkan dengan nilai awal, hasil tes formatif menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa baru mencapai 65 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 60%. Hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai nilai ≥ 70 . Observasi selama siklus I mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa belum terbiasa dengan metode TGT, sehingga beberapa siswa kurang aktif dalam diskusi kelompok dan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa pengenalan awal dengan metode baru memerlukan waktu adaptasi bagi siswa.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik. Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan penekanan pada penjelasan aturan permainan secara lebih rinci dan pemberian contoh konkret sebelum memulai permainan terbukti efektif. Materi dan media pembelajaran yang lebih menarik juga berhasil meningkatkan motivasi siswa. Hasil tes

formatif pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata siswa mencapai 75 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan metode TGT yang diperbaiki berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna.

Selain peningkatan hasil belajar, observasi menunjukkan bahwa metode TGT juga berhasil meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Pada siklus II, siswa tampak lebih aktif dalam diskusi kelompok dan lebih antusias dalam mengikuti permainan edukatif. Mereka juga lebih memahami aturan permainan dan mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya. Temuan ini sesuai dengan teori belajar kooperatif yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan mendorong interaksi sosial yang positif.

Respon positif siswa terhadap metode TGT juga terlihat dari angket yang diberikan. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa metode ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu mereka lebih memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa metode TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya peran guru dalam mengatur dan memfasilitasi proses pembelajaran. Guru harus memberikan penjelasan yang jelas dan contoh konkret mengenai aturan permainan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Pengaturan tugas dalam kelompok juga harus dilakukan dengan baik untuk memastikan semua siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat terus meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah siswa yang relatif kecil, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian ini hanya berlangsung selama dua bulan, sehingga efek jangka panjang dari penerapan metode TGT belum dapat diketahui.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan lebih banyak kelas dan melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lebih lama untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran kooperatif di sekolah dasar. Penerapan metode TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan penerapan yang tepat, metode ini dapat menjadi alternatif yang baik dalam pembelajaran PAI maupun mata pelajaran lainnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Asmaul Husna di kelas V SDN 71 Kecamatan Sadu, Kabupaten Tanjung Jabung Timur dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 65 menjadi 75 dan persentase ketuntasan belajar mencapai 85% pada siklus II. Selain itu, metode ini juga berhasil meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Temuan penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan partisipatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Guru berperan penting dalam mengatur dan memfasilitasi pembelajaran agar berjalan efektif. Dengan demikian, penerapan metode TGT dapat dipertimbangkan sebagai alternatif yang baik dalam pembelajaran PAI maupun mata pelajaran lainnya untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

REFERENSI

Akip, M. (2024). Pendidikan agama islam. Penerbit Adab.

- Arif, M. (2012). Pendidikan Agama Islam Inklusifmultikultural. Jurnal Pendidikan Islam, 1(1), 1-18.
- Arikunto, S. (2010). Metode peneltian. Jakarta: Rineka Cipta
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. Journal of Education Action Research, 6(2), 214-220.
- Hartani, A. L. (2011). Manajemen Pendidikan.
- Hidayat, R. A., Askamiliati, P. R., Wijayanti, S. N., Salsabila, S. D., Sufa, S. V., Pratiwi, S., ... & Yulianti, V. I. (2024). Pendidikan Agama Islam. Penerbit Tahta Media.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi, 2(2), 1-5.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6), 7911-7915.
- Purnamasari, Y. (2014). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap kemandirian belajar dan peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik SMPN 1 kota Tasikmalaya. Jurnal Pendidikan dan Keguruan, 1(1), 209664.
- Sugiyono. (2014) Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods), Bandung: Alfabeta, 2013. Jurnal JPM IAIN Antasari Vol, 1(2).
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar matematika siswa. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 9(1), 23-34.