

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) PADA HASIL BELAJAR SISWA

Yohana Masruroh Asyirat

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Dian Kusuma Wardani

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Alamat: Jl. Garuda No. 09 Tambakrejo, Jombang

Korespondensi penulis: yohanamasruroh90@gmail.com

Abstract

The aims of this study were: 1. To find out the application of the fiqh learning model in class IV MI Madinatul Ulum Mojokrapak Jombang. 2. To find out the results of student learning in fiqh subjects in class IV MI Madinatul Ulum Mojokrapak Jombang. 3. To determine the effectiveness of the TGT (Team Game Tournament) learning model for student learning outcomes in fiqh subjects in class IV MI Madinatul Ulum Mojokrapak, Jombang. The method used is the method of pretest questions and posttest questions. In this study, the research subjects were fourth grade students using the TGT learning model. The data analysis technique used the "t" test and the significance level used was 0.05. The results of this study indicate that the use of the TGT learning model is more effective than the lecture learning method. This is evidenced from the results of testing the hypothesis using the t-test, namely significant $(.000) < (0.05)$ so that H_0 is rejected. Thus indicating that the TGT learning model is more effective on student learning outcomes. So that it can be used as an alternative learning model that can be used by teachers, in order to maximize student learning outcomes in fiqh subjects.

Keywords : TGT, Fiqh, Learning Outcome, Post Test, Uji t

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah : 1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran fiqh di kelas IV MI Madinatul Ulum Mojokrapak Jombang. 2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa mata pelajaran fiqh di kelas IV MI Madinatul Ulum Mojokrapak Jombang. 3. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh di kelas IV MI Madinatul Ulum Mojokrapak, Jombang. Metode yang digunakan adalah metode soal pretest dan soal posttest. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Teknik analisis data menggunakan uji "t" dan taraf nyata yang digunakan 0,05. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT lebih efektif daripada metode pembelajaran ceramah. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t yaitu signifikan $(.000) < (0,05)$ sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif terhadap hasil belajar siswa. Sehingga

dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, guna memaksimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih.

Kata kunci : TGT, Fiqih, Hasil belajar, Post-test, Uji t

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka menuntut adanya keaktifan pendidik. Keaktifan pendidik merupakan salah satu kunci keberhasilan implementasi kurikulum merdeka. Oleh karena itu, pendidik harus selalu kreatif dalam mencari dan menetapkan metode pembelajaran untuk mengaktifkan peserta didik. Adapun cara yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk mengaktifkan peserta didik adalah dengan menetapkan prinsip demokrasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menetapkan prinsip demokratis adalah pembelajaran yang bersumber dari peserta didik, dilakukan peserta didik, dan ada manfaatnya untuk peserta didik.

Pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku anak didik yang dilandasi oleh nilai-nilai islami dalam kehidupan pribadinya atau kehidupannya dalam bermasyarakat melalui proses pendidikan. Di sekolah mata pelajaran pendidikan agama islam diutamakan untuk dipelajari oleh siswa, mulai kelas satu sampai jenjang kelas berikutnya.

Menurut Anatri dalam Sugiata (2018), model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa, aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Model pembelajaran kooperatif TGT mempunyai kelebihan diantaranya: 1) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, 2) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, 3) motivasi belajar lebih tinggi, 4) memdidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, 5) hasil belajar lebih baik, 6) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Teams Game Tournament*). Model pembelajaran TGT ini terdiri dari lima langkah yaitu: presentasi oleh guru, membentuk kelompok (*teams*), *games*, *tournament*, dan *team recognition*. Dalam model pembelajaran TGT ini boleh dilakukan sambil bermain. Model

pembelajaran ini merupakan upaya untuk mengetahui keaktifan siswa dan menumbuhkan rasa minat belajar.

Menurut Slavin (2015), TGT adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga, ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya. Menurut David de Vries dan Keath Edward (2022) strategi pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh mereka. Pada strategi ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Dalam penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh yaitu:

1) Mengajar (teach)

Mempersentaskan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

2) BelajarKelompok (teamstudy)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras / suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

3) Permainan (game tournament)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

4) Penghargaan kelompok (team recognition)

Pemberian penghargaan (rewards) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan.

Menurut Slavin (2015) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition) (Burhanuddin,2021).

Pengertian Hasil Belajar Menurut bahasa hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu .

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dikelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar siswa. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Menurut Sudirman (2007) Hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Oleh karna itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah tidak hanya berupa penguasaan konsep tetapi juga keterampilan dan sikap.

Secara umum tujuan belajar dapat diklarifikasikan menjadi 3 ranah yaitu:

1. Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif memiliki enam jenjang atau aspek yaitu:

a. Pengetahuan /hafalan/ingatan (knowledge)

- b. Pemahaman (comprehension)
 - c. Penerapan (application)
 - d. Analisis (analysis)
 - e. Sintesis (synthesis)
 - f. Penialian/penghargaan/evaluasi (evaluation)
2. Afektif

Ranah afektif adalah hasil belajar tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi. Ranah afektif dapat diukur menggunakan angket. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif menurut Bloom sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat kompleks, yaitu:

- a. *receiving/attending*,
yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi), *responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- b. *Valuing* (penilaian)
berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus. Organisasi yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.

3. Psikomotorik

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar keterampilan (psikomotor) dapat diukur melalui:

- a. Pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik langsung
- b. Sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- c. Beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.

KAJIAN TEORITIS

Sebelum melakukan uji hipotesis maka uji analisis data harus dilakukan terlebih dahulu. Terdapat dua langkah dalam menganalisis data yaitu dengan uji normalitas untuk

mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dan uji homogenitas untuk mengetahui data tersebut homogen atau tidak.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini guna dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang sedang diteliti berdistribusi normal apa tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu dengan kolomogorov-smirnov. Adapun prosedur pengujian sebagai berikut:

a. Perumusan hipotesis

Ho: Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H1: Data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukannya pengujian populasi dengan menggunakan ujinormalitas dan uji homogenitas,

Ho :Tidak terdapat efektifitasterhadap hasil belajar fiqih dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Team Game Tournament)

H1 :Terdapat efektifitas terhadap hasil belajar fiqih dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Team Game Tournament

Maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t,rumus uji-t sebagai berikut (Sugiyono, 2017):

Maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t,rumus uji-t sebagai berikut (Sugiyono, 2017):

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2 + S_2^2}{n_1 + n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

: Rata-rata hasil belajar pretest

- : Rata-rata hasil belajar posttest
- : Varians pretest
- : Varians posttest
- : Jumlah siswa pretest
- : Jumlah siswa posttest
- r : Korelasi antara dua variabel

3. Uji Kelayakan Data

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dengan distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penelitian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Jenjang kualifikasi kriteria kelayakan untuk menyimpulkan hasil validasi buku ajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2018) adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme (mengandalkan empirisme) yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak (random), pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian objektif, dan analisis data bersifat jumlah atau banyaknya (kuantitatif) atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun pengertian filsafat positivisme adalah filsafat yang mengandalkan empirisme atau penemuan dan pengamatan yang telah teralami (nyata) bukan sekedar asumsi atau logika. Artinya, dalam penelitian kuantitatif, data konkret berupa angka atau tepatnya statistik menjadi penentu nomor satu dalam membuktikan asumsinya, bukan sekedar logika yang rasional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di MI Madinatul Ulum Mojokrapak Jombang, Subjek penelitian ini adalah siswa siswi MI Madinatul Ulum Mojokrapak Jombang, yakni kelas IV B tahun pelajaran 2023/2024. Rincian jumlah siswa kelas IV B berjumlah 25 siswa. Pembahasan yang diajarkan pada penelitian ini adalah materi tentang sholat dhuha.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui hal tersebut, maka setelah diberikan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) maka kelas tersebut diberikan tes berbentuk pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV B.

1. Pre-test

Pre-test atau awal tes dilakukan untuk mengetahui apakah kelas tersebut mempunyai kemampuan atau tidak. Pre-test dilakukan pada satu kelas yang diujikan subyek penelitiannya, yaitu kelas IV

B. Soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda, untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari hasil penelitian.

2. Post-test

Post-test ini dilakukan sebagai penelitian akhir dari hasil yang telah dilakukan. Soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda dan essay.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1.** Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan metode ceramah yakni cara mengajar yang paling tradisional yang secara umum dilakukan sejak lama dan disisipkan dengan tanya jawab. Dalam metode ceramah pendidik cenderung lebih aktif dari siswa yang cenderung lebih pasif. Metode ceramah merupakan metode yang sangat sederhana sehingga metode ini banyak digunakan oleh guru. Kekurangan dalam metode ceramah ini adalah siswa hanya dilatih untuk menjadi pendengar yang baik serta peran siswa dalam proses pembelajaran sangat rendah sehingga hal ini menyebabkan siswa cepat bosan dalam

menerima materi pembelajaran yang akan mengakibatkan nilai hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

2. Metode pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran student centered dengan model pembelajaran TGT (Team Game Tournament). Model pembelajaran ini melibatkan seluruh peserta didik dan kerja sama kelompok yang disesuaikan dengan perkembangan siswa sesuai karakteristik kelas IV di MI Madinatul Ulum. Dalam model pembelajaran TGT siswa dituntut untuk berkompetisi melalui turnamen dalam permainan sehingga akan memicu motivasi untuk memperbaiki hasil belajar khususnya mata pelajaran fiqih. Kedepannya model pembelajaran TGT menjadi model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan tidak membosankan, sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif.
3. Hasil belajar fiqih siswa kelas IV di MI Madinatul Ulum yang diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat dikatakan sangat efektif. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis data pengujian hipotesis menggunakan uji-t yaitu .000 Dengan taraf signifikan 0,05. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif daripada metode pembelajaran ceramah. Sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, guna memaksimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

DAFTAR REFERENSI

- Al- Adawiyah, R., Huda, A, A, S., Wardani, D.K. (2022) Pengaruh Model Pembelajaran TGT Pada Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlah di MA Al-Bairuny. *Journal of Education and Management Studies* vol.5, No. 3 Diakses <http://www.ojs.unwaha.ac.id/index.php/joems/article/view/727/350> pada tanggal 14 april 2023 pukul 11: 43
- Aly, B.Ikhsan.M. & Kamoro, N. (2022) Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Mia SMA Negeri 4 Pulau Morotai Kecamatan Morotai Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* volume 8, hal 13 Diakses <file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/2186-Article%20Text-5870-1-10-20220816.pdf> pada tanggal 23 maret pukul 23:22
- Berman, T.E., Sumardi.K. & Yudianto, D. W. (2014) Model Pembelajaran TEAMS GAME TOURNAMENT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, vol.1, No. 2 Diakses <file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/3820-7226-1-SM.pdf> pada tanggal 28 Maret 2023 pukul 22: 09

- Firman, Nurmiati, & Nurfitriyani (2019) Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. Indonesian Journal of Education Science, volume 02, NO 01 Diakses <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/ijes/article/view/529/380> pada tanggal 14 april 2023 pukul 11: 34
- Harahap, D. (2018) Penerapan Strategi Pembelajaran TGT Dibandingkan dengan TSTS Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa. TALENTA Conference Series: Science & Technology, volume 2 issue 1 Diakses <file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/335-Article%20Text-387-2-10-20190309.pdf> pada tanggal 31 Maret 2023 pukul 5: 16
- Ilhamdi, L. M., Nasruddin, & Irawati, I. (2021) Pengaruh Gaya Belajar IPA Influence Of Learning Style On The Students Science Learning Achievement J .Pijar MIPA , vol.16 No. 1 Diakses [Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA | Jurnal Pijar Mipa \(unram.ac.id\)](Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA | Jurnal Pijar Mipa (unram.ac.id)) pada tanggal 31 Maret pukul 5 : 50
- Julaeha, S. & Erihardiana, M. (2022) Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional. Reslaq: Religion Education Social Laa Raiba Journal, volume 4 nomor 1 Diakses <file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/449-Article%20Text-2381-2-10-20210726.pdf> pada tanggal 25 Maret 2023 pukul 22: 14
- Purnamasari, Y. (2014) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya. Jurnal Pendidikan dan Keguruan, vol. 1 No. 1 Diakses <https://www.neliti.com/id/publications/209664/pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament-tgt-terhadap> pada tanggal 31 Maret 2023 pukul 4 : 31
- Rafika Ulfa (2021) Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. Jurnal pendidikan dan keislaman Diakses [file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/44-Article%20Text-99-1-10-20210415%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/44-Article%20Text-99-1-10-20210415%20(2).pdf) pada tanggal 25 april 2023 pukul 19: 40
- Riyanto., Anwar, Y., & Hikmah, Msy. (2018) Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA UNGGUL NEGERI 8 PALEMBANG. Jurnal pembelajaran biologi, volume 5 nomor 1 Diakses <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb/article/view/7049> pada tanggal 14 april 2023 pukul 11: 16
- Safitri, T., Hidayah, A. & Magdalena, I (2021) Analisis Kemampuan Peserta didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN KUNCIRAN TANGERANG ejournal. stitpn.ac.id volume 3, Nomer 1 Diakses <file:///C:/Users/Windows%2010/Downloads/1167-Article%20Text-2692-1-10-20210501.pdf> pada tanggal 2 April 2023 pukul 11: 25
- Suci Haryanti, M. Pd (2021). pengantar statistika I. Bandung-Jawa Barat: CV. MEDIA SAINS INDONESIA

- Sugiata, I.W., (2018) Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk meningkatkan Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, volume 2 hal 79. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/article/view/16618/9963>. Diakses pada tanggal 21 Maret 2023 pukul 14:12
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta
- Wardani, D.K. & Burhanuddin, A. (2021) Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mapk Mata Pelajaran Ushul Fiqih di MAN 4 Jombang. Journal of education and management studies, volume 4, no 3 Diakses <http://www.ojs.unwaha.ac.id/index.php/joems/article/view/481/223> pada tanggal 21 Maret 2023 pukul 14:56
- Yulawati, N, A, A. (2021) Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Indonesian journal of educational development, volume 2 nomor 2 Diakses https://scholar.google.com/citations?user=ynU_8zwAAAAJ pada tanggal 14 april 2023 pukul 11: 25