

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MEMBERDAYAKAN KETERAMPILAN SISWA MATA PELAJARAN PAI

Muhammad Syafi'i¹, Rissa Rahmadhani Susanti², Siti Amellia Efendi³

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta^{1,2,3}

msyafii230801@gmail.com¹, risarahmadani522@gmail.com², sitiameelliaefendio3@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam memberdayakan keterampilan siswa Pendidikan Agama Islam dan menjabarkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* atau kajian literatur yang menitikberatkan pada proses mengkaji dan menganalisis secara luas dan menyeluruh terhadap beberapa literatur yang relevan dengan topik penelitian. Data literatur yang digunakan sebagai sumber utama dalam penelitian ini sebanyak 9 literatur yang diperoleh dari data based seperti *Google Scholar* yang dipublikasikan dengan kisaran waktu 5 tahun terakhir (2018-2023). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam memberdayakan keterampilan siswa Pendidikan Agama Islam dan kelebihan merupakan penunjang keberhasilan penerapan Team Games Tournament (TGT) yang meliputi Siswa menjadi lebih rajin belajar, aktif dalam berdiskusi, hasil belajar lebih baik, dan lain sebagainya. Sementara kekurangan adalah kendala yang dihadapi dalam penerapan Team Games Tournament (TGT) yang meliputi pembagian siswa menjadi tim secara acak menyita waktu, siswa ramai, dalam diskusi melewati batas waktu yang ditentukan, dan lain sebagainya.

Kata Kunci: *Efektivitas, Keterampilan Siswa, Model Pembelajaran TGT*

Abstract: This research aims to describe the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) learning model in empowering the skills of Islamic Religious Education students and describe the advantages and disadvantages of the Team Games Tournament (TGT) learning model. This research uses the Systematic Literature Review method or literature study which focuses on the process of reviewing and analyzing extensively and thoroughly several pieces of literature that are relevant to the research topic. The literature data used as the main source in this research was 9 pieces of literature obtained from data based such as Google Scholar which was published in the last 5 years (2018-2023). The results of this research show the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) learning model in empowering the skills of Islamic Religious Education students and success and non-achievement of goals cannot be separated from the advantages and disadvantages of the Team Games Tournament (TGT) learning model. Advantages are defined as important components that are considered capable of supporting the successful implementation of Team Games Tournament (TGT), which include students being more diligent in studying, active in discussions, better learning outcomes, and so on. Meanwhile, the shortcomings are the obstacles faced in implementing Team Games Tournament (TGT) which include dividing students into teams randomly, taking up time, students being busy, discussions exceeding the specified time limit, and so on.

Keywords: *Effectiveness, Student Skills, TGT Learning Model*

PENDAHULUAN

Pada abad 21, perkembangan teknologi dan informasi sangatlah pesat. Tentunya hal ini membuat segala aspek kehidupan merasakan dampaknya. Salah satu yang harus diperhatikan dalam menghadapi era abad 21 saat ini yaitu bidang pendidikan. Dimana perlu adanya sebuah pembaharuan di bidang pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Pada era abad 21, bidang pendidikan memiliki tantangan yaitu menjadikan proses pembelajaran yang memberdayakan keterampilan *critical thinks* (berpikir kritis), *creativity*

(kreativitas), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi) atau bisa disebut 4C.¹ Seorang pendidik dituntut untuk memiliki inovasi atau terobosan dalam pembelajaran.²

Dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era saat ini tentunya sama dengan mata pelajaran lain yang harus menghadapi tantangan pembelajaran berbasis keterampilan abad 21 saat ini. Pembelajaran berbasis 4C perlu diterapkan sebagai bentuk upaya agar proses pembelajaran PAI tidak membosankan dan dapat mengikuti zaman yang semakin maju. Hal ini tentunya akan sangat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran yang ada dan dapat mengambil sisi positif adanya perkembangan zaman di abad 21. Pembelajaran berbasis keterampilan abad 21 sangat penting untuk diimplementasikan di era saat ini. Hal ini disebabkan model pembelajaran keterampilan abad 21 memiliki kelebihan untuk mencetak generasi muda sekaligus mempersiapkan sumber daya manusia agar mampu bersaing di masa mendatang.³

Skill yang dimiliki oleh siswa haruslah dikembangkan agar mampu bertahan dan dapat menaklukkan tantangan di masa depan, yang mana salah satu caranya dengan model pembelajaran keterampilan abad 21. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah melalui penggunaan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran PAI seringkali menggunakan pendekatan tradisional yaitu ceramah.⁴ Dalam hal ini, siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.⁵

Perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar dapat aktif selama proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa adalah model Teams Games Tournament (TGT), yaitu jenis pembelajaran kooperatif. Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan dimana kegiatannya melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan melibatkan permainan. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk pembelajaran kooperatif dengan model Team Games Tournament (TGT) membuat siswa lebih nyaman belajar sekaligus mengajarkan mereka untuk bertanggung jawab, jujur, bekerja sama, berkompetisi secara sehat, dan berpartisipasi dalam pembelajaran.⁶

Pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT), dimana siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang heterogen. Kelompok heterogen terdiri dari

¹ I Lutfiyana, "Pembelajaran PAI Berbasis Keterampilan Abad 21 (Studi Keterampilan 4C) Sebagai Upaya Menjadikan Siswa Aktif Di SMP Negeri 1 Jetis Ponorogo" 21 (2023).

² N Afifah, "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Percaya Diri (Self-Confidence) Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 8F Di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" (2023).

³ Lutfiyana, "Pembelajaran PAI Berbasis Keterampilan Abad 21 (Studi Keterampilan 4C) Sebagai Upaya Menjadikan Siswa Aktif Di SMP Negeri 1 Jetis Ponorogo."

⁴ Badrut Tamami, "Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masrurroh Puger," *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2022).

⁵ Wiya Mela Astarti et al., "Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa," *Seminar Nasional Paedagogia* 3 (2023).

⁶ Dino Adi Putra et al., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK," *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13, no. 2 (2021).

kombinasi kemampuan siswa dan gender.⁷ Karena model pembelajaran ini mencakup kegiatan permainan dalam bentuk turnamen, maka akan mengembangkan rasa persatuan dan saling menghormati antar siswa, serta membuat siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam kelas.⁸ Hal ini sejalan dengan bahwasanya kegiatan pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar.⁹

Dari pemaparan di atas, penelitian ini akan mengkaji efektivitas model pembelajaran TGT dalam memberdayakan keterampilan siswa dalam mata pelajaran PAI. Sebelumnya, penelitian-penelitian yang ada hanya mengkaji efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam mata pelajaran umum, seperti matematika,¹⁰ sains,¹¹ dan PJOK.¹² Penelitian ini juga menggunakan metode *Systematic Literature Review*. Metode ini memungkinkan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam memberdayakan keterampilan siswa mata pelajaran PAI.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah SLR (*Systematic Literature Review*). SLR merupakan suatu metode penelitian tertentu yang dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus topik tertentu.¹³ SLR bertujuan untuk mengidentifikasi, meninjau, mengevaluasi dan menginterpretasikan semua penelitian yang tersedia tentang fenomena menarik saat ini dengan pertanyaan penelitian relevan yang spesifik.¹⁴ SLR juga sering digunakan untuk menentukan tujuan penelitian sebagai bagian dari disertasi atau tesis.

Dalam penggunaan metode SLR terdapat langkah langkah yang perlu untuk dilakukan adalah sebagai berikut:

⁷ Rofika Uswatun Kasanah, "Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021," no. November (2021).

⁸ Putra *et al.*, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK."

⁹ Menteri Pendidikan Nasional, "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007." *Combustion Science and Technology* 21 no. 5-6 2007: 1-49. <https://doi.org/10.1080/00102208008946937>."

¹⁰ Desti Anisa Zoraida, Kriswandani, and Anna Royyanna Nikmah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Geogebra Dan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Fungsi Kuadrat" 4, no. 1 (2014).

¹¹ D. A. Pradana, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games And Tournament (TGT) Berbasis Out Door Study Terhadap Kemampuan Argumentasi Peserta Didik Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPA Di MTs Negeri 3 Pacitan," no. April (2020).

¹² David Havera Ariffudin and Sasminta Christina Yuli Hartati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Passing Dalam Permainan Sepakbola (Studi Pada Siswa Kelas X Smk Negeri Mojoagung Jombang)," *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 4, no. 1 (2016): 129-135.

¹³ Fauziah Nasution *et al.*, "Systematic Literature Review : Variasi Bahasa Pada Remaja Dalam Penggunaan Media Sosial," *EduPsyCouns* 4, no. 2 (2022): 154-161.

¹⁴ Ariffudin and Hartati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Passing Dalam Permainan Sepakbola (Studi Pada Siswa Kelas X Smk Negeri Mojoagung Jombang)."

- a. Menentukan Research Question. *Research Question* atau pertanyaan penelitian dibuat berdasarkan kebutuhan dari topik yang dipilih. Berikut ini adalah pertanyaan penelitian dalam penelitian ini:
 - RQ.1. Bagaimana Efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam memberdayakan keterampilan siswa Pendidikan Agama Islam?
 - RQ.2. Apa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)?
- b. Proses Pencarian (*Search Process*). Proses pencarian digunakan untuk mendapatkan sumber-sumber yang relevan untuk menjawab *Research Question* (RQ) dan referensi terkait lainnya. Proses pencarian dilakukan dengan menggunakan situs *Google Scholar*
- c. *Inclusion and Exclusion Criteria*. Tahapan ini dilakukan untuk memutuskan apakah data yang ditemukan layak digunakan dalam penelitian SLR atau tidak. Data dikatakan layak dipilih jika terdapat kriteria sebagai berikut:
 1. Data yang digunakan dalam rentang waktu 2018–2023.
 2. Data diperoleh melalui *Google Scholar*.
 3. Data yang digunakan hanya berhubungan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan PAI.
- d. Menentukan Kualitas Penilaian (*Quality Assesment*). Dalam penelitian SLR data yang ditemukan akan dievaluasi berdasarkan pertanyaan kriteria penilaian kualitas sebagai berikut:
 - QA.1. Apakah artikel jurnal diterbitkan pada tahun 2018-2023?
 - QA.2. Apakah pada artikel jurnal menuliskan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)?
 - QA.3. Apakah pembahasan artikel jurnal berkaitan dengan Pendidikan Agama Islam?
Setelah melalui tahap identifikasi, artikel jurnal yang diperoleh akan diberikan keterangan berdasarkan pertanyaan di atas.
Ya, untuk kategori artikel jurnal yang sesuai dengan pertanyaan pada quality assessment di atas.
Tidak, untuk kategori artikel jurnal yang tidak sesuai dengan pertanyaan quality assessmen di atas.
- e. Menganalisis data (*Data Analytic*). Tahapan ini mengacu pada proses analisis dan penjabaran hasil temuan yang diperoleh dari artikel jurnal yang terpilih. Hasil temuan tersebut disajikan dalam bentuk kesimpulan yang dijadikan sebagai dasar untuk memecahkan masalah dan menjawab *research question* yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *Search Proses* dan *Inclusion and Exclusion Criteria*

Proses pencarian (*search process*) yang dilakukan pada tahap awal menghasilkan 15 artikel jurnal yang belum memasuki kriteria inklusi. Selanjutnya artikel jurnal dilakukan penyaringan untuk menentukan artikel jurnal yang relevan dengan topik penelitian. Diperoleh hasil akhir sebanyak 9 artikel jurnal yang relevan dengan topik penelitian. Pemilihan 9 artikel jurnal tersebut mengacu pada kriteria yang telah ditentukan, yaitu: 1) Data yang digunakan dalam rentang waktu 2018–2023; 2) Data diperoleh melalui *google scholar*; dan 3) Data yang digunakan hanya berhubungan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan PAI.

Hasil Quality Assessment

Berikut ini hasil dari *quality assessment* yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kualitas Penilaian

Co	Nama Penulis dan Judul	Tahun	QA.1	QA.2	QA.3	Hasil
1.	Errin Tri Rahmawati "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa"	2023	Y	Y	Y	Diterima
2.	Nila Ulfiaturrohmah "Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MA Miftahul Ulum Kradinan Madiun T.A Y2022/2023"	2023	Y	Y	Y	Diterima
3.	MYokh. Iman Firmansyah, Yusuf Ali Tantowi, dan Gina Ratnanisa Fawziah "Model Teams Games Tournament: Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam"	2019	Y	Y	Y	Diterima
4.	Ahmad Toifur, Wahyu Dwi Kurniawan "Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa"	2022	Y	Y	Y	Diterima
5.	Nur Afifah "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Percaya Diri (Self-Confidence) Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 8f di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023"	2023	Y	Y	Y	Diterima
6.	Hartono & Laila Badriyah "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI"	2023	Y	Y	Y	Diterima
7.	Febrizul Azmi, Wedra Aprison, Iswantir M. Junaidi "Pengaruh Model Pembelajaran Koopeatif Learning Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi PAI di SMPN 01 Sungai Pua"	2023	Y	Y	Y	Diterima
8.	Riri Anggia Rovi, Supratman Zakir, Darul Ilmi, Iswantir M "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbatuan Crossword Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya"	2023	Y	Y	Y	Diterima
9.	Vivi Salisatul Munawaroh "Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai	2018	Y	Y	Y	Diterima

Media Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun Pelajaran 2017/2018."					
--	--	--	--	--	--

Keterangan:

- Ya (Y) untuk artikel jurnal yang relevan dengan topik penelitian.
- Tidak (T) untuk artikel jurnal yang tidak relevan dengan topik penelitian.

Hasil Analisis Data

Tahapan ini menjawab *research question* yang telah ditentukan, yaitu:

RQ.1. Bagaimana efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam memberdayakan keterampilan siswa Pendidikan Agama Islam?

Berdasarkan hasil analisis data dari 9 artikel jurnal yang telah sesuai kriteria inklusi dan memenuhi tahap *quality assesment* dapat disimpulkan bahwa semua artikel jurnal menunjukkan adanya efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam memberdayakan keterampilan siswa pendidikan agama islam. Hal ini ditunjukkan dalam tabel 2.

Tabel 2. Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

No	Nama Penulis dan Judul	Tahun	Hasil	Efektivitas	
				Ya	Tidak
1.	Errin Tri Rahmawati "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa"	2023	PTK	√	
2.	Nila Ulfiaturrohmah "Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MA Miftahul Ulum Kradinan Madiun T.A 2022/2023"	2023	PTK	√	
3.	Mokh. Iman Firmansyah, Yusuf Ali Tantowi, dan Gina Ratnanisa Fawziah "Model Teams Games Tournament: Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam"	2019	PTK	√	
4.	Ahmad Toifur, Wahyu Dwi Kurniawan "Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa"	2022	literature review	√	
5.	Nur Afifah "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Percaya Diri (Self-Confidence) Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 8f Di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023"	2023	PTK	√	

6.	Hartono & Laila Badriyah "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI"	2023	Kuantitatif	√	
7.	Febrizul Azmi, Wedra Aprison, Iswantir M. Junaidi "Pengaruh Model Pembelajaran Koopeatif Learning Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi PAI di SMPN 01 Sungai Pua"	2023	Eksperimen	√	
8.	Riri Anggia Rovi, Supratman Zakir, Darul Ilmi, Iswantir M. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbatuan Crossword Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya"	2023	Quasy Eksperimen	√	
9.	Vivi Salisatul Munawaroh "Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun Pelajaran 2017/2018."	2018	Eksperimen	√	

Melihat dari 9 artikel yang telah dianalisis tersebut maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) efektif dalam memberdayakan keterampilan siswa PAI. Model Team Games Tournament (TGT) merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen menurut prestasi akademik tinggi, menengah, dan rendah dengan menempuh permainan (games) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor tertinggi. Aktivitas belajar dengan model Team Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.¹⁵

Dalam abad 21 siswa dituntut untuk memiliki keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity*).¹⁶ Dengan diterapkannya model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) di dalam kelas siswa dapat memberdayakan keempat keterampilan tersebut. Model Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan keterampilan *critical thinking* siswa, hal ini dapat dilihat dari penerapan Team Games Tournament (TGT) yang menuntut siswa berpikir dan bersaing dengan tim lain untuk memenangkan turnamen yang dibuat.

Keterampilan *communication* dari siswa tentu juga akan meningkat, hal tersebut ditandai dengan pembagian kelompok yang mengharuskan setiap siswa berkomunikasi

¹⁵ Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, and E. Hamzah Suaidi, "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Games Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar," *Tarbiatuna : Journal of Islamic Education Studies* 2 (2022): 195–218.

¹⁶ Siti Zubaidah, "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran," *STKiP Sintang*, no. 2 (2016): 1–17.

dengan teman satu kelompok dalam menentukan jawaban. Sedangkan keterampilan *collaboration* atau kerja sama sangat dibutuhkan dalam penerapan model Team Games Tournament (TGT) ini, karena dibutuhkan kerjasama dan kekompakan setiap anggota kelompok yang sudah dibagi berdasarkan tiga orang heterogen yaitu yang memiliki prestasi tinggi, menengah, dan rendah agar dapat memenangkan turnamen.

Keterampilan *creativity* akan meningkat dengan memikirkan strategi terbaik untuk mengalahkan kelompok lain. Mata pelajaran PAI erat kaitannya dengan dunia nyata siswa, misalnya: thaharah, shalat, merawat jenazah, dan jual beli. Untuk itu seorang pendidik dituntut kreatif dalam menyampaikan materi dan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa merasa tertarik dan mampu memahami materi yang disampaikan oleh pendidik secara maksimal.¹⁷ Dalam mata pelajaran PAI tidak semua materi dapat dipahami hanya melalui ceramah, tetapi juga dibutuhkan keterampilan siswa dalam pemahamannya,¹⁸ sehingga dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) diharapkan mampu memberdayakan setiap keterampilan yang dimiliki siswa.

RQ.2. Apa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)?

Efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) akan mencapai pada tujuan pembelajaran apabila dilaksanakan dengan baik dan benar. Untuk mencapai keberhasilan tersebut guru memiliki peran yang cukup besar terhadap pemenuhan segala kebutuhan yang diperlukan oleh siswa guna menunjang proses pembelajaran yang dilaksanakan agar berjalan secara optimal dan menghasilkan mutu pembelajaran yang berkualitas. Di sisi lain guru dituntut untuk mampu memahami setiap karakter siswa secara utuh, mengetahui kendala yang dihadapi oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran model Team Games Tournament (TGT) hingga mengetahui model pembelajaran yang tepat untuk masing-masing siswa agar dapat dijadikan sebagai landasan untuk memberikan pelayanan yang tepat sebagai upaya yang dilakukan untuk mencapai pada kriteria yang diharapkan sekaligus meminimalisir hal-hal yang dapat menghambat pelaksanaan proses pembelajaran tersebut.

Terdapat dua komponen yang dapat diperhatikan untuk menunjang efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Komponen tersebut diklasifikasikan menjadi dua bagian, yaitu kelebihan dan kekurangan. Kelebihan diartikan sebagai komponen penting yang dinilai mampu menunjang keberhasilan penerapan Team Games Tournament (TGT). Sementara kekurangan adalah kendala yang dihadapi dalam penerapan Team Games Tournament (TGT). Komponen tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Kelebihan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

1) Siswa menjadi lebih rajin belajar

Dalam penelitian Mokh Iman Firmansyah, Yusuf Ali Tantowi, and Gina Ratnanisa Fawziah, 2019, dengan judul penelitian "Model Teams Games

¹⁷ Ahmad Teguh Purnawanto, "Penerapan Metode Proyek Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 14, no. 1 (2019): 2.

¹⁸ Alfina Alawiyah et al., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Fitrah: Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (2023): 69–82.

Tournament: Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Kualitas tersebut diwujudkan dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa. Indikasinya adalah siswa menjadi antusias dalam menyimak materi. Pada sesi kelompok, siswa juga mampu bekerjasama dalam tim berdasarkan tanggung jawabnya masing-masing. Siswa dilatih memiliki sikap kompetitif secara terbuka berdasarkan potensi kelompok masing-masing. Selain itu, siswa dilatih memiliki sensitivitas sosial dengan bertanggungjawab atas tugas, menghargai perbedaan, serta menerima atas perbedaan hasil.¹⁹

- 2) Siswa lebih aktif dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan, melakukan sanggahan dan masukan dalam kegiatan pembelajaran

Menurut Nana Sudjana (dalam Munawarah), keaktifan belajar siswa dapat dirumuskan dalam beberapa indikator yaitu: turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya apabila tidak memahami persoalan, berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah, melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas. Dalam penelitian Munawarah, Sri & Syarifatul Hayati, 2021, dengan judul penelitian “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTsN 12 Tanah Datar Sumatera Barat”, dapat disimpulkan bahwa efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa dilihat dari hasil angket, dapat dilihat dari ketentuan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $t_{hitung} 2,391 > t_{tabel} 1,718$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII MTsN 12 Tanah Datar.²⁰

- 3) Siswa menjadi lebih percaya diri untuk mengungkapkan pendapat atau analisisnya

Menurut Lauster (dalam Rahmawati) “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa” mengungkapkan bahwa rasa percaya diri merupakan sifat yang diperoleh dari pengalaman semasa hidup dan bukan dari keturunan, serta dapat diajarkan dan ditanamkan melalui pendidikan, sehingga upaya-upaya tertentu dapat dilakukan guna membentuk dan meningkatkan rasa percaya diri seseorang. Dalam penelitian Rahmawati, dengan judul penelitian “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa” dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) telah mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa, dalam hal ini dipengaruhi oleh aspek pengalaman. Guru membantu memberikan pengalaman

¹⁹ Mokh Iman Firmansyah, Yusuf Ali Tantowi, and Gina Ratnanisa Fawziah, “Model Teams Games Tournament: Suatu Analisis Hasil Implementasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 2 (2019): 104–113.

²⁰ Munawarah, Sri & Syarifatul Hayati “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas VIII MTsN 12 Tanah Datar Sumatera Barat”, (2021).

kepercayaan diri kepada siswa melalui kegiatan yang ada dalam metode Team Games Tournament (TGT) sehingga terbentuk sikap percaya diri siswa.²¹

4) Hasil belajar lebih baik²²

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran. Menurut Supardi (dalam Azmi), hasil belajar merupakan perubahan yang dialami seorang individu, termasuk pengetahuan, membentuk sikap, kecakapan, dan penguasaan dalam diri siswa. Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar, untuk itu diperlukan kreatifitas seorang guru dalam melakukan variasi model pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menarik bagi siswa. Dalam penelitian Azmi *et al.* yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Koopeatif Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi PAI di SMPN 01 Sungai Pua" dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas yang diberi perlakuan Team Games Tournament (TGT). Karena tipe Team Games Tournament (TGT) ini dapat menumbuhkan semangat belajar, siswa juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan saling bekerja sama dengan teman kelompok.²³

5) Meningkatkan kemampuan komunikasi

Kemampuan komunikasi didefinisikan sebagai sebuah proses dalam menyampaikan gagasan maupun informasi melalui tulisan maupun lisan, serta menghubungkannya dalam sebuah realita. Seseorang dikatakan mampu berkomunikasi apabila mampu menguasai beberapa indikator, di antaranya: 1) Mampu mengekspresikan ide secara lisan, menjelaskan, serta menyampaikan dengan tulisan dan lisan; 2) Mampu memahami, dan mengevaluasi gagasan secara lisan maupun tertulis; 3) Mampu menggunakan istilah.²⁴

Dalam penelitian Ahmad Toifur and Wahyu Dwi Kurniawan yang berjudul "Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa" dapat ditarik beberapa simpulan yang meliputi: 1) Model Teams Games Tournament (TGT) berpotensi efektif dalam memberikan dampak positif yang besar terhadap kemampuan komunikasi siswa di jenjang SMK; (2) Pembelajaran model Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam menumbuhkan kemampuan komunikasi siswa SMK karena kriteria pendidikan SMK yang didominasi pembelajaran praktik daripada teori, sejalan dengan konsep pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang melibatkan keaktifan siswa dengan ciri khas games dan turnamen.²⁵

²¹ Rahmawati, Errin Tri "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa"(2023).

²² Dewi Sitti Ratna, "Perbandingan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT Dan Jiqsaw," *Jurnal Al-Ta'dib* 59 (2019).

²³ Febrizul Azmi et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Koopeatif Learning Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi PAI Di SMPN 01 Sungai Pua Hasil Belajar Yang Maksimal (Suryani Nunu , 2012). Pencapaian Hasil Prestasi Belajar Yang" 2, noj. 4 (2023).

²⁴ Ahmad Toifur and Wahyu Dwi Kurniawan, "Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa," *Jtpm* 11, no. 2 (2022): 147-153.

²⁵ Ahmad Toifur and Wahyu Dwi Kurniawan, "Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa."

6) Meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa

Kecerdasan interpersonal menurut Azwar (dalam Ulfiaturrohmah) merupakan kemampuan yang digunakan dalam berkomunikasi, kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain. Dalam penelitian Ulfiaturrohmah yang berjudul "Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MA Miftahul Ulum Kradinan Madiun T.A 2022/2023", dapat disimpulkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), kecerdasan interpersonal siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Miftahul Ulum Kradinan telah mengalami peningkatan. Pada siklus I kecerdasan interpersonal peserta didik dalam kategori sedang dengan skor kecerdasan interpersonal 59,409 dan presentase 45,45%. Sedangkan pada siklus II kecerdasan interpersonal peserta didik dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 80,045 dan presentase 86.36%. Artinya dengan diterapkannya model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa sebanyak 77,27%.²⁶

b. Kelemahan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

- 1) Pembagian siswa menjadi tim secara acak menyita waktu cukup banyak. Untuk mengatasi hal ini, guru dapat membagi siswa dengan menggunakan *spinner* yang sudah dipersiapkan sebelum pembelajaran atau guru menyuruh siswa untuk berhitung sesuai dengan jumlah kelompok.
- 2) Adanya siswa yang melakukan pelanggaran terhadap peraturan, seperti ramai sehingga membuat pembelajaran kurang kondusif. Hal ini dapat diatasi dengan guru bertindak tegas dalam memimpin pembelajaran, serta memberikan hukuman kepada siswa yang melanggar peraturan.
- 3) Adanya siswa yang kurang aktif dan hanya bergantung kepada teman lainnya.²⁷ Untuk mengatasi hal ini, guru memerintahkan seluruh siswa untuk berpendapat dalam diskusi.
- 4) Waktu yang dibutuhkan siswa dalam diskusi banyak, sehingga melewati batas waktu yang ditentukan. Hal ini dapat diatasi apabila guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
- 5) Masih terdapat siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dalam memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi hal ini, guru harus membimbing siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.²⁸

KESIMPULAN

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) efektif dalam memberdayakan keterampilan siswa PAI. Dalam abad 21 siswa dituntut untuk memiliki

²⁶ Rudi Hartono, "Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo 2019" (2020): 103.

²⁷ Hendrawan Rizza Prasetya and M. Nur Rokhman, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017," *PT Remaja Rosdakarya* (2016): 76.

²⁸ Sitti Ratna, "Perbandingan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT Dan Jigsaw."

keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity*). Dengan diterapkannya model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) di dalam kelas, siswa dapat memberdayakan keempat keterampilan tersebut. Model pembelajaran ini melibatkan siswa secara aktif sebagai partisipan sekaligus memberikan impact positif terhadap komunikasi yang tercipta secara dua arah yakni siswa dengan siswa dan siswa dengan guru sehingga mengarah pada pembelajaran yang efektif, dan mengacu pada ketercapaian tujuan yang telah ditentukan.

Keberhasilan serta ketidaktercapaian tujuan tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Kelebihan diartikan sebagai komponen penting yang dinilai mampu menunjang keberhasilan penerapan Team Games Tournament (TGT) yang meliputi Siswa menjadi lebih rajin belajar, aktif dalam berdiskusi, Hasil belajar lebih baik, dan lain sebagainya. Sementara kekurangan adalah kendala yang dihadapi dalam penerapan Team Games Tournament (TGT) yang meliputi Pembagian siswa menjadi tim secara acak menyita waktu, siswa ramai, dalam diskusi melewati batas waktu yang ditentukan, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. (2023). "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Percaya Diri (Self-Confidence) Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 8F Di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023". http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/26132%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/26132/1/Nur_Afifah_T20191061.pdf.
- Alawiyah, Alfina, Jijim Sukron, Muhammad Aditya Firdaus, and Universitas Islam Nusantara. (2023). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Fitrah: Journal of Isamic Education* 4 (3): 69–82.
- Ariffudin, David Havera, and Sasmina Christina Yuli Hartati. (2016). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Passing Dalam Permainan Sepakbola (Studi Pada Siswa Kelas X Smk Negeri Mojoagung Jombang)." *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 4 (1): 129–135.
- Astari, Wiya Mela, Winda Sari, Sri Rezeki, Saddam, Isnaini, and Maemunah. (2023). "Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa." *Seminar Nasional Paedagoria* 3: 279–286.
- Astuti, Nabilla Fuji, Agus Suryana, and E Hamzah Suaidi. (2022). "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Games Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar." *Tarbiatuna : Journal of Islamic Education Studies* 2: 195–218.
- Azmi, Febrizul, Wedra Aprison, M Iswantir, Universitas Islam, Negri Sjech, and M Djamil Djambek. (2023). "Pengaruh Model Pembelajaran Koopeatif Learning Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi PAI Di SMPN 01 Sungai Pua Hasil Belajar Yang Maksimal (Suryani Nunu, 2012). Pencapaian Hasil Prestasi Belajar Yang" 2 (4).

- Badrut Tamami. (2022). "Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masruroh Puger." *Jurnal Pendidikan Islam* 8 (1) : 1–14.
- Firmansyah, Mokh Iman, Yusuf Ali Tantowi, and Gina Ratnanisa Fawziah. (2019). "MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT: Suatu Analisis Hasil Implementasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6 (2): 104–113.
- Hartono, Rudi. (2020). "Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo 2019": 103.
- Kasanah, Rofika Uswatun. (2021). "Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021,"
- Lutfiyana, I. (2023). "Pembelajaran PAI Berbasis Keterampilan Abad 21 (Studi Keterampilan 4C) Sebagai Upaya Menjadikan Siswa Aktif Di SMP Negeri 1 Jetis Ponorogo": 21. [http://etheses.iainponorogo.ac.id/23575/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/23575/1/IZZA LUTFIYANA_Skripsi Thesis.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/23575/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/23575/1/IZZA%20LUTFIYANA_Skripsi%20Thesis.pdf).
- Nasional, Menteri Pendidikan. (2007). "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007." *Combustion Science and Technology* 21 (5–6): 1–49. <https://doi.org/10.1080/00102208008946937>.
- Nasution, Fauziah, Anni Kholilah Siregar, Shoni Faried Sopiyanoto, Nahda Sahriani Lubis, Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam, Negeri Sumatera, and Sumatera Utara. (2022). "Systematic Literature Review : Variasi Bahasa Pada Remaja Dalam Penggunaan Media Sosial." *EduPsyCouns* 4 (2): 154–161.
- Pradana, D. A. (2020). "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games And Tournament (TGT) Berbasis Out Door Study Terhadap Kemampuan Argumentasi Peserta Didik Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPA Di MTs Negeri 3 Pacitan," [http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/9989/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/9989/1/SKRIPSI_211316018_DANDI ARDI PRADANA.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/9989/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/9989/1/SKRIPSI_211316018_DANDI%20ARDI%20PRADANA.pdf).
- Prasetya, Hendrawan Rizza, and M. Nur Rokhman. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017." *PT Remaja Rosdakarya*: 2016.
- Purnawanto, Ahmad Teguh. (2019). "Penerapan Metode Proyek Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 14, no. 1 (2019): 2.
- Putra, Dino Adi, Refdinal, Edidas, and Fadhilah. (2021). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 13 (2): 895–904.
- Sitti Ratna, Dewi. (2019). "Perbandingan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT Dan Jiqsaw." *Jurnal Al-Ta'dib* 59.
- Toifur, Ahmad, and Wahyu Dwi Kurniawan. (2022). "Efektivitas Metode Pembelajaran

Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa." *Jtpm* 11 (2): 147–153.

Zoraida, Desti Anisa, Kriswandani, and Anna Royyanna Nikmah. (2014). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Geogebra Dan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Fungsi Kuadrat" 4 (1): 96832.

Zubaidah, Siti. (2016). "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran." *STKIP Sintang* (2): 1–17.