

---

**KOLABORASI GURU DAN MAHASISWA DALAM PENERAPAN  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SDIT AL FURQAN PALANGKA  
RAYA DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES  
TOURNAMENT***

Nuril Ainularifin<sup>1</sup>, Setria Utama Rizal<sup>2</sup>, Eva Latriana Yuniarti<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>IAIN Palangka Raya

<sup>3</sup>SDIT Al Furqan Palangka Raya

([nurilainularifin@gmail.com](mailto:nurilainularifin@gmail.com)<sup>1</sup>, [setria.utama.rizal@iainpalangkaraya.ac.id](mailto:setria.utama.rizal@iainpalangkaraya.ac.id)<sup>2</sup>,  
[evalatriana11@gmail.com](mailto:evalatriana11@gmail.com)<sup>3</sup>)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kolaborasi antara guru dan mahasiswa dalam penerapan pembelajaran interaktif dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Furqan Palangka Raya pada mata pelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi antara guru dan mahasiswa berjalan efektif melalui pembagian peran yang jelas dan komunikasi intensif. Penerapan model *Team Games Tournament* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, sekaligus memotivasi mereka melalui unsur permainan dan kompetisi. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Namun, beberapa kendala muncul terkait manajemen waktu dan perbedaan pemahaman siswa, yang dapat diatasi dengan penyesuaian strategi pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kolaborasi guru dan mahasiswa serta penggunaan *Team Games Tournament* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

**Kata kunci:** *Kolaborasi; Pembelajaran Interaktif; Asistensi Mengajar; Metode Team Games Tournament*

### **Abstract**

*This study aims to analyse the collaboration between teachers and students in the implementation of interactive learning with Team Games Tournament (TGT) type cooperative model in class IV of Al Furqan Palangka Raya Integrated Islamic Elementary School in IPAS subject. The research method used was descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results showed that collaboration between teachers and students was effective through clear division of roles and intensive communication. The implementation of the Team Games Tournament model succeeded in increasing students' active involvement in learning, as well as motivating them through the elements of games and*

*competition. In addition, students' learning outcomes also improved. However, some obstacles arose related to time management and differences in student understanding, which could be overcome by adjusting learning strategies. This study concludes that teacher-student collaboration and the use of Team Games Tournament are effective in creating interactive and meaningful learning.*

**Keywords:** *Collaboration, Interactive Learning, Teaching Assistance, Team Games Tournament Method*

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting dalam membangun peradaban suatu bangsa. Dalam upaya menciptakan pendidikan yang berkualitas, peran guru sebagai pendidik di sekolah sangatlah krusial (Ainularifin & Mahmudah, 2024, hal. 59). Pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satu tantangan yang dihadapi pendidik saat ini adalah menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep secara mendalam. Guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga harus mampu menjadi fasilitator yang mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Rachma Thalita dkk., 2019, hal. 147). Disinilah peran kolaborasi antara guru dan pihak lain, seperti mahasiswa, menjadi sangat relevan untuk memperkaya metode pembelajaran yang digunakan

SD ataupun MI merupakan lembaga pendidikan formal yang mengembangkan keterampilan siswa dan memberikan ilmu

pengetahuan. Salah satu ilmu pengetahuannya adalah mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan mata pelajaran hasil gabungan dari IPA dan IPS sebagai implementasi dari kurikulum merdeka. Mata pelajaran IPAS juga sangat penting dalam pendidikan karena mempelajari alam semesta, isi, dan peristiwa yang terjadi di dalamnya, yang dikembangkan oleh para ahli melalui proses ilmiah. Oleh karena itu, mata pelajaran IPAS dan teknik diajarkan sejak sekolah dasar, dan peserta didik diharapkan dapat memahami berbagai hal dan menggunakan apa yang mereka ketahui (Ariningtyas & Sholehuddin, 2024, hal. 775).

Kolaborasi antara guru dan mahasiswa dalam asistensi mengajar merupakan bentuk sinergi yang bermanfaat bagi kedua belah pihak. Mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan tinggi, khususnya di bidang pendidikan, membutuhkan pengalaman praktis dalam mengajar untuk memahami lebih dalam mengenai dinamika di dalam kelas. Di sisi lain, guru dapat memperoleh pandangan baru dalam hal metode pengajaran yang inovatif serta mendapatkan bantuan tambahan dalam mengelola kelas. Dalam konteks ini,

program asistensi mengajar menjadi salah satu model yang sangat efektif untuk menggabungkan teori yang diperoleh mahasiswa di kampus dengan praktik nyata di lapangan. Hal ini selaras dengan konsep kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman yang mendorong keterlibatan aktif dari semua pihak dalam proses pendidikan.

Kurikulum merdeka menekankan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengajar dengan penerapan model yang variatif (Berlian dkk., 2022, hal. 2111). Dengan menerapkan model belajar yang interaktif dapat mendorong meningkatnya minat dan keinginan yang dimiliki siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat lebih aktif pada kegiatan belajar. Pembelajaran kooperatif memberi siswa kesempatan dalam memainkan peranannya secara aktif dan memperoleh hasil belajar yang maksimal dengan adanya model belajar kooperatif. (Adiputra & Heryadi, 2021, hal. 105). Melihat siswa sekarang lebih aktif dalam belajar sehingga kurang optimal apabila hanya menerapkan metode ceramah saja. Sebab, apabila pembelajaran terlalu monoton siswa cenderung cepat bosan dan membuat kegaduhan sehingga tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Berdasarkan hasil observasi yang dimulai sejak bulan agustus-september siswa kurang aktif dalam belajar. Dalam menghadapi kondisi tersebut, peneliti mencari solusi untuk

mengatasi permasalahan tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu caranya dengan merubah pembelajaran yang berfokus pada guru menjadi pembelajaran yang berfokus pada siswa, sehingga siswa akan lebih aktif saat proses pembelajaran (Sofyan, 2022, hal. 227).

Salah satu model yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran adalah model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). *Team Games Tournament* (TGT), sebuah pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi sehat antar siswa. Metode ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar (Toifur & Kurniawan, 2022, hal. 148). Dalam metode TGT, siswa dibagi ke dalam beberapa tim yang heterogen, kemudian mereka berkompetisi dalam permainan yang berisi soal-soal atau tugas-tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada kemampuan kognitif siswa, tetapi juga kemampuan kerja sama tim dan komunikasi.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.

## B. Metode Pelaksanaan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode penelitian *field research* atau penelitian lapangan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini mengeksplorasi penerapan kolaborasi antara guru dan mahasiswa dalam proses asistensi mengajar dan dampaknya pada pembelajaran interaktif di SDIT Al Furqan, khususnya melalui metode *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilakukan di SDIT Al Furqan Palangka Raya pada hari Kamis 10 Oktober 2024 pukul 08.45 WIB hingga 10.30 WIB dengan subjek penelitian adalah guru, mahasiswa asistensi mengajar, dan siswa kelas IV yang berjumlah 18 orang.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Penerapan metode TGT di SDIT Al Furqan Palangka Raya tidak lepas dari peran kolaboratif antara guru dan mahasiswa. Mahasiswa yang terlibat dalam program asistensi mengajar berperan penting dalam membantu guru untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis TGT. Dalam kolaborasi ini, guru dan mahasiswa bekerja sama untuk menyiapkan materi pembelajaran, menyusun kelompok-kelompok siswa, serta mengelola kompetisi di dalam kelas. Selain itu, mahasiswa juga turut terlibat dalam evaluasi proses pembelajaran untuk melihat sejauh mana metode TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Metode TGT

dipilih sebagai salah satu pendekatan interaktif karena memiliki beberapa keunggulan. Pertama, metode ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui kompetisi yang sehat, siswa termotivasi untuk belajar lebih giat dan berusaha menjadi yang terbaik dalam timnya. Kedua, metode ini mendorong terjadinya interaksi sosial yang positif antar siswa, di mana mereka belajar untuk bekerja sama, saling membantu, dan menghargai pendapat satu sama lain. Ketiga, metode TGT dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran, sehingga memberikan fleksibilitas dalam penerapannya di kelas. Keempat, pendekatan ini juga mampu mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar, karena unsur permainan yang dihadirkan memberikan variasi dan keseruan dalam proses pembelajaran.

Namun, penerapan metode TGT juga menghadapi tantangan, terutama dalam hal manajemen kelas. Guru dan mahasiswa asisten perlu memastikan bahwa kompetisi yang berlangsung tetap dalam koridor yang sehat dan tidak menimbulkan persaingan yang berlebihan. Selain itu, persiapan yang matang juga diperlukan, terutama dalam hal penyusunan soal dan pengaturan waktu selama permainan berlangsung. Oleh karena itu, kolaborasi yang baik antara guru dan mahasiswa menjadi kunci utama dalam keberhasilan penerapan metode ini. Melalui artikel ini, diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pentingnya kolaborasi antara guru dan

mahasiswa dalam asistensi mengajar, khususnya dalam penerapan metode pembelajaran interaktif seperti TGT. Pengalaman yang diperoleh dari program ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah-sekolah lain dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

## Pembahasan

### 1. Kolaborasi Guru dan Mahasiswa dalam Asistensi Mengajar

Kolaborasi antara guru dan mahasiswa dalam asistensi mengajar merupakan sebuah bentuk sinergi yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al Furqan Palangka Raya, kolaborasi ini menjadi elemen penting dalam upaya menciptakan suasana belajar yang interaktif, terutama melalui penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT). Guru berperan sebagai pembimbing utama yang mengarahkan jalannya proses pembelajaran, sementara mahasiswa berperan sebagai asisten yang membantu dalam berbagai aspek, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan pembelajaran di kelas. Mahasiswa yang terlibat dalam program asistensi mengajar di SDIT Al Furqan mendapatkan pengalaman praktis dalam hal pengelolaan kelas dan metode pengajaran, sementara guru mendapat tambahan tenaga dalam proses belajar mengajar, terutama dalam

mempersiapkan dan menjalankan metode TGT yang membutuhkan perencanaan matang dan pengelolaan yang baik. Keberhasilan kolaborasi ini bergantung pada komunikasi yang baik antara guru dan mahasiswa. Guru perlu memberikan arahan yang jelas terkait tugas-tugas yang harus dilakukan mahasiswa, sementara mahasiswa diharapkan proaktif dalam membantu proses pembelajaran. Mahasiswa juga harus memiliki pemahaman yang cukup mengenai metode TGT agar bisa berkontribusi secara maksimal dalam membantu guru. Selain itu, kerja sama yang solid antara guru dan mahasiswa dalam mengelola kelas juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, di mana siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar.

### 2. Metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran

Metode TGT adalah salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Metode ini menggabungkan unsur kompetisi dan permainan yang bertujuan untuk memotivasi siswa belajar dengan cara yang menyenangkan. Pada prinsipnya, metode TGT terdiri dari beberapa tahap utama, yaitu pembagian kelompok, pembelajaran kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Setiap tahap dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa, baik secara individu maupun kelompok.

#### a. Pembagian Kelompok

Tahap pertama dalam metode TGT adalah pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Kelompok-kelompok ini harus heterogen, yang berarti terdiri dari siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda. Tujuannya adalah agar setiap siswa dalam kelompok dapat saling membantu dan bekerja sama dalam memecahkan soal atau tugas yang diberikan. Di SDIT Al Furqan, guru dan mahasiswa bekerja sama dalam menyusun komposisi kelompok yang seimbang agar setiap kelompok memiliki peluang yang sama untuk sukses. Mahasiswa turut berperan dalam membantu mengamati dinamika kelompok selama proses pembelajaran berlangsung.

**Gambar 1: Mahasiswa Membagi Siswa Menjadi 4 Kelompok Yang Terdiri Dari 4-5 Orang**



**b. Pembelajaran Kelompok**

Setelah pembagian kelompok, siswa kemudian diberi kesempatan untuk belajar bersama dalam kelompoknya. Mereka akan membahas materi yang telah disiapkan oleh guru dan mahasiswa. Pada tahap ini, siswa didorong untuk saling berbagi pengetahuan dan membantu teman-temannya yang mungkin mengalami kesulitan. Pembelajaran kelompok ini

memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama, yang merupakan tujuan utama dari metode pembelajaran kooperatif. Guru dan mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang memandu jalannya diskusi dan memastikan bahwa setiap siswa terlibat dalam proses belajar. Mereka juga dapat memberikan bimbingan tambahan jika diperlukan. Dalam konteks ini, mahasiswa memiliki peran penting dalam mendukung guru dalam memastikan bahwa semua siswa aktif berpartisipasi.

**Gambar 2: Siswa Bersama Kelompoknya Belajar Bersama Untuk Mempersiapkan Diri Mengikuti Games**



**c. Permainan (Games)**

Tahap selanjutnya adalah permainan atau games. Permainan ini biasanya berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari oleh siswa dalam kelompoknya. Setiap siswa akan mewakili kelompoknya dalam menjawab pertanyaan, dan poin akan diberikan kepada kelompok yang berhasil menjawab dengan benar. Jenis permainan yang digunakan dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan, seperti kuis atau teka-teki. Dalam proses penerapan

TGT di SDIT Al Furqan, mahasiswa asisten mengusulkan berbagai jenis permainan yang sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman siswa. Mereka juga membantu dalam menyusun soal-soal yang digunakan dalam permainan, serta berperan sebagai juri yang mengevaluasi jawaban siswa. Kolaborasi ini memastikan bahwa permainan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

**Gambar 3 : Perwakilan Setiap Kelompok Bergantian Maju Kedepan Untuk Menjawab Soal**



**d. Turnamen**

Tahap inti dari metode TGT adalah turnamen, di mana siswa dari setiap kelompok akan berkompetisi satu sama lain. Setiap siswa akan berhadapan dengan siswa dari kelompok lain yang memiliki tingkat kemampuan yang serupa, sehingga kompetisi tetap adil dan seimbang. Poin yang diperoleh oleh siswa dalam turnamen ini akan diakumulasikan untuk kelompoknya. Turnamen ini tidak hanya menguji kemampuan akademik siswa, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan semangat kompetitif yang sehat. Di SDIT Al Furqan, turnamen ini menjadi salah satu momen yang paling dinantikan

oleh siswa, karena selain menantang mereka juga merasa termotivasi untuk memberikan yang terbaik bagi timnya. Mahasiswa berperan penting dalam memantau jalannya turnamen, mengatur giliran siswa, serta mencatat hasil pertandingan.

**Gambar 4: Setiap Siswa Antar Kelompok Bersaing Menjawab 1 Soal Dengan Benar Agar Memperoleh Point Tinggi**



**e. Penghargaan Tim**

Tahap terakhir dari metode TGT adalah pemberian penghargaan kepada tim yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak. Penghargaan ini bisa berupa sertifikat, medali, atau bentuk apresiasi lainnya yang diberikan kepada siswa. Tujuannya adalah untuk memberikan pengakuan atas usaha dan prestasi siswa, serta memotivasi mereka untuk terus belajar dan bekerja sama dalam tim. Mahasiswa asisten di SDIT Al Furqan turut berpartisipasi dalam merancang sistem penghargaan yang kreatif dan menarik bagi siswa. Mereka juga membantu dalam memberikan penghargaan kepada siswa, yang secara tidak langsung menumbuhkan rasa kebanggaan dan kepercayaan diri pada siswa.

### Gambar 5: Pemberian Reward Kepada Kelompok Yang Menang



### 3. Dampak Penerapan Metode TGT terhadap Siswa

Penerapan metode TGT di SDIT Al Furqan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap siswa, baik dalam hal akademik maupun non-akademik. Dari segi akademik, metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Proses pembelajaran yang melibatkan kerja sama tim dan kompetisi sehat mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar. Mereka merasa termotivasi untuk memahami materi dengan baik, karena mereka ingin memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Dari segi non-akademik, metode TGT juga berhasil meningkatkan keterampilan sosial siswa. Mereka belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, dan menghargai perbedaan pendapat. Selain itu, metode ini juga membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa, terutama ketika mereka berhasil berkontribusi dalam turnamen atau memenangkan penghargaan.

### 4. Tantangan dalam Penerapan Metode TGT

Meskipun metode TGT memiliki banyak manfaat, penerapannya tidak selalu mudah. Beberapa tantangan yang dihadapi dalam penerapan metode ini di SDIT Al Furqan antara lain adalah manajemen waktu dan pengelolaan kelas. TGT membutuhkan persiapan yang matang, mulai dari penyusunan kelompok, penyusunan soal, hingga pengaturan turnamen. Selain itu, guru dan mahasiswa harus memastikan bahwa setiap siswa tetap terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Kolaborasi yang baik antara guru dan mahasiswa asisten menjadi kunci dalam mengatasi tantangan ini. Dengan bekerja sama secara efektif, tantangan-tantangan ini dapat diatasi, sehingga pembelajaran interaktif dengan metode TGT dapat berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang optimal.

### D. Simpulan dan Saran

Kolaborasi antara guru dan mahasiswa dalam program asistensi mengajar di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al Furqan Palangka Raya telah berhasil mendukung terciptanya pembelajaran interaktif melalui penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT). Metode TGT, yang menggabungkan unsur kompetisi, kerja tim, dan permainan edukatif, efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Siswa tidak hanya lebih aktif dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama,

komunikasi, dan saling menghargai dalam kelompok. Kolaborasi ini memberikan manfaat ganda: bagi guru, adanya dukungan dari mahasiswa asisten membantu dalam manajemen kelas dan penerapan metode pembelajaran yang inovatif. Bagi mahasiswa, program ini memberi pengalaman praktis dalam mengajar dan memahami dinamika kelas. Tantangan dalam penerapan TGT, seperti manajemen waktu dan pengelolaan kelas, dapat diatasi melalui kerja sama yang baik antara guru dan mahasiswa. Secara keseluruhan, kolaborasi ini menunjukkan bahwa asistensi mengajar dan penerapan metode pembelajaran interaktif seperti TGT dapat menjadi model yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Program ini juga berpotensi untuk diimplementasikan di sekolah-sekolah lain di Indonesia.

#### E. Daftar Pustaka

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Ainularifin, N., & Mahmudah, I. (2024). Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Melalui Program Bina Bakat di MIN 3 Kota Palangka Raya. *JCM: Jurnal Cerdas Mahasiswa*, 6(1), 58–67. <https://doi.org/10.15548/jcm.v6i1.8335>
- Ariningtyas, L., & Sholehuddin. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 774–782.
- Berlian, U. C., Solehah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 8721(12), 2105–2118.
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Sofyan, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(2), 227–237. <https://doi.org/10.51878/science.v2i2.1270>
- Toifur, A., & Kurniawan, W. D. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa. *Jtpm*, 11(2), 147–153.