BABU

LAND ASAN TEORI

1. Model Pembelajaran
2. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat model pembelajaran. Model pembelajaran adalah model yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan dalam materi pembelajaran.[[1]](#footnote-2) Trianto mendefenisikan model pembelajaran sebagai rencana atau model yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada metode pembelajaran yang akan digunakan, yang meliputi tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran melalui strategi, teknik, metode, media dan alat.[[2]](#footnote-3) Arends mendefenisiskan model pembelajaran bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolahan kelas.[[3]](#footnote-4) Joyce, Will, Showers mendefenisikan model pembelajaran sebagai rencana atau model yang dapat digunakan untuk menrancang pembelajaran tanpa tatap muka di kelas atau tutorial, untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, seperti buku, program kumputer, dan kurikulum.[[4]](#footnote-5)

Kesimpulan dari beberapa pendapat para ahli diatas adalah metode yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar konsep yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh siswa serta cara yang ditempuh guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu jenis model pembelajaran interaktif yang berpusat pada siswa. Pembelajaran model kooperatif adalah pembelajaran yang mempunyai konsep yang lebih luas yaitu semua jenis kerja kelompok. Menurut Abdul Rauf, model pembelajaran kooperatif merupakan metode sederhana yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan siswa, yang didalamnya terdapat prinsip dasar yaitu siswa dibentuk dalam kelompok kecil dan saling mengajar untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Damon dan Pelps pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang menerapkan interaksi kelompok teman sebaya. Menurut Suprijono pembelajaran kooperatif adalah jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk kegiatan yang dibimbing dan diarahkan oleh guru. Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan bersama.[[5]](#footnote-6)

1. Pengertian Model TGT **(Teams Games Tournament**)

Teams Games Tournament merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan keterampilan dasar, prestasi, interaksi positif antar siswa, kepercayaan diri,dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang beragam. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang mencakup semua aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang agar siswa dapat belajar lebih leluasa dengan mengedepankan tanggung jawab, kerja sama, kompetisi yang sehat, dan partisipasi dalam pembelajaran.[[6]](#footnote-7)

Wartono menjelaskan bahwa TGT merupakan pembelajaran kooperatif dimana siswa bermain kartu dengan anggota tim lain untuk mendapatkan poin atas kinerja timnya. Permainan ini terdiri dari pertanyaan yang ditulis pada kartu yang bernomor. Soal-soal dibahas adalah soal-soal khusus dengan materi pelajaran yang dirancang untuk menguji kemampuan siswa dari penyampain pelajaran kepada siswa di kelas. Setiap perwakilan kelompok mengambil kartu yang bernomor dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai tersebut. Permainan ini dimainkan pada meja-meja tournament.[[7]](#footnote-8) Sumantri mendefenisikan TGT sebagai salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan dan melibatkan semua siswa tanpa membedakan status. Dengan kegiatan pembelajaran yang diarahkan siswa dengan mengunakan model TGT, siswa dapat belajar dengan santai dan meningkatkan tanggung jawab , kerjasama, Kompetisi dan partisipasi dalam pembelajaran. Rusman menyatakan bahwa TGT adalah jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok yang terdiri dari5-6 yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model TGT adalah jenis pembelajaran kooperatif dimana siswa ditempatkan dalam kelompok belajar, dimana setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa yang berbedah kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras. Guru memberikan materi dan setiap kelompok bekerjasama dalam kelompoknya masing-masing. Tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa dikerjakan bersama-sama dengan anggota timnya dan apabila ada anggota dalam kelompok yang kurang paham dengan pertanyaan yang diberikan guru maka anggota kelompok yang lain yang bertanggung jawab untuk memberikan jawaban.

1. Sejarah Perkembangan Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament).

Model pembelajaran TGT atau yang dikenal dengan pembelajaran permainan-tumament-tim pertama kali dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward yang selanjutnya dikembangkan kembali oleh Slavin. Teams Gmaes Tournament menempatkan siswa ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 siswa dengan kemammpuan dan jenis kelamin yang berbeda. Model pembelajaran ini membuat sebuah kelompok belajar kemudian kelompok tersebut akan saling bersaing dan dapat membuat siswa lebih aktif dengan model pembelajaran ini.

1. Slavin mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran TGT terdiri dari lima tahapan yaitu; Tahapan TGT (Teams Games Tournament)
2. . Penyajian Kelas (Class Presentation)

Pada awal pembelajaran guru menyajikan materi secara detail, melalui pengajaran langsung atau ceramah. Materi yang diberikan guru hanya garis besarnya saja, maka siswa hendaknya mendengarkan dan memperhatikan materi yang diberikan guru , karena itu membantu siswa bekerja lebih baik dalam kerja kelompok.

1) Kelompok (Tim/Team)

Kelompok atau tim di dalam TGT biasanya memiliki 5-6 siswa. Tugas adalah agar mereka dapat memahami dan mendalami materi serta mempersiapkan anggota kelompok untuk tampil dengan baik dan maksimal selama permainan berlangsung.

1. Game (Games)

Permainan terdiri atas permainan sederhana yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan pembelajaran kelompok. Siswa memilih kartu nomor dan mencoba untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut dan jika pertanyaan dijawab dengan benar, mereka mendapat point.

1. Tumament

Dalam tournament ini setiap peserta mengambil nomor undian, yang kemudian siswa yang bertugas untuk membaca soal, menjawab soal, dan membaca kunci jawaban, posisi tersebut harus diubah agar setiap siswa mengetahui tugasnya.

1. Penghargaan Kelompok (Teams Recognition)

Di akhir tumament atau perlombaan, guru mengumumkan kelompok yang menang, dan setelah itu setiap kelompok menerima hadiah jika skor rata- rata kelompok memenuhi tersebut memenuhi kriteria yang telah ditentukan,

1. Kelebihan dan Kekurangan Model TGT (Teams Games Tournament) menurut Setiani dan Priansa (2015).

1) Kelebihan Teams Games Tournament

1. Partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar
2. Siswa bersemangat dalam belajar
3. Pengetahuan yang diterima siswa tidak hanya dari guru, tetapi juga pengetahuan yang dibangun oleh siswa itu sendiri
4. Dapat menumbuhkan sikap positif siswa
5. Hadiah dan penghargaan mendorongan siswa untuk mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi
6. Membentuk kelompok kecil dapat memudahkan guru untuk memantau siswa secara kolaboratif

2) Kelemahan TGT

1. Dalam model pembelajaran ini, harus mengunakan waktu yang sangat lama
2. Dalam model pembelajaran ini, guru harus membuat pilihan yang baik dalam memilih objek pembelajaran yang sesuai untuk model TGT ini
3. Guru harus menyiapkan model ini sebelum menerapkannya. Misalnya menyiapkan soal untuk setiap meja turnamen atau kompetisi, dan guru harus mengetahui peringkat akademik siswa dari yang tertinggi hingga.[[8]](#footnote-9)
4. Pendidikan Agama Kristen
5. Pengertian Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan agama kristen merupakan faktor penting dalama pembentukan karakter siswa yang bertaqwa dan berahlak mulia. Tujuan pendidikan ajaran agama kristen adalah untuk mencapai sesuai dengan kesepakatan pemberiaan yaitu agar anak belajar mengabdi kepada Tuhan untuk mencapai sasaran tersebut maka seorang guru PAK harus mampu memiliki kompetensi dalam melakukan pembelajaran PAK dengan baik. Kreativitas guru diwujudkan dalam pengajaran, dimana setiap siswa memberikan perhatian khusus pada mata pelajaran yang diajarkan. Dengan kata lain siswa tertarik untuk mengamati pelajaran, oleh karena itu seorang guru harus mengetahui bagaimana menerapkan atau mengunakan metode atau teori yang menunjang minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran yang disajikan kepadanya.[[9]](#footnote-10)

Werner C. Graendorf, pendidikan agama kristen merupakan proses belajar mengajar yang didasari Alkitab, berpusat pada kristus dan bergantung pada otoritas Roh kudus yang menuntun setiap individu pada semua tahap perkembangan melalui pendidikan saat ini untuk mengenal Allah, dan memperlengkapi setiap individu untuk pelayanan yang efektif berdasarkan disiplin dan beerpusat pada kristus untuk mendewasakan muridnya.[[10]](#footnote-11)

Mhartin Luther, pendidikan agama kristen merupakan pengajaran yang mengarahkan warga jemaat untuk hidup teratur dan disiplin, serta mengakui dosa mereka dan menikmati firman Tuhan Yesus Kristus yang membebaskan.[[11]](#footnote-12)

Campbell, pendidikan agama kristen memampukan semua orang untuk mengenal Allah dan kasih-Nya melalui Kristus agara mereka mengenal diri dan keberadaan mereka sendiri yang sesunggunya, untuk bertumbuh sebagai anak- anak Allah dalam perkumpulan orang kristen dengan memenuhi panggilan bersama mereka di dunia sebagai murid Yesus dan tgetap berharap dengan iman kepada Kristus.[[12]](#footnote-13)

Dari beberapa pendapat di atas, maka penulis memberikan kesimpulan bahwa pendidikan agama kristen adalah pendidikan yang dilakukan dengan cara mengajar, mendidik, membimbing serta memeperkenalkan Alkitab dengan tujuan agar murid dapat percaya serta menerima anugerah.

1. Motivasi Belajar 1. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif, yang dapat di artikan sebagai suatu kekuatan dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.[[13]](#footnote-14) Motivasi belajar adalah dorongan energi atau psikologis yang dimiliki siswa yang mempelajari sesuatu yang baru berupa pengetahuan, keterampilan, kemammpuan, kemauan, kebiasaan dan sikap. Motivasi belajar juga merupakan motivasi yang timbul, baik secara internal maupun eksternal pada diri siswa yang dapat membangkitkan semangat belajar serta mengarahkan kegiatan belajar agar tujuan yang diinginkan tercapai dengan baik[[14]](#footnote-15). Motivasi memainkan peranan penting dalam pengajaran dan pembelajaran baik bagi guru maupun bagi siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa.Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar.

Purwanto berpendapat bahwa motivasi belajar adalah ekpsresi kompleks dalam organisme yang mengarahkan tingkah laku atau tindakan menujua suatu tujuan atau rangsangan. Djamarah mengatakan bahwa motivasi belajar adalah perubahan energi dalam kepribadian seseorang yang ditandai dengan munculnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sardiman mengatakan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak siswa secara umum yang menimbulkan kegiatan belajar dan mengarahkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.[[15]](#footnote-16)

Kesimpulan dari beberapa pendapat diatas tampak bahwa motivasi belajar erat kaitannya dengan motif yaitu, dorongan motivasi dari dalam dan dari luar diri seseorang, dan merupakan usaha sadar sesorang untuk mengerakkan, mengarahkan atau mempertahankan tingkah lakunya sedemikian rupa sehingga dapat terdorong melakukan sesuatu untuk mecapai hasil atau tajuan tertentu.

1. Tujuan Motivasi Belajar
2. Membuat siswa bersemangat dalam belajar
3. Membantu siswa dalam menemukan tujuannya
4. Menumbuhkan sikap optimis dalam diri siswa
5. Siswa menjadi eksploratif
6. Indikator Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar mengadakan tingkah laku, pada umurnya dengan berbagai indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini sangat berperan dalam keberhasilan belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagi berikut;

1. Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
2. Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
3. Rasa Ingin Tahu artinya keinginan untuk mencari dan mengetahui hal-hal yang baru dan sikap siswa atau tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam dan meluas dari apa yang

dipelajarinya.

1. Munujukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi.[[16]](#footnote-17)
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut;

1. Cita-cita, Setiap orang memiliki cita-dta dalam hidup ini, termasuk siswa belajar di Sekolah. Cita-dta adalah segala sesuatu yang diinginkan atau dapat dicapai oleh seorang siswa.
2. Kemampuan Peserta Didik, Kemampuan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan yang bisa dilakukan oleh peserta didik.
3. Kondisi Fisik dan Psikis peserta Didik, Kondisi Fisik dan Psikis adalah suatu kondisi jika dilihat secara fisiologi maupun psikologi.
4. Kondisi Lingkungan, Kondisi Lingkungan adalah situasi atau keadaan dari suatu lingkungan tertentu.
5. Upaya Guru dalam Melakukan Kegiatan Pembelajaran, Dalam kegiatan pembelajaran, segala upaya guru merupakan faktor penentu atau penyebab dari siswa memiliki motivasi atau tidak. Misalnya jika guru mengunakan alat peraga, maka siswa akan semakin mudah dalam menangkap pembelajaran karena siswa merasa senang dan bahagia. Hal tersebut akan menarik perhatian dari siswa.
6. Persaingan Untuk Menjadi yang Terbaik, Persaingan adalah semua pekerjaan atau usaha yang diberikan siswa kepada temannya.
7. Kondisi Orang tua dan Keluarga, Kondisi orang tua atau keluarga adalah situasi orang tua dan keluarga. Misalnya orang tua atau keluarga tidak memiliki sejumlah uang untuk biaya sekolah di semester baru, sehingga siswa menjadi tidak semangat atau putus asa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.[[17]](#footnote-18)
8. Kerangka Berfikir

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di kelas, penulis melihat bahwa dalam proses pembelajaran setiap siswa memiliki motivasi yang berbeda dalam belajar, ada yang memiliki motivasi yang tinggi ada juga yang memiliki motivasi yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang mendengarkan dengan baik dan cermat selama proses pembelajaran berlangsung, namun ada juga siswa yang asal-asalan dalam belajar. Oleh karena itu penulis berusaha mencari solusi dari permasalah tersebut dengan mengunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran' caranya adalah membagi siswa kedalam kelompok kecil dalam pembelajaran. Penulis berharap dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini motivasi belajar siswa akan meningkat sehingga prestasi atau hasil belajarnya pada mata pelajaran pendidikan agam kristen pun akan meningkat pula.

1. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan judul yang dibahas di atas maka tentunya judul tersebut juga pernah di angkat oleh beberapa peneliti yaitu; Abdul Gapur (2019) dengan judul "Meningkatkan motivasi belajar murid melalui metode TGT pada mata pelajaran matematika kelas VI. Lokasi penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Azzahiddin Pekanbaru. Dengan pendekatan penelitian PTK dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan mengunakan metode TGT.Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama mengunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran, kelas dimana Abdul Gapur menerapkan pada kelas VI pada mata pelajaran Matematika. Kebaruan dari penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran Team Games Tournament yang akan dilaksanakan di SDN 14 Gandangbatu Sillanan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V.[[18]](#footnote-19)

Vita Ika Lestari (2020) dengan judul "Efektifitas penerapan metode TGT terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa". Lokasi penelitian di SMA Muhammadiyah Borobudur Magelang Jawa Tengah. Dengan pendekatan penelitian PTK dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas metode TGT dalam meningkatkan motivasi dan belajar siswa. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengunakan model yang sama yaitu model TGT. Sedangkan perbedaanya yaitu terletak pada mata pelajaran, satuan pendidikan. Kebaruan dari penelitian ini yaitu model pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 14 Gandangbatu Sillanan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.[[19]](#footnote-20)

Shofia Barkah Simatupang (2019) dengan judul "Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model kooperatife tipe Teams Games Tournament pada pelajaran IPA materi cahaya dan sifat-sifat di kelas V min Medan. Lokasi penelitian dilakukan di MIN Medan dengan pendekatan PTK dengan tujuan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model TGT pada pelajaran IPA kelas V.[[20]](#footnote-21) Kebaruan dari penelitian ini yaitu penerapan model TGT pada mata pelajaran pendidikan agama kristen kelas IV di SDN 14 Gandangbatu Sillanan.

1. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas , maka hipotesis tindakannya adalah jika menerapkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada pembelajaran pendidikan agama kristen maka motivasi belajar siswa kelas IV SDN 14 Gandangbatu Sillanan dapat meningkat.

1. Agus Suprijono, Cooverative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem (Yoyakarta: Pustaka Belajar, 2009).34 [↑](#footnote-ref-2)
2. Shilphy A. Octavia, Model-Model Pembelajaran (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020).22 [↑](#footnote-ref-3)
3. g

   Trianto, Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi,Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Jakarta: PT bumi aksara, 2010J.67 [↑](#footnote-ref-4)
4. Agus Suprijono, Model-Model Pembelajaran Emansipatoris (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016).102 [↑](#footnote-ref-5)
5. Hameta Fatirani, Pembelajaran Kooperatif Pada Sistem Ekskresi Manusia (Bandung: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022).8-9 [↑](#footnote-ref-6)
6. Huda Miftahul, Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013). 113 [↑](#footnote-ref-7)
7. Lisna Handayani, Buku Ajar Ilmu Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran 0awa Tengah: CV Pena Persada, 2022). 19 [↑](#footnote-ref-8)
8. Krismanto Joko, Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif (Yayasan kita menulis, 2022).44 [↑](#footnote-ref-9)
9. Syukurman Zebua, Sibemetik Dalam Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (Jawa Tengah: Lakeisha, 2020J.30 [↑](#footnote-ref-10)
10. Budhiadi Henoch, Pendidikan Agama Kristen(PAK) (Bandung: Bina Media Informasi,

    2004J.65 [↑](#footnote-ref-11)
11. Kresbinor Labobar, Pendidikan Agama Kristen Dalam Masyarakat Majemuk Multikultural (Jawa Tengah: Lakeisha, 2022). 70 [↑](#footnote-ref-12)
12. Ibid,4 [↑](#footnote-ref-13)
13. Hamzah B. Uno, Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Dihidang Pendidikan (Jakarta: PT bumi aksara, 2016). 20 [↑](#footnote-ref-14)
14. Baharuddin Achmad, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal (Jakarta: CV Abe Kreatifindo, 2020).7 [↑](#footnote-ref-15)
15. Titik Endang Lestari, Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar Jakarta: CV Budi Utama, 2020).15 [↑](#footnote-ref-16)
16. Sardinian A.M, Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar 0akarta: CV Rajawali, 1990).13 [↑](#footnote-ref-17)
17. Trygu, Motivasi Dalam Belajar Matematika (Guapedia, 2020).4-7 [↑](#footnote-ref-18)
18. Abdul Gapur, Skripsi: Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Melalui Metode TGT Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV, Madrasah Ibtidaiyah Azzahiddin (Pekanbaru : UIN SUSKA RIAU) 12 [↑](#footnote-ref-19)
19. Vita Ika Lestari, Skripsi: Efektifitas Penerapan Model Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa, SMA Muhammadiyah Borobudur (Magelang Jawa Barat) [↑](#footnote-ref-20)
20. Shofia Barkah Simatupang, Skripsi: Upaya Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT Pada Pelajaran IPA, (Medan) [↑](#footnote-ref-21)