

INOVASI PEMBELAJARAN IPS MELALUI METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Alisya Putri Nurhikmawati¹, Iksanti Alfani² Etty Ratnawati³

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

ali.syaputrinurhikmawati@gmail.com¹ iksantialfan@gmail.com² ettyratnawati@syekh Nurjati.ac.id³

Diserahkan tanggal 29 November 2024 | Diterima tanggal 29 November 2024 | Diterbitkan tanggal 19 September 2024

Abstract:

Students' interest in learning Social Sciences (IPS) is often low due to less interesting learning methods. To overcome this, the Team Games Tournament (TGT) method can be applied. This method is based on cooperative learning, and involves cooperation in heterogeneous teams, which compete through educational games. By combining elements of collaboration, competition, and a fun learning atmosphere, TGT supports the theory of constructivism which emphasizes direct experience as an effective way to build knowledge. In addition, this approach is in line with the theory of learning motivation, where games and rewards increase student interest and involvement. This study aims to test the extent to which the TGT method can increase students' interest in learning IPS, as well as to assess the significant impact of the method on students' interest in learning. Factors that support the successful implementation of this method include the creation of a positive competitive atmosphere, active student involvement, and strengthening understanding of the material through game activities.

Keywords: *IPS Learning, Team Games Tournament, Learning Interest, Cooperative Learning, Educational Innovation*

Abstrak :

Minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering rendah karena metode pembelajaran yang kurang menarik. Untuk mengatasinya, metode Team Games Tournament (TGT) dapat diterapkan. Metode ini berbasis pembelajaran kooperatif, dan melibatkan kerja sama dalam tim heterogen, yang berkompetisi melalui permainan edukatif. Dengan menggabungkan elemen kolaborasi, kompetisi, dan suasana belajar yang menyenangkan, TGT mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pengalaman langsung sebagai cara efektif membangun pengetahuan. Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan teori motivasi belajar, di mana permainan dan penghargaan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana metode TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS, serta untuk menilai dampak signifikan metode tersebut terhadap minat belajar siswa. Faktor-faktor yang mendukung keberhasilan penerapan metode ini meliputi terciptanya suasana kompetisi yang positif, keterlibatan aktif siswa, dan penguatan pemahaman materi melalui aktivitas permainan.

Kata Kunci: *Pembelajaran IPS, Team Games Tournament, Minat Belajar, Pembelajaran Kooperatif, Inovasi Pendidikan*

Copyright © 2024, Author

This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran penting yang tercakup dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. IPS bertujuan untuk membekali siswa dengan berbagai pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang relevan untuk kehidupan bermasyarakat. Proses pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada pemahaman materi pelajaran, tetapi juga dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta pemecahan masalah. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena metode pengajaran yang cenderung statis dan didominasi oleh peran guru. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, yang pada akhirnya berpengaruh negatif terhadap hasil belajar mereka. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan upaya inovatif dalam pembelajaran IPS yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah metode Team Games Tournament (TGT). Metode ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja sama dalam kelompok dengan elemen kompetisi. Melalui TGT, siswa diberi kesempatan untuk belajar secara berkelompok dalam formasi heterogen, terlibat aktif dalam permainan edukatif, serta bersaing secara sehat melalui turnamen. Pendekatan ini diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi IPS.

Minat belajar menjadi salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi, mereka cenderung lebih antusias, aktif, dan termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, seperti TGT, menjadi hal yang mendesak untuk dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi metode TGT dalam pembelajaran IPS serta menganalisis dampaknya terhadap peningkatan minat belajar siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah pendekatan tinjauan literatur sistematis. Pendekatan ini merupakan sebuah analisis literatur yang dilakukan berdasarkan pedoman standar untuk mengidentifikasi, menggabungkan, dan mengevaluasi secara kritis berbagai penelitian yang relevan dengan topik yang diteliti (Xiao & Watson, 2019). Melalui metode ini, dihasilkan ringkasan informasi yang lebih terperinci, sintesis hasil penelitian, dan kritik yang menyeluruh terhadap literatur yang ada. Dalam penelitian ini, tinjauan literatur sistematis dilakukan dengan menelusuri publikasi ilmiah melalui database daring, seperti Google Scholar. Proses pencarian dilakukan dengan menggunakan kata kunci tertentu yang relevan dengan subjek penelitian. Pendekatan ini memungkinkan pengumpulan data yang komprehensif dan mendalam, sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai topik yang dibahas.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Pembelajaran IPS dan Pentingnya Inovasi dalam IPS

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “social studies” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama “IPS” yang lebih dikenal social studies di negara lain itu

merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar di Indonesia. (Sapriya J, Dkk: 2007). IPS sebagai mata pelajaran persekolahan, pertama kali digunakan dalam kurikulum 1975. Menurut UU Sisdiknas Pasal 37 (Sapriya, 2009) dijelaskan bahwa “Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), merupakan muatan wajib yang harus ada dalam pembelajaran di sekolah dasar maupun menengah.”

Dikutip dari (Sapriya J. Dkk: 2007) dalam bukunya *Teaching Strategies for the Social Studies* memberikan definisi social studies adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperlukan dalam hidup bernegara di lingkungan masyarakatnya. Salah satu karakteristik dari definisi social studies adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan politik, serta membangun kesadaran kritis terhadap isu-isu yang dihadapi masyarakat. Secara umum, IPS dirancang untuk mencetak warga negara yang cerdas, aktif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam hal ini, pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan sosial. (Sapriya, 2009).

Inovasi dalam pembelajaran IPS menjadi hal yang sangat penting di era globalisasi dan digitalisasi. Hal ini disebabkan oleh dinamika sosial yang terus berubah, sehingga metode pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru dan berbasis ceramah tidak lagi relevan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik saat ini. Inovasi dalam pembelajaran IPS bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, relevan, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti media digital, simulasi, dan gamifikasi, merupakan salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS. Selain itu, pendekatan *times games tournamen (TGT)* juga menjadi salah satu metode inovatif yang dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan berpikir kritis. Melalui inovasi-inovasi tersebut, pembelajaran IPS tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga mampu menghasilkan lulusan yang adaptif terhadap tantangan zaman (Rohani, 2020).

2. Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk bekerja sama dan saling membantu dalam proses belajar. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga memiliki kesempatan untuk belajar dari teman-temannya. Pembelajaran ini biasanya mengorganisasikan siswa dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang dengan latar belakang yang beragam, seperti perbedaan dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku. (Wina Sanjaya, 2009).

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yaitu *Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut (nurochim :2013) Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yang melibatkan aktivitas seluruh siswa, tanpa harus ada perbedaan status, dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar

lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam model pembelajaran kooperatif TGT akan meningkatkan aktivitas belajar siswa karena didalamnya mengandung unsur permainan, sehingga akan membuat siswa lebih menikmati pembelajaran dan juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama dalam kelompok.

Menurut (Asba : 2019) langkah-langkah dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) meliputi: **(1) Penyajian**, guru memulai dengan menyampaikan materi kepada siswa. Siswa perlu memperhatikan dan memahami materi ini karena akan membantu mereka bekerja lebih baik dalam kelompok dan permainan, di mana skor akan memengaruhi hasil kelompok. **(2) Kelompok (Team)**, siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan 4-6 orang dengan komposisi heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, atau ras. Kelompok bertugas mendalami materi bersama dan mempersiapkan anggota untuk tampil optimal. **(3) Permainan (Games)**, permainan berupa kuis dengan pertanyaan yang menguji pemahaman siswa terhadap materi. Siswa memilih kartu bernomor untuk menjawab pertanyaan terkait. Jawaban yang benar akan diberi skor. **(4) Pertandingan (Tournament)**, setiap kelompok mengirimkan perwakilan untuk mengikuti pertandingan. Pertanyaan dalam pertandingan didasarkan pada materi yang telah didiskusikan dalam kelompok. Terakhir **(5) Penghargaan**, yaitu kelompok diberikan penghargaan berdasarkan rata-rata skor. Tim dengan skor rata-rata 50 atau lebih disebut super team, skor 40-50 disebut great team, dan di bawah 40 disebut good team. Hadiah diberikan untuk memotivasi siswa.

Adapun kelebihan dan kelemahan pembelajaran TGT, dikutip dari (nurochim: 2013), kelebihan nya ada 4 poin, yaitu: **(1) Meningkatkan motivasi belajar siswa**, unsur permainan dan kompetisi membuat siswa lebih antusias dalam belajar. **(2) Melatih kerja sama**, TGT mendorong siswa untuk saling membantu dalam kelompok serta memperkuat rasa tanggung jawab bersama. **(3) Mengembangkan kemampuan akademik dan sosial**, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga belajar berkomunikasi dan berkompetisi secara sehat. **(4) Membantu siswa**, dengan berbagai latar belakang, Pembagian kelompok heterogen memberi kesempatan bagi siswa berprestasi rendah untuk belajar dari teman-temannya. (Nurochim : 2013)

Sedangkan kelemahannya menurut (Sanjaya.W : 2013) adalah: **(1) Membutuhkan waktu yang cukup panjang**, karena melibatkan beberapa tahap, termasuk penyajian, diskusi kelompok, permainan, dan pertandingan. **(2) Ketergantungan pada kesiapan guru**, guru perlu merancang materi, permainan, dan sistem penilaian dengan matang. **(3) Kemungkinan dominasi dalam kelompok**, anggota yang lebih aktif atau pintar cenderung mendominasi diskusi, sehingga anggota lain kurang berpartisipasi. **(4) Sulit diterapkan dalam kelas besar**, membagi kelompok heterogen dan mengelola kegiatan bisa menjadi tantangan bagi guru.

3. Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan kecenderungan siswa untuk tertarik dan termotivasi terhadap suatu materi pembelajaran. Menurut Anderman dan Anderman (2016) minat belajar dapat dijelaskan sebagai keadaan psikologis yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Karakteristik minat belajar mencakup dimensi kognitif, afektif, dan perilaku. Dimensi kognitif mencakup ketertarikan terhadap topik atau mata pelajaran tertentu, dimensi afektif melibatkan perasaan positif atau negatif terhadap pembelajaran, sedangkan dimensi perilaku menunjukkan tingkat partisipasi dan ketekunan dalam kegiatan belajar.

Menurut Lamb dan Arnold (dalam Yuliani dan Pratitis: 2013) ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat, yaitu **(1) Faktor fisiologis**. Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi seseorang untuk melakukan atau melaksanakan proses belajar mengajar. **(2) Faktor lingkungan**. Faktor lingkungan meliputi: (a) *Faktor latar belakang dan pengalaman individu di rumah*, yang dapat membentuk pribadi, sikap, nilai, dan kemampuan bahasa individu. (b) *Faktor sosial ekonomi, orang tua, dan lingkungan tetangga*, yang merupakan faktor pembentuk lingkungan rumah individu. **(3) Faktor psikologis**. Faktor psikologis ini juga mencakup beberapa faktor, antara lain sebagai berikut: (a) *Motivasi*, kunci motivasi itu sederhana, tetapi tidak mudah untuk mencapainya. (b) *Kematangan sosial, ekonomi, emosi dan penyesuaian diri*.

Menurut (Syardiansah: 2016) faktor-faktor yang memengaruhi minat yaitu: **(1) Faktor internal**. Faktor internal adalah faktor yang ada pada diri seseorang baik jasmani maupun rohani, fisik maupun psikis. **(2) Faktor eksternal**. Faktor eksternal adalah semua faktor yang ada diluar individu, yakni keluarga, masyarakat, dan sekolah.

Dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa seperti adanya faktor internal, meliputi kondisi peserta didik, pertumbuhan kematangan seorang siswa, kepandaian yang dimiliki, pelatihan, adanya keinginan pribadi. Kemudian faktor eksternal sendiri meliputi keluarga dan lingkungan yang mendukung pembelajar. Faktor-faktor tersebut memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

4. Inovasi Belajar Menggunakan Metode TGT Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Peningkatan minat belajar siswa merupakan salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan, terutama di era modern yang menawarkan begitu banyak distraksi bagi siswa. Metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan ceramah sering kali kurang efektif dalam mempertahankan perhatian siswa, sehingga dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran. (Hermawa.R: 2021). Salah satu inovasi yang menarik untuk diterapkan adalah penggunaan metode Times Games Tournament (TGT). Metode ini menggabungkan elemen permainan dan kompetisi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Metode Times Games Tournament pertama kali diperkenalkan oleh Slavin sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif. TGT dirancang untuk memanfaatkan motivasi kompetitif dalam suasana yang mendukung kerja sama kelompok. Dalam implementasinya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, kepribadian, maupun jenis kelamin. Kelompok ini bekerja sama untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan terkait materi pelajaran. Selanjutnya, hasil kerja kelompok diujikan dalam format turnamen yang menyenangkan, di mana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya.

Dalam meningkatkan minat belajar, TGT menawarkan beberapa keunggulan, diantaranya:

(1) Elemen Kompetisi

Dalam turnamen, dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar lebih giat. Ketika siswa merasa bahwa kontribusi mereka penting bagi keberhasilan kelompok, mereka cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, suasana yang menyenangkan dan tidak menegangkan dalam turnamen dapat mengurangi kecemasan

siswa terhadap pelajaran tertentu, seperti matematika atau sains, yang sering dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. (Karim: 2018).

(2) Metode yang Mendukung Pembelajaran Kooperatif

Artinya siswa belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, dan saling membantu. Nilai-nilai ini tidak hanya relevan untuk keberhasilan akademik, tetapi juga untuk pengembangan keterampilan sosial siswa. Ketika siswa saling berdiskusi dan memecahkan masalah bersama. Mereka tidak hanya memperdalam pemahaman materi, tetapi juga belajar menghargai perbedaan pendapat dan bekerja sama dalam tim.

(3) Format TGT Memberikan Penghargaan Kepada Semua Siswa

Bukan hanya yang berprestasi tinggi, namun dalam turnamen, siswa dengan kemampuan akademik yang beragam ditempatkan pada tabel kompetisi yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Dengan cara ini, setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk menang dan merasa dihargai atas usaha mereka. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mendorong mereka untuk terus belajar.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Dikutip Dri (Wulandari: 2019) mengungkapkan bahwa metode TGT mampu meningkatkan minat belajar siswa sebesar 35% dan meningkatkan hasil belajar mereka hingga 40%. Penelitian lain oleh Hermawan (2021) juga menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan metode TGT lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Akan tetapi keberhasilan metode ini bergantung pada peran guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Guru harus memastikan bahwa materi yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan bahwa kompetisi dalam turnamen berlangsung secara adil. Selain itu, guru juga perlu memberikan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan peningkatan atau usaha keras dalam pembelajaran, sehingga motivasi mereka tetap terjaga. (Susanna, S: 2017). Dengan semua keunggulan yang ditawarkan, metode Times Games Tournament merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

SIMPULAN

Metode Teams Games Tournament (TGT) adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, khususnya dalam IPS. Dengan menggabungkan kerja sama, kompetisi sehat, dan permainan edukatif, TGT menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, metode ini juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan rasa percaya diri. Keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menciptakan kompetisi yang adil. Secara keseluruhan, TGT merupakan inovasi pembelajaran yang relevan untuk membekali siswa dengan keterampilan akademik dan sosial yang penting bagi kehidupan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderman, E. M., & Anderman, L. H. (2016). *Educational psychology: Developing learners*. 10th ed. Boston: Pearson.
- Asba. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR DI SD NEGERI 3 DADAKITAN KABUPATEN TOLITOLI. *Jurnal Idea Publishing*.
- Hermawan, R. (2021). Penerapan Model Times Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 16(3), 112-123.
- Nurochim, M. (2013). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pendidikan*,
- Rohani, H. (2020). "Inovasi dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Abad 21". *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. (2009). *Pembelajaran IPS: Konsep dan Pendekatan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sapriya, J., dkk. (2007). *Ilmu Pengetahuan Sosial: Konsep dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sapriya, J. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Syardiansah, M. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen dan Keuangan*
- Yuliani, N., & Pratitis, A. (2013). Minat Mengikuti Kegiatan Karang Taruna pada Remaja. Dalam: *Tinjauan Pustaka*.
- Wulandari, A. (2019). Pengaruh Metode TGT terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*.