

**PEMANFAATAN MEDIA GAMES TGT DALAM MODEL KOOPERATIF PADA
PEMBELAJARAN SKI DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

Fairuz Zuhro Nabila¹, Lulu Salama Wardani², Muhamad Kurofi³, Nina Mir'atus
Sa'adah⁴, Putri Hasna Huwaida⁵, Sheilla Pramudita⁶, Yulia Rahmawati⁷, Dian
Rif'iyati⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

fairuz.zuhro.nabila24133@mhs.uingusdur.ac.id¹,
lulu.salama.wardani24123@mhs.uingusdur.ac.id²,
muhamad.kurofi24231@mhs.uingusdur.ac.id³,
nina.miratus.saadah24160@mhs.uingusdur.ac.id⁴,
putri.hasna.huwaida24132@mhs.uingusdur.ac.id⁵,
sheilla.pramudita24154@mhs.uingusdur.ac.id⁶,
yulia.rahmawati@mhs.uingusdur.ac.id⁷, dian.rifiyati@uingusdur.ac.id⁸

ABSTRACT

This article reviews the contribution of game-based media integrated with the Teams Games Tournament (TGT) model to the teaching of Islamic Cultural History (SKI) in Madrasah Ibtidaiyah (MI) schools. A qualitative design employing a meta-analysis approach was adopted, involving the collection and examination of scholarly articles published between 2015–2025, sourced via Google Scholar. Rather than performing a combined statistical analysis, the authors descriptively reviewed and compared the findings to identify recurring patterns across various contexts. The resulting synthesis reveals a consistent trend: classes integrating TGT with game-based media generally reported improvements in both learning outcomes and student engagement compared to conventional methods. The tournament phase, in particular, enlivened the classroom atmosphere and fostered more active participation. Consequently, the gathered evidence suggests that TGT supported by game-based media is a viable instructional option for SKI at the MI level, provided that teachers are prepared to effectively manage the format.

Keywords: *TGT, Cooperative Learning, Learning Media, SKI, MI*

ABSTRAK

Artikel ini disusun untuk mengulas kontribusi media permainan yang dipadukan dengan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Desain yang dipilih adalah kualitatif dengan teknik meta-analisis, yaitu menghimpun dan menelaah artikel ilmiah terbitan rentang 2015–2025 yang diperoleh melalui penelusuran Google Cendekia. Alih-alih melakukan pengolahan statistik gabungan, penulis membaca dan membandingkan temuan-temuan tersebut secara deskriptif untuk menemukan pola yang berulang di berbagai konteks. Sintesis yang dihasilkan memperlihatkan kecenderungan yang cukup konsisten: kelas yang menggabungkan TGT dengan media berbasis permainan umumnya melaporkan peningkatan pada capaian belajar sekaligus keterlibatan siswa dibandingkan metode konvensional. Tahap turnamen pada khususnya membuat suasana kelas terasa lebih hidup dan

mendorong partisipasi yang lebih aktif. Dengan demikian, bukti-bukti yang dihimpun mengarah pada kesimpulan bahwa TGT berbantuan media permainan merupakan pilihan pembelajaran yang layak dipertimbangkan untuk SKI di jenjang MI, sepanjang guru memiliki kesiapan mengelola formatnya dengan baik.

Kata Kunci: TGT, Pembelajaran Kooperatif Media Pembelajaran, SKI, MI.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki tujuan strategis untuk menanamkan nilai-nilai sejarah, keteladanan, serta perkembangan peradaban Islam kepada peserta didik sejak dini. Melalui pembelajaran SKI, siswa tidak hanya diharapkan memahami peristiwa sejarah, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai moral dan spiritual yang terkandung di dalamnya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran SKI di tingkat dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama rendahnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut umumnya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru. Proses pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah cenderung membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan sulit memahami materi yang bersifat

naratif dan abstrak. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa serta kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang tidak interaktif dapat menurunkan minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar (Damayanti et al., 2025).

Seiring dengan perkembangan paradigma pendidikan modern, pembelajaran dituntut untuk lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*) yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memengaruhi hasil belajar, motivasi, serta kemampuan sosial siswa

(Rahayu et al., 2025; Shobirin et al., 2025).

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang paling populer karena menggabungkan elemen permainan dan kompetisi akademik dalam kegiatan belajar, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam model ini, siswa belajar dalam kelompok dan berpartisipasi dalam turnamen akademik melalui permainan; kedua aktivitas ini mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berpartisipasi aktif dalam kelompok. Penelitian menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa jika diterapkan secara teratur (Nofriansyah et al., 2025).

Selain itu, kemajuan teknologi dan inovasi pembelajaran mendorong penggunaan media berbasis permainan dalam implementasi model TGT. Penggunaan media berbasis permainan, baik digital maupun konvensional, dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual dan lebih mudah. Penelitian terbaru

menunjukkan bahwa penggabungan model TGT dengan media berbasis permainan seperti Wordwall, Baamboozle, dan permainan edukatif lainnya memiliki efek yang lebih besar (Febryanti & Jufriadi, 2025).

Dalam konteks pendidikan Islam, penerapan model TGT juga menunjukkan hasil yang positif. Penelitian oleh (Hakim et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan kerja sama tidak hanya relevan untuk mata pelajaran umum, tetapi juga efektif diterapkan dalam pembelajaran berbasis nilai seperti SKI.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas model TGT dan media permainan dalam pembelajaran, kajian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan media permainan dalam model TGT pada pembelajaran SKI di tingkat MI masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada mata pelajaran umum seperti matematika, IPA, atau bahasa, yang belum banyak dikaji secara

komprehensif melalui pendekatan meta-analisis. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara khusus mengintegrasikan aspek media di dalam model TGT dalam konteks pembelajaran SKI.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut, yaitu kurangnya analisis komprehensif mengenai pemanfaatan media permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran SKI di MI. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan melakukan sintesis terhadap berbagai penelitian terdahulu yang relevan.

Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada analisis pemanfaatan media permainan dalam model TGT yang difokuskan secara khusus pada pembelajaran SKI di tingkat MI melalui pendekatan meta-analisis. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut berdasarkan berbagai hasil penelitian sebelumnya.

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi melalui pengembangan kajian pembelajaran kooperatif, khususnya terkait integrasi media permainan dalam model TGT. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran SKI yang lebih inovatif, menarik, dan efektif.

Secara rasional, penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk menjawab permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran SKI dengan menawarkan alternatif solusi berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan. Adapun rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan meta-analisis dengan cara mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pemanfaatan media permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode meta-analisis. Meta-analisis merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengkaji, menganalisis, dan mensintesis hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk memperoleh kesimpulan yang lebih komprehensif. Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta efektivitas pemanfaatan media permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari artikel ilmiah yang diperoleh melalui penelusuran pada database Google Cendekia (Google Scholar). Proses pencarian dilakukan menggunakan kata kunci “Teams Games Tournament (TGT)”, “pembelajaran kooperatif”, “media permainan”, dan “pembelajaran SKI/MI”. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel penelitian yang membahas penerapan model TGT, (2) penelitian pada jenjang pendidikan dasar (MI/SD), (3) artikel yang dipublikasikan dalam

rentang tahun 2015–2025, dan (4) artikel yang relevan dengan fokus penelitian. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sejumlah artikel yang kemudian dianalisis lebih lanjut.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan cara mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan mengkaji isi artikel yang telah dipilih. Data yang dikumpulkan meliputi informasi mengenai metode penelitian, subjek penelitian, variabel yang diteliti, serta hasil penelitian terkait penerapan model TGT dan penggunaan media permainan dalam pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) reduksi data, yaitu proses pemilihan dan penyederhanaan data yang relevan dengan fokus penelitian; (2) penyajian data dalam bentuk deskripsi naratif untuk memudahkan pemahaman; dan (3) penarikan kesimpulan melalui sintesis hasil penelitian. Tahapan ini mengacu pada prosedur analisis dalam penelitian kualitatif yang menekankan proses interpretasi dan pemaknaan data (Hayati & Purwanto, 2023).

Selain itu, analisis juga dilakukan dengan membandingkan hasil setiap penelitian untuk menemukan pola kesamaan dan perbedaan terkait efektivitas model TGT berbantuan media permainan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penerapan model TGT terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui analisis terhadap sejumlah artikel yang relevan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan pada jenjang pendidikan dasar. Berdasarkan hasil penelusuran dan seleksi sesuai kriteria inklusi, diperoleh beberapa penelitian yang menunjukkan kecenderungan yang sama terkait efektivitas model TGT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penulis (Tahun)	Fokus Kajian
Nofriansyah et al. (2025)	Penerapan TGT terhadap peningkatan hasil belajar
Khaulah (2022)	Penerapan TGT terhadap hasil belajar materi IPA

Shobirin et al. (2025)	Pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap ranah afektif
Nurjanah & Arifin (2022)	Meta-analisis model kooperatif tipe TGT
Alawiyah et al. (2023)	TGT terhadap keaktifan belajar PAI
Febryanti & Jufriadi (2025)	TGT berbantuan media Baamboozle
Andriyani et al. (2025)	TGT berbantuan media Wordwall interaktif
Hakim et al. (2025)	TGT terhadap minat belajar PAI

Secara umum, artikel-artikel tersebut membahas penerapan TGT pada berbagai jenjang dan mata pelajaran, mulai dari pendidikan dasar hingga menengah, dengan titik tekan yang beragam mulai dari hasil belajar, keaktifan, motivasi, hingga pemahaman konsep.

Pola yang tergambar dari tabel di atas menunjukkan bahwa hampir seluruh studi yang ditelaah melaporkan dampak positif TGT, baik terhadap hasil belajar, keaktifan, motivasi, maupun pemahaman konsep siswa, meski dilakukan pada konteks mata pelajaran dan jenjang yang berbeda-beda.

Secara umum, hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media permainan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hampir seluruh penelitian yang dianalisis melaporkan peningkatan

nilai akademik siswa setelah mempelajari model TGT. Hal ini disebabkan oleh karakteristik TGT yang mengintegrasikan aktivitas belajar dengan permainan dan kompetisi, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Nofriansyah et al., 2025) yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok. Hasil serupa juga dilaporkan oleh (Khaulah, 2022) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model TGT pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, (Nurjanah & Arifin, 2022) dalam studi meta-analisisnya menegaskan bahwa model TGT secara konsisten memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Selain peningkatan hasil belajar, temuan penelitian juga menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Model TGT mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif melalui diskusi kelompok dan kegiatan turnamen, sehingga setiap anggota kelompok memiliki peran dalam mencapai tujuan bersama.

Keaktifan ini menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Hasil ini didukung oleh penelitian (Shobirin et al., 2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan interaksi siswa di kelas. Sejalan dengan itu, (Alawiyah et al., 2023) juga menemukan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penggunaan media permainan dalam model TGT juga memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media permainan, baik berbasis digital maupun konvensional, mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias karena proses belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menantang dan kompetitif. Penelitian (Febryanti & Jufriadi, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media Baamboozle dalam model TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara bersamaan.

Selain berdampak pada capaian akademik, sintesis ini juga menunjukkan bahwa TGT turut mendongkrak keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Model ini mendorong siswa untuk terlibat aktif melalui diskusi kelompok maupun kegiatan turnamen, sehingga setiap anggota kelompok memiliki peran dalam mencapai tujuan bersama. Keaktifan semacam ini menjadi salah satu penopang penting bagi keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan. Temuan ini didukung oleh Shobirin et al. (2025), yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan interaksi siswa di kelas. Senada dengan itu, Alawiyah et al. (2023) juga mendapati bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sebuah pola yang cukup dekat kaitannya dengan konteks SKI yang sama-sama berada dalam rumpun pendidikan agama.

Lebih lanjut, integrasi media permainan dalam TGT juga membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dan naratif, sebagaimana lazim dijumpai pada

pembelajaran SKI. Materi sejarah yang sebelumnya terkesan membosankan dapat menjadi lebih mudah dicerna ketika disajikan melalui permainan interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Andriyani et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan seperti Wordwall dalam model TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara lebih efektif.

Dalam konteks pembelajaran SKI secara khusus, penerapan TGT berbantuan media permainan memiliki relevansi yang tinggi karena mampu menjembatani materi sejarah dengan pengalaman belajar yang lebih konkret dan mudah diingat siswa. Model ini juga secara alami mendorong kerja sama dan interaksi sosial antarsiswa, suatu nilai yang sejalan dengan semangat kebersamaan dan kolaborasi yang ditekankan dalam pendidikan Islam. Hakim et al. (2025) menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI, sebuah temuan yang memperkuat argumen bahwa model ini bukan hanya cocok untuk mata pelajaran umum, tetapi juga relevan diterapkan pada

pembelajaran bermuatan nilai keislaman.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan di atas, dapat dikatakan bahwa terdapat pola yang relatif konsisten pada berbagai penelitian yang ditelaah, yaitu TGT berbantuan media permainan cenderung memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, keaktifan, dan motivasi siswa. Efektivitas ini bukan semata bersumber dari model pembelajarannya sendiri, melainkan juga dipengaruhi oleh kualitas media yang digunakan, yang turut menentukan seberapa jauh siswa terlibat secara emosional maupun kognitif dalam proses belajar. Dengan kata lain, TGT dan media permainan saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, termasuk pada pembelajaran SKI di MI.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model TGT sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih media yang sesuai, mengelola waktu, serta mengorganisasi kegiatan

kelompok agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi guru menjadi faktor penting dalam mendukung implementasi model TGT berbantuan media permainan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media permainan merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. Temuan ini juga menegaskan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu kunci untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) cenderung memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan

Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah. Pola yang konsisten dari berbagai studi menunjukkan bahwa TGT berbantuan media permainan mampu mendorong peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan ini menjawab tujuan penelitian, yakni menegaskan efektivitas pemanfaatan media permainan dalam model TGT pada pembelajaran SKI. Kebaruan penelitian ini terletak pada sintesis komprehensif melalui pendekatan meta-analisis yang secara khusus menyoroti integrasi media permainan dalam TGT pada konteks pembelajaran SKI di MI, sebuah fokus yang sebelumnya belum banyak digarap secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82.
- Andriyani, L. P. Y., Tika, I. N., & Artawan, P. (2025). The Effect of TGT (Team game tournament) type Cooperative Learning Model Assisted by Interactive Wordwall Media on the Interests and Science Learning Outcomes of Junior High School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(7), 553–560. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i7.11519>
- Damayanti, I., Baqy, I., & Rokhmat, J. (2025). A Systematic Review of Research Trends in Cooperative Learning Models in Science Learning. *Contextual Natural Science Education Journal*, 3(2), 1–14. <https://doi.org/10.29303/cnsej.v3i2.1077>
- Febryanti, A., & Jufriadi. (2025). Effectiveness of Implementing Tgt-Type Cooperative Model Assisted By Baamboozle Media on Student Learning Outcomes. *IJIER: Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 2(3), 293–303.
- Hakim, Z., Almalouh, A., & Jannah, R. (2025). Implementing the Teams Games Tournament (TGT) Method to Enhance Students' Learning Interest in Islamic Religious Education. *International Journal of Islamic Education, Research and Multiculturalism (IJIERM)*, 7(3), 1324–1344. <https://doi.org/10.47006/ijierm.v7i3.486>
- Khaulah, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ketika Bumi Berhenti Berputar Pada Siswa Kelas VI SDN Maron Kidul I Kecamatan Maron Kabupaten Proboinggo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu*

Pendidikan, 2(4), 445–454.
<https://doi.org/10.28926/jpip.v2i4.577>

Nofriansyah, N., Ahman, E., Supriatna, E., Rahayu, S., & Riyadi, S. (2025). Improvement of Student Learning Outcomes Through the Team Games Tournament (Tgt) Cooperative Learning Model. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 630.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28921>

Nurjanah, S., & Arifin, F. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 124–131.

Rahayu, W., Setyawan, H., Nizwardi Jalinus, Ridwan, Krismadinata, Ganefri, Giatman, & Rijal Abdullah. (2025). Impact of Cooperative Learning on Vocational School Student Learning Outcomes: A Meta-Analysis. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 8(2), 481–492.
<https://doi.org/10.23887/ijerr.v8i2.86982>

Shobirin, M., Martanti, F., Farda, U. J., & Rinjany, E. D. (2025). The Effect of Cooperative Learning Model on Elementary School Students' Affective Learning Outcomes: A Meta-Analysis. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 12(2), 387.
<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v12i2.22002>