

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Kelapa Lima Kota Kupang

Germalia Ceunfin¹
Silvester Petrus Taneo²
Maxsel Koro³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, UNDANA
E-mail: gemaceunfin@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in the material on the arrival of foreign nations to Indonesia to improve the learning outcomes of grade VI students of SDN Kelapa Lima Kupang City. This type of research is a class action research that is carried out in cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study are 30 students with details of 17 males and 13 females. Data collection instruments are in the form of test questions and observations as supporting data. The analysis technique used is a qualitative descriptive technique. The results of this study show that the arrival of foreign nations to Indonesia using the Teams Games Tournament learning model can improve the learning outcomes of grade VI students of SDN Kelapa Lima. In the first cycle, student learning outcomes were 40% in the less category and increased to 83.33% in the second cycle which was in the good category. So the Teams games Tournament learning model can improve student learning outcomes in the material on the arrival of foreign nations to Indonesia in grade VI of SDN Kelapa Lima Kupang City.*

Keywords: *TGT Learning Model, Learning Outcomes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi kedatangan bangsa asing ke Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Kelapa Lima kota kupang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara bersiklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini berjumlah 30 orang siswa dengan rincian 17 laki-laki dan 13 perempuan. Instrumen pengumpulan data berupa soal tes dan observasi sebagai data pendukung. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada materi kedatangan bangsa asing ke Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Kelapa Lima. Pada siklus I hasil belajar siswa sebesar 10% pada kategori kurang dan meningkat menjadi 83,33% pada siklus II yang berada pada kategori baik. Jadi model pembelajaran *Teams games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi kedatangan bangsa asing ke Indonesia kelas VI SDN Kelapa Lima kota kupang.

Kata kunci: Model Pembelajaran TGT, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang telah disusun guru dalam menyelenggarakan proses belajar yang berisi kegiatan yang akan dilakukan, indikator, pencapaian hasil belajar, memuat alokasi waktu, dan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus merancang kegiatan proses pembelajaran, serta materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Guru diharuskan bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik akan terfokus dengan apa yang dijelaskan oleh guru, dengan menerapkan menggunakan model pembelajaran. Pernyataan ini di dukung oleh pernyataan lain yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar (Lefudin 2017:14).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan pada proses pembelajaran IPAS di kelas VI SDN Kelapa Lima, peneliti memperoleh data bahwa hasil belajar IPAS siswa tergolong masih rendah. Hal ini dibuktikan dari 30 siswa ada 26 siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Rata-rata kelas yaitu 70 dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 45. Selain hasil belajar, pengamatan juga dilakukan pada proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih dominan ceramah dan pembelajaran langsung dengan bantuan bahan ajar buku siswa, disamping itu siswa hanya mengerjakan latihan soal dan tugas dari buku. Hal ini yang menyebabkan aktivitas belajar siswa masih sangat rendah, karena siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuannya dan mengemukakan pendapat. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran. Guru sebaiknya menciptakan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan serta menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan kerangka acuan yang menggambarkan pendekatan sistematis untuk mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Harefa, 2022). Model pembelajaran adalah mempersiapkan perangkat, media dan alat pembelajaran, serta alat evaluasi yang mengatur upaya mencapai tujuan pembelajaran, inilah petunjuk pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Mirdad 2020:15).

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka pembelajaran yang mencakup strategi, teknik, metode, materi, media, dan alat penilaian pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan serta menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bisa dijadikan sebagai acuan dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi, meningkatkan sikap kerjasama dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima siswa dengan struktur kelompok yang heterogen (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Tipe pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran dimana siswa berperan aktif dalam suatu kompetisi tim yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa (Nesheha et al., n.d. 2023). Penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, misalnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS memuat berbagai materi salah satunya materi tentang kedatangan bangsa-bangsa asing di Indonesia .

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, menyenangkan, dan memudahkan pemahaman tentang konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diawali dengan penyampaian materi oleh guru, kemudian belajar kelompok, dan diikuti permainan, disusul turnamen, dan diakhiri dengan penghargaan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau bisa di sebut PTK yang dilakukan kepada siswa VI SD Negeri Kelapa Lima, Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang. Jumlah siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 30 orang yang terdiri atas 17 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan.

penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara

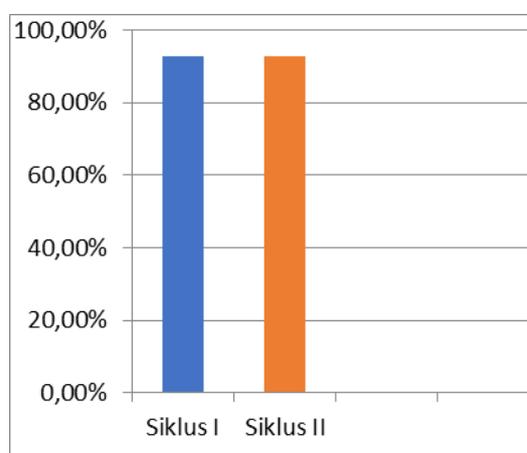
bersama. Secara garis besar ada empat tahapan dalam model penelitian tindakan kelas yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Arikunto, Suharsimi 2019:42). Penelitian tindakan kelas diartikan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya (Kunandar 2018:46).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi dan tes dengan menggunakan lembar observasi untuk mengukur aktivitas belajar mengajar guru dan siswa serta lembar soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Yang menjadi indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah persentase hasil belajar siswa sebesar 80%. Tuntas dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran IPAS: 80%-100% kategori sangat baik, 70%-79% kategori baik, 60%-69% kategori cukup, ≤ 50 kategori kurang.

HASIL

Observasi keterampilan guru Suklus I dan Siklus II

Keterampilan guru dalam penerapan pembelajaran model pembelajaran Teams games Tournament dilihat pada hasil siklus I, rata-rata keaktifan guru mencapai 92,85% dengan kategori Sangat Baik. Masih ada beberapa indikator yang belum maksimal sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Perolehan rata-rata pada siklus II mencapai 92,85% dengan kategori Sangat Baik.

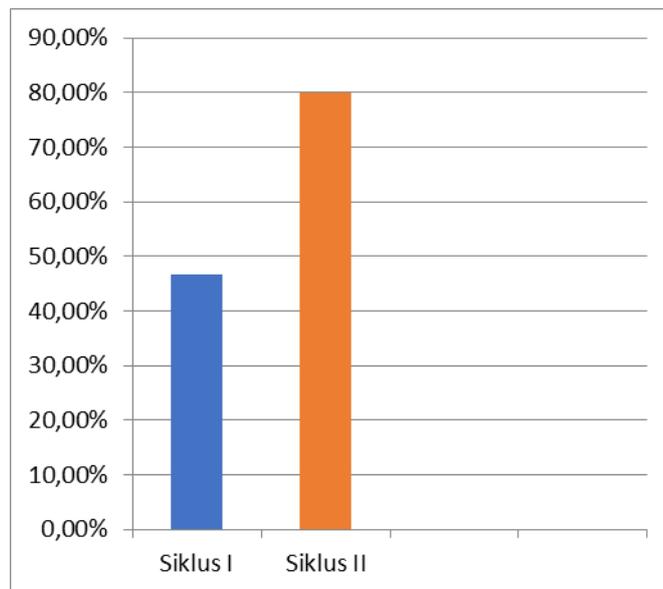


Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Observasi aktivitas guru Siklus I dan II

Berdasarkan gambar diagram 1 diatas hasil obervasi keterampilan guru pada siklus I dengan persentasenya 92,85% predikat baik dan pada siklus II dengan masih dengan Persentase yang sama 92,85% predikat baik. Hasil observasi aktifitas guru telah memenuhi/melewati indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80%.

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Peningkatan aktivitas peserta didik pada pembelajaran materi kedatangan bangsa-bangsa asing ke Indonesia menggunakan model pembelajaran Teams games Tournament pada siklus I memperoleh rata-rata keaktifan peserta didik mencapai 46,66% dengan kategori kurang. Pada siklus II rata-rata keaktifan pesrta didik mencapai 80% dengan kategori sangat baik.



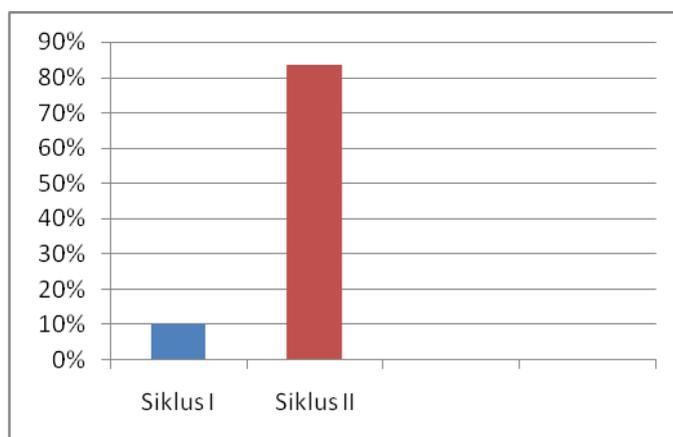
Gambar 2. Diagram Perbandingan hasil observasi peserta didik siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar diagram 2 diatas hasil keaktifan aktivitas peserta didik pada siklus I dengan persentase 46,66% predikat kurang, mengalami peningkatan pada siklus II dengan Persentase 80% Predikat sangat baik. Peningkatan hasil observasi aktivitas peserta didik Siklus I dan siklus II sebesar 34%. Hasil observasi aktivitas peserta didik telah memenuhi indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80%.

Hasil Tes Peserta Didik siklus I dan Siklus II

Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran materi kedatangan bangsa-bangsa asing ke Indonesia menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament pada hasil siklus I, memperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai

10% dengan kategori kurang. Pada siklus II rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 83,33% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar peserta didik telah memenuhi indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80%.



Gambar 3. Diagram Perbandingan hasil tes peserta didik siklus I dan siklus II

Berdasarkan hasil pada diagram di atas, dapat dilihat bahwa tingkat pemahaman atau hasil tes peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II, sehingga penelitian tindakan kelas yang berjudul “ Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas VI SDN Kelapa Lima Kota Kupang”. Dinyatakan berhasil karena mencapai atau memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, dimana pada siklus I hasil belajar peserta didik 10% dengan predikat kurang, pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 83,33% peserta didik yang tuntas atau telah mencapai KKTP dengan predikat sangat baik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat dibahas bahwa penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus. Dari hasil penelitian di atas, perencanaan pembelajaran pada materi kedatangan bangsa-bangsa asing ke Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa serta hasil evaluasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dari setiap siklus. Siklus yang dilaksanakan terdiri dari siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti mengenai upaya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* di kelas VI SDN

Kelapa Lima Kota Kupang dapat diuraikan sebagai berikut. Pada pelaksanaan siklus I peneliti melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT dengan tahapan pelaksanaan siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Namun hasil dari siklus I belum menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dimana dari jumlah siswa kelas VI sebanyak 30 orang, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 3 orang dengan persentase 10% sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 orang dengan persentasenya 60%. Dikarenakan ada beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, ada peserta didik yang asik sendiri, menggagu teman, suka bermain dan tidak memperhatikan penjelasan guru, ada peserta didik yang tidak setuju dengan pembagian kelompok yang heterogen dan tidak mengikuti dan mematuhi peraturan permainan, guru belum mampu menguasai kelas, guru menjelaskan materi tidak sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan dan suara video pembelajaran yang ditayangkan terlalu kecil. Oleh karena itu peneliti melakukan upaya perbaikan lanjut pada siklus II dengan mengoptimalkan pengelolaan kelas agar dapat membuat peserta didik lebih memperhatikan penjelasan guru, memberi arahan dan motivasi agar peserta didik aktif dalam kelompok dan berani memberikan pendapat maupun menanggapi pendapat teman lain serta lebih memperhatikan waktu dan media pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada pelaksanaan siklus II ini, hasilnya sudah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Dimana dari jumlah siswa kelas VI sebanyak 30 orang, sebanyak 25 orang siswa yang nilai hasil belajarnya tuntas dengan persentasenya 83,33% sedangkan yang tidak tuntas berjumlah 5 orang dengan persentase 16,66%. Hal tersebut dilihat dari tingkat keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan, bekerjasama dalam kelompok, pengerjaan LKPD, lomba *gius tournament* dan hasil kerja tes evaluasi.

Hasil penelitian yang dilakukan terlihat bahwa menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Tentang Kedatangan Bangsa Asing Ke Indonesia Kelas VI SDN Kelapa Lima Kota Kupang. Menerapkan model model pembelajaran *teams games tournament* merupakan inovasi yang tepat dalam rangka mengupayakan perbaikan pada proses pembelajaran di kelas, yang sebelumnya pada proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berpusat pada siswa yaitu pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan juga dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Teams Games Tournament adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavib pada tahun 1995 untuk membantu siswa dalam menguasai suatu materi pembelajaran. Dalam TGT siswa mempelajari materi di ruang kelas, lalu setiap siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 3-5 orang siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi (Huda, 2019:197). Sejalan dengan pernyataan tersebut, adapun pernyataan lain yang mengatakan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, kata dan ras yang berbeda (Taniredja, 2017: 55). Guru menyajikan materi dan siswa belajar dalam kelompok mereka masing-masing. Apabila ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggotayang lain bertanggung jawab untuk menjelaskannya sebelum mengajukan pertanyaan ke guru.

Keberhasilan penelitian ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan Diah Evi Rani pada tahun 2022 dengan judul penelitian "Penerapan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika". Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Gintungan, Gebang, Purworejo. Subjek dalam penelitian ini ini adalah guru kelas dan siswa kelas VI SD Negeri 2 Gintungan, Gebang, Purworejo yang berjumlah 18 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar matematika operasi hitung pecahan dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT, dapat meningkatkan aktivitas siswa pada Siklus I sebesar 67.5% dengan Kualifikasi baik, pada Siklus II sebesar 89,16% dengan kualifikasi sangat baik. Peningkatan hasil belajar siswa dengan ditunjukkan adanya peningkatan prosentase ketuntasan belajar, yaitu pada pretest/prasiklus sebesar 16,6% pada Siklus I sebesar 50% dan pada Siklus II sebesar 82,5%. Oleh karena itu model kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pokok bahasan operasi hitung pecahan.

Demikian maka penelitian tindak kelas ini dikatakan berhasil karena hasil penelitian penggunaan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournamen)* dalam pembelajaran tentang kedatangan bangsa-bangsa asing di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN kelapa lima kota Kupang telah meningkat. Hal ini juga menandakan bahwa tindakan yang dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan yang disusun sebelum dan setelah mencapai proses kemampuan siswa dalam memahami terkait dengan materi

tersebut dengan menerapkan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournamen)* sehingga terbukti bahwa hasil belajar menggunakan model pembelajaran tersebut membuat siswa aktif dalam pembelajaran serta menyenangkan dalam belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti mengenai upaya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* di kelas VI SDN Kelapa Lima Kota Kupang dapat diuraikan sebagai berikut. Pada pelaksanaan siklus I peneliti melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT dengan tahapan pelaksanaan siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Namun hasil dari siklus I belum menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dimana dari jumlah siswa kelas VI sebanyak 30 orang, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 3 orang dengan persentase 10% sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 orang dengan persentasenya 60%. Oleh karena itu peneliti melakukan upaya perbaikan lanjut pada siklus II dengan kembali menggunakan model pembelajaran tersebut dan langkah-langkah pelaksanaan siklus II berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Pada pelaksanaan siklus II ini, hasilnya sudah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Dimana dari jumlah siswa kelas VI sebanyak 30 orang, sebanyak 25 orang siswa yang nilai hasil belajarnya tuntas dengan persentasenya 83,33% sedangkan yang tidak tuntas berjumlah 5 orang dengan persentase 16,66%. Hal tersebut dilihat dari tingkat keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan, bekerjasama dalam kelompok, pengerjaan LKPD, lomba *qius tournament* dan hasil kerja tes evaluasi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa upaya perbaikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengalami keberhasilan karena adanya peningkatan yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yaitu dalam menerapkan model pembelajaran TGT, diharapkan guru dapat membuat perencanaan serta persiapan dengan sebaik mungkin dalam waktu yang cukup disertai dengan pemilihan materi yang tepat, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, efektif dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dermawan, H., & Sarumaha, M. (2020). Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini. *Yogyakarta: Pm Publisher*
- Harefa, D., Sumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., ... & Ndraha, L. D. M. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325-332.
- Kunandar. (2018). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Penembang Profesi Guru. Depok: Rajawali Pres
- Lefudin (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: DeePublish.
- Miftahul, H. (2019). Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran. *Yogyakarta: Pustaka pelajar*, 49, 281
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23
- Nasheha, A., Sholehah, A., Rahayu, A., Israwan, F., & Zelvia, N. M (n.d.). 2023. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)*
- Nurdyansyah, Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran KI3*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Prameswari, T. D. A., Roosyanti, A., & Kartikasari, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 189-202.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068-6077.
- Sugiyono . (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Taniredja, Tukiran, Faridli, Miftah, Harmianto, Sri. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*. Bandung: Alfabeta Bandung.