

Accepted: Oktober 2024	Revised: November 2024	Published: Desember 2024
----------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF SCRAMBLE TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) TERHADAP PENINGKATAN JIWA KOMPETITIF SISWA

Ayu Nur Chamidah

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

email: ayunurchamidah09@gmail.com

Yogi Prana Izza

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

email: zherifzizi@gmail.com

Ulva Badi' Rohmawati

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

email: ulvabadi@unugiri.ac.id

Abstract

Cooperative learning is an educational method that emphasizes student cooperation to achieve goals. This approach is believed to increase students' active participation as well as their academic and social abilities. Torneo Team Game (TGT) is one of the popular and successful cooperative learning models. This TGT model combines elements of games and tournaments to increase student interest and motivation in learning. The aim of implementing the TGT type scramble cooperative learning model is to improve student learning achievement, foster a spirit of cooperation, and build healthy competition in the classroom. Through this model, students are expected to be more active in the learning process, improve their ability to communicate and collaborate with peers, and have higher motivation to achieve better learning achievements. (1) planning, (2) implementation, and (3) evaluation are part of this research methodology. This research also involves forming small, heterogeneous teams based on students' academic abilities. At the implementation stage, students are divided into small teams and given learning material as a group. The research results show that cooperative learning using the TGT model can increase students' understanding of subject matter, improve social skills, and foster learning motivation through healthy competition. Students who are involved in learning with this model show significant improvements in terms of active participation and collaboration between friends. student achievement. Therefore, the TGT type cooperative learning model can be considered as a useful alternative to improve the quality of education and students' overall abilities.

Keywords: *Cooperative Learning; Teams Games Tournament (TGT); Scramble Method; Competitive Spirit.*

Abstrak

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang menekan kerja sama siswa untuk mencapai tujuan belajar. Pendekatan ini diyakini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta kemampuan akademik dan sosial mereka. Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang umum digunakan dan terbukti efektif yang menggabungkan unsur permainan dan turnamen untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Tujuan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, memupuk semangat kerjasama, dan membangun kompetisi yang sehat di dalam kelas. Dengan menggunakan model ini, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam proses belajar, lebih baik dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman, dan lebih termotivasi untuk mencapai tujuan akademik yang lebih baik. (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi merupakan tahapan dalam metode penelitian ini. Ini juga melibatkan pembentukan tim-tim kecil yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik siswa. Pada tahap pelaksanaan, siswa dibagi ke dalam tim-tim kecil dan diberikan materi pembelajaran secara kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa belajar bersama dengan model TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang masalah dan kemampuan sosial mereka, dan menumbuhkan motivasi belajar melalui kompetisi yang sehat. Siswa menggunakan strategi ini untuk memfasilitasi pembelajaran mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal partisipasi aktif dan kerjasama antar teman prestasi belajar siswa. Dengan demikian, strategi pembelajaran lain yang efisien untuk meningkatkan standar pendidikan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kemampuan siswa secara menyeluruh.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif; *Teams Games Tournament* (TGT); Metode *Scramble*; Jiwa Kompetitif.

Pendahuluan

Guru menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif sebagai alat bantu pengajaran. Salah satu jenis pembelajaran yang berfokus pada kelompok adalah pembelajaran kooperatif, yang menggabungkan dua jenis kegiatan pembelajaran: kegiatan yang diselesaikan oleh siswa dan kegiatan yang diselesaikan oleh pendidik (razak dkk, 2022). Siswa menggunakan kelompok untuk menyelesaikan serangkaian tugas pembelajaran yang dikenal sebagai pendekatan pembelajaran acak kooperatif untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Teknik pembelajaran kooperatif terdiri dari empat komponen utama, yaitu sebagai berikut: (1) kehadiran siswa dalam kelompok (2) norma atau peran yang ditetapkan kelompok; (3) upaya pendidikan kelompok yang berkelanjutan (4) Persyaratan untuk mencapai kompetensi tertentu dalam kelompok.

Pemikir (pikiran) dan pelaku (langsung) adalah dua aktivitas yang mendefinisikan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran (Suparno dkk, 2001). Jika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, pemikiran mereka akan mengarah pada tingkat aktivitas mereka dalam proses tersebut. Akibatnya, pembelajaran siswa yang terlibat harus terjadi secara terus-menerus dan tanpa gangguan selama kegiatan belajar mengajar. Jika ada hubungan yang terjalin baik antara guru dan siswa, maka hal ini dapat dilakukan.

Berdasarkan beberapa teori yang telah dijelaskan, penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan guru untuk membantu mereka menyampaikan materi dan mempermudah siswa memahaminya. Setiap pelajaran memiliki daftar komponen yang perlu dimodelkan.

Siswa perlu memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi agar dapat menghadapi tantangan sehari-hari yang seringkali memerlukan pemikiran kritis. Contohnya, dalam mengambil keputusan,

penting bagi siswa untuk mampu berpikir secara logis dan reflektif, serta memiliki pengetahuan yang relevan dengan situasi yang dihadapi. Siswa mungkin tidak siap menghadapi tantangan yang akan mereka hadapi di dunia nyata jika pembelajaran tidak memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Putra, 2020).

Model pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Sebab, tingkat pencapaian belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran perlu dilakukan secara cermat dan tepat agar tidak menghambat hasil yang diharapkan. Model Scramble merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Model pembelajaran ini lebih menekankan pada proses pembelajaran dalam kelompok daripada pada proyek kelompok. Diharapkan siswa akan menemukan banyak hal menarik untuk dipelajari pada akhirnya dan bahwa hasil pembelajaran akan lebih relevan bagi mereka dengan pendekatan pembelajaran ini, di mana guru akan membantu siswa dalam menemukan dan berinteraksi satu sama lain.

Pemilihan SMPN 4 Bojonegoro sebagai fokus penelitian dilakukan dengan pertimbangan bahwa sekolah ini mencerminkan kondisi pendidikan di tingkat menengah pada umumnya selain itu SMPN 4 Bojonegoro juga belum menerapkan metode TGT dan hanya menggunakan metode ceramah. Dengan melibatkan siswa SMPN 4 Bojonegoro, penelitian ini juga dapat memberikan gambaran mengenai dampak metode TGT pada tahap awal pendidikan menengah. Penelitian ini diharapkan dapat membantu terciptanya strategi pengajaran yang efisien yang akan memperkuat rasa kompetisi siswa sehingga dapat memberikan sumbangan positif terhadap kualitas pendidikan di SMPN 4 Bojonegoro dan sekolah-sekolah serupa.

Metode penelitian

Jenis penelitian ini meliputi penelitian yang menggunakan metodologi eksperimental secara kuantitatif. Data numerik digunakan dalam penelitian kuantitatif ini dan menerapkan analisis statistik. Sementara itu, Efek dari suatu perawatan tertentu diteliti melalui penggunaan prosedur eksperimental. Salah satu jenis penelitian yang dilakukan dengan cara percobaan adalah eksperimen yang sengaja mengubah kondisi yang mempengaruhi munculnya suatu peristiwa yang diamati. Tujuannya adalah untuk mengamati dan menginterpretasi perubahan-perubahan yang terjadi pada peristiwa tersebut secara terkontrol. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan jenis pretest-posttest control group design. Dalam penelitian ini, subjek penelitian ditempatkan dalam dua kelas yang dibedakan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan pemilihan subjek dilakukan dengan metode random sampling. Dalam konteks eksperimen di bidang pendidikan, terdapat empat ciri utama: 1) adanya perlakuan tertentu, 2) manipulasi variabel, 3) adanya kelompok kontrol, 4) dan penugasan acak.

Seluruh siswa kelas VII SMPN 4 Bojonegoro yang terbagi dalam enam kelas tahun ajaran 2023–2024, yaitu kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, dan VII F merupakan populasi yang digunakan dalam penelitian ini. Dimana setiap kelas bervariasi jumlah siswanya.

Sedangkan pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode sampel acak. Disebut sederhana karena anggota sampel dipilih secara acak, dengan mempertimbangkan strata populasi. Sugiyono menjelaskan bahwa istilah "sampel" mengacu pada sebagian populasi beserta ciri-cirinya. Gunakan sampel jika jumlah populasi lebih dari 100 orang.

Dari enam kelas di SMPN 4 Bojonegoro, dua kelas dipilih secara acak. Selanjutnya, dilakukan pemilihan acak baru dari sampel untuk menetapkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu lagi sebagai kelas kontrol.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran Kooperatif Scramble Tipe TGT

1. Meskipun pembelajaran kooperatif sudah dikenal luas dalam pendidikan sehari-hari, penerapannya masih dianggap sebagai pembelajaran kelompok biasa. Salim di Isjoni (2010) menjelaskan bahwa "pembelajaran kooperatif" adalah jenis pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang beragam yang terdiri dari empat hingga enam orang. Jenis model pembelajaran kooperatif meliputi:
 - a. Jigsaw
 - b. STAD (*Student Team Achievement Division*)
 - c. TGT (*Teams Games Tournament*)
 - d. GI (*Grup Investigation*)
 - e. NHT (*Number Head Together*)
 - f. TPS (*Think Pair Share*)
2. Permainan *Scramble* melibatkan pembuatan kata dari sekumpulan huruf acak (Darmawan dan Mansyur, 2014). *Scramble* adalah permainan tingkat kata dan permainan papan yang dapat dimainkan oleh dua atau empat pemain. Poin diperoleh berdasarkan nilai kata yang terdiri dari beberapa huruf kecil, menurut Lan (Cristina, 2019).
3. *Teams Games Tournament*
Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan, menggabungkan komponen permainan, dan melibatkan semua siswa dalam peran sebagai tutor sebaya tanpa memandang status sosial mereka.

Jiwa Kompetitif

- a. Semangat kompetitif adalah dorongan untuk mengungguli individu atau organisasi lain. Siswa didorong untuk mengeksplorasi kemampuan mereka dalam menangani situasi di sekitar mereka melalui sikap kompetitif. Seseorang juga dapat menggolongkan semangat kompetitif sebagai dorongan untuk selalu menjadi manusia terbaik di sekitar. Jiwa yang tidak bergantung pada siapapun (Triono, 2013).
- b. Indikator. Beberapa indikator seseorang memiliki jiwa kompetitif : Mempunyai sikap terbuka, Mampu berpikir kritis, Mempunyai semangat yang tinggi dan pantang menyerah, Percaya diri dan Mampu bersaing dengan sehat.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble tipe TGT Dalam Meningkatkan Jiwa Kompetitif Siswa

Berdasarkan wawancara dengan guru Mata Pelajaran PAI di SMPN 4 Bojonegoro Bapak Drs. Moh. Miftahul Huda (Wawancara tanggal 31 Mei 2024 Di SMPN 4 Bojonegoro) Semangat kompetitif siswa ditingkatkan dengan pendekatan TGT (*Teams Games Tournament*) dari Metode Pembelajaran Kooperatif Scramble karena dengan metode scramble yang dapat menumbuhkan rasa sosial dan kompetisi, sehingga penerimaan materi pembelajaran lebih mudah diingat.

Menurut keterangan Drs. Moh. Miftahul Huda hasil belajar siswa pada pelaksanaan asesmen

sumatif setelah menggunakan treatment Kelas Pendidikan Agama Islam menggunakan metodologi pembelajaran kooperatif acak yang mirip dengan TGT, terdapat perbedaan atau selisih nilai jika dibandingkan dengan pengerjaan asesmen secara konvensional sekalipun perbedaan tersebut pada taraf yang kecil. Hal ini menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran beregu kooperatif berdampak pada semangat kompetitif siswa sebelum dan sesudah digunakan. Data observasi juga menguatkan pernyataan yang dibuat oleh instruktur mata pelajaran PAI kelas VII tentang dampak pembelajaran beregu kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) dalam menumbuhkan pola pikir kompetitif di kalangan siswa pada pelaksanaan asesmen sumatif dengan memberikan soal tes materi menghindari ghibah dan tabayyun dan angket yang disebarkan kepada 33 siswa yang dilanjutkan dengan temuan analisis data yang dilakukan peneliti dengan meneliti pengaruh peningkatan jiwa kompetitif siswa.

Penerapan Metode Kooperatif Scramble tipe TGT (Teams Games Tournament)

Mengenai penerapan metode pembelajaran acak kooperatif tipe TGT, peneliti menggunakan beberapa fase:

- a. Tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti membuat rencana pembelajaran. Sebelum bertindak, peneliti akan membuat lembar acak lebih lanjut.
- b. Tahap implementasi. Pada tahap ini, peneliti berperan sebagai peneliti sekaligus pengajar. Selain itu, peneliti menjelaskan bagaimana materi yang diberikan dipelajari yaitu Menghindari *Ghibah* dan Melaksanakan *Tabayyun*. Kemudian peneliti memberikan lembar assesment dan mendiskusikannya antar kelompok, dan setelahnya dibahas bersama-sama.
- c. Tahap Evaluasi. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan ekap nilai dan refleksi mengenai kekurangan pelaksanaan assesment memanfaatkan pendekatan acak untuk pembelajaran kooperatif. Kemudian, ada beberapa tahap yang terlibat dalam penerapan pembelajaran kooperatif acak gaya TGT(*Teams Games Tournament*) dalam praktik yaitu:
 1. Pembentukan Tim: Siswa harus dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, masing-masing beranggotakan 4-5 orang, dan pastikan tiap tim memiliki campuran tingkat kemampuan yang beragam untuk memastikan kolaborasi yang baik.
 2. Pengenalan Materi: Ajarkan materi yang ingin Anda pelajari kepada siswa. Selain itu, pastikan kontennya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
 3. Kuis Awal (Pretest): Berikan kuis awal kepada semua siswa secara individu untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang akan diajarkan. Kuis ini akan membantu menentukan tingkat pengetahuan awal siswa dan menjadi dasar untuk pembagian tim.
 4. Pelatihan dalam Tim: Setelah pembagian tim, berikan waktu kepada setiap tim untuk belajar bersama dan mempersiapkan diri mengenai materi yang akan diuji. Pastikan setiap anggota tim memahami materi dengan baik dan mampu menjelaskan kepada anggota tim lainnya.
 5. Kompetisi Antartim: Adakan pertandingan kompetisi antartim (Games) setelah tim siap. Games ini biasanya berbentuk permainan atau aktivitas yang melibatkan seluruh anggota tim dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas terkait materi pelajaran.
 6. Evaluasi Tim: Berikan penilaian terhadap penampilan dan kinerja setiap tim dalam permainan. Penilaian ini dapat mencakup aspek kerjasama tim, pemahaman materi, serta kemampuan menjelaskan dan berkomunikasi.
 7. Turnamen (Tournament): Setelah sejumlah pertandingan, adakan turnamen antar tim yang memiliki skor tertinggi dari pertandingan sebelumnya. Turnamen ini bertujuan untuk memperkuat motivasi siswa dalam belajar serta menumbuhkan semangat kompetitif yang

sehat.

8. Penghargaan dan Refleksi: Berikan penghargaan kepada tim yang mencapai skor tertinggi dalam turnamen. Lakukan sesi refleksi bersama untuk mengevaluasi proses pembelajaran, menyoroti kelebihan dan kekurangan, serta menyusun rencana perbaikan ke depan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMPN 4 Bojonegoro Hal ini berdampak dengan menggunakan model Scramble Cooperative Learning yang dikenal dengan TGT (*Teams Games Tournament*). Klaim bahwa setelah perlakuan menggunakan pendekatan scramble cooperative learning yang dikenal dengan TGT (*Teams Games Tournament*), selama pembelajaran berlangsung hal ini dapat membuahkan dampak positif bahwa siswa lebih mudah menerima materi dan lebih kompetitif dalam persaingan belajar.

Untuk memastikan hasil penelitian dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Validitas korelasi produk momen. Dalam menguji apakah pernyataan yang dibuat valid atau tidak maka dilihat dari probabilitasnya yaitu Apabila nilai tersebut kurang dari 0,05 maka pernyataan tersebut dianggap tidak valid; namun apabila nilai tersebut lebih besar atau sama dengan sig (0,05 sama dengan sig), maka pernyataan tersebut dapat dipahami sebagai valid, berikut hasil dari pernyataan kuisisioner yang berjumlah 10. Dengan taraf tertinggi 4 dan terendah 1, dalam uji ini menggunakan bantuan dari SPSS dan pernyataan dianggap valid apabila $R\text{-hitung} > R\text{-tabel}$.

Dari hasil uji validitas kuesioner sepuluh pernyataan dapat disimpulkan bahwa dari 10 pernyataan semuanya valid. Instrumen dinyatakan valid apabila $R\text{-hitung} < 0,355$, maka dari data yang diujikan 10 pertanyaan dianggap valid dan dapat digunakan. Diketahui $r\text{-tabel} = 0,355$ dengan taraf 0,05 dan N (responden) = 33 siswa

Berdasarkan hasil reabilitas alfa combrath. Uji reabilitas menunjukan bahwasanya instrumen dapat dipercaya dan dapat digunakan. Dapat disimpulkan bahwa Alpha Crobach (846) sesuai kaidah koefisien R maka dapat disimpulkan bahwa reabilitas termasuk **Cukup Tinggi**.

Berdasarkan data hasil persyaratan dan analisis data dilakukan untuk uji kenormalan Kolmogorov-Smirnov. Uji Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan kenormalan data dengan berbantu SPSS, dalam pengambilan keputusannya 0,05 atau lebih Jika data lebih besar dari 0,05, maka data tidak terdistribusi normal; sebaliknya jika data lebih kecil, maka data terdistribusi normal. Skor kolmogorov smirnov sebesar 0,90 dan perolehan dari sig sebesar 0,200. Dapat disimpulkan bahwa $0,90 > 0,05$ maka dapat disebutkan data berdistribusi normal.

Berdasarkan Uji Reabilitas yang dilakukan. Uji ini ditunjukan untuk melihat apakah varian bersifat homogen atau tidak, jika nilai nya lebih dari 0,05 maka termasuk homogen sebaliknya jika kurang dari 0,05 maka tidak homogen. Berdasarkan uji reabilitas tersebut menunjukkan bahwa sig 0.72 jika ditarik kesimpulan maka nilai dari sig lebih besar dari 0,05 dan sesuai kaidah maka data bersifat homogen.

Setelah uji reliabilitas selesai, uji hipotesis (juga dikenal sebagai uji T) dilakukan untuk melihat apakah preferensi belajar siswa berubah secara signifikan antara periode sebelum dan sesudah interaksi dengan media ladder-gamification. Masalah krusialnya adalah jika probabilitas 0,05 kurang dari atau sama dengan Sig ($0,05 < \text{Sig}$), maka H_0 dimasukkan dan H_a dihilangkan. H_0 ditolak sementara H_a diterima jika kerapatan probabilitas 0,05 lebih tinggi dari atau sama dengan kriteria Sig ($0,05 \geq \text{Sig}$).

Berdasarkan nilai rata-rata hasil postes kelas eksperimen (kelas C) 71,52 dan kelas kontrol (kelasA) 66,97 maka selisih kenaikan nilai kelas kontrol dan eksperimen sebesar 4.55%. Hasil uji T

menghasilkan nilai sig 0,000. Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa, karena 0,000 lebih kecil dari 0,05, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasilnya, terdapat perbedaan sebelum dan sesudah pendekatan pengacakan kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) diterapkan.

Penutup

1. Berdasarkan pemaparan dan kesimpulan berikut dapat ditarik dari temuan analisis: Ada tiga langkah yang terlibat dalam penggunaan metode pembelajaran kooperatif acak tipe TGT. Tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Ada manfaat dan kekurangan dari pendekatan ini. Salah satu manfaatnya adalah kemampuan untuk meningkatkan kolaborasi tim, memiliki jiwa kompetitif (perasingan) yang sehat dalam pembelajaran, pemahaman yang lebih dalam. Sedangkan kekurangannya adalah memakan waktu yang lama.
2. Berdasarkan hasil wawancara, angket, dan uji T-test, penggunaan metode pembelajaran kooperatif scramble berpengaruh peningkatan jiwa kompetitif siswa pada aspek pemahaman, analisis, dan ingatan pada mata Pelajaran PAI materi ghubah dan tabayyyun. Hal ini terbukti karena terdapat peningkatan atau selisih nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 4,55% menjadi bukti efektivitas metode pembelajaran kooperatif tipe TGT scramble dalam menumbuhkan jiwa kompetitif siswa. Hal ini dibuktikan pula dengan hasil uji hipotesis uji-t yang menunjukkan nilai sig sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, yang berarti terdapat perbedaan antara waktu sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT *scramb*

Daftar Pustaka

- Cristina SP, 2019, *Mengajar Membaca itu Mudah*, Yogyakarta: CV Alaf Media
- Darmawan, Ardy, 2014, *The Gaul English Book*, Cipedak: PT Lintas Kata
- Isjoni, 2010, *Cooperative Learning*, Bandung: Alfabeta, 2010
- Suparno, p, dkk. 2001. *Reformasi Pendidikan Sebuah Rekomendasi*. Yogyakarta
- Putra, Adi ryansah, 2020, "Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Di Mts Negeri 2 Bandar Lampung" Bandar lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Tambak, dkk. "Implementasi Pembelajaran Kooperatif dala Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." Jurnal Pendidikan, vol. 15, no. 2, 2022
- Triono, Bambang, 2013, *Menggapai Kemuliaan Diri*, Jember:Penerbit Cerdas UletKreatif