



**PENGARUH METODE *TEAM GAMES TOURNAMNET*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP SUNAN
KALIJOGO JABUNG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam**

Oleh:

MAWERDEH

NPM.22001011088

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2024

ABSTRAK

Mawerdeh. 2024. *Pengaruh Metode Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Sunan Kalijogo Jabung*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Arief Ardiansyah, M.Pd. Pembimbing 2: Thoriq al Anshori, M.Pd.

Kata Kunci : *Team Games Tournament*, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam.

Rendahnya hasil belajar siswa dan banyaknya yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah masalah serius dalam pendidikan. Hal ini disebabkan oleh strategi pembelajaran yang kurang menarik yang diterapkan oleh guru. Berdasarkan observasi sementara di SMP Sunan Kalijogo Jabung, rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari kurangnya keaktifan siswa saat pelajaran berlangsung. Metode pembelajaran yang sering digunakan guru di sekolah cenderung membosankan dan kurang bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran dan harus menjadi perhatian guru saat merancang pembelajaran. Salah satu metode yang dapat diterapkan yaitu metode *Team Games Tournament* dalam proses belajar mengajar. Namun, tantangan dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut sering kali muncul, terutama terkait dengan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Metode ini telah diakui sebagai pendekatan yang dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan eksperimen semu dengan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan metode TGT dengan yang menggunakan metode ceramah konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi selama proses pembelajaran.

Hasil studi yang menggunakan uji *Independent Sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka hasil $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan metode *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Sunan Kalijogo Jabung. Hasil Uji Effect Size menunjukkan angka 0,8 yang mengindikasikan bahwa metode *Team Games Tournament* memiliki pengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa karena nilai $0,8 < d < 0,8$. Dalam kelompok eksperimen, 30 siswa atau 93,75% mencapai KKM, sementara pada kelompok kontrol, 26 siswa atau 81,25% mencapai KKM. Dari hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan metode *Team Games Tournament* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. dari pada menggunakan metode ceramah. Hal ini menunjukkan untuk meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

ABSTRACT

Mawerdeh. 2024. *Pengaruh Metode Team Games Tournamnet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Sunan Kalijogo Jabung*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Arief Ardiansyah, M.Pd. Pembimbing 2: Thoriq al Anshori, M.Pd.

Keyword: *TGT, Metode Pembelajaran, Hasil Belajar Siswa.*

Current learning methods are needed to advance student development and provide a positive influence on learning achievement. Based on observations made by researchers at Sunan Kalijogo Jabung Middle School, the learning method used namely the lecture method, has not been able to increase student activity and understanding during the learning process. The TGT type cooperative learning model can be used effectively for PAI learning because this model can increase activity, enthusiasm for learning and cooperation in school. The aim of this research is to find out the influence of the Team Games Tournament Method on student learning outcomes. This research uses a quantitative type of research using experimental methods. This research uses a quantitative approach with quasi-experimental (Quasi Experimental). Based on the results of data analysis carried out by researchers through the Independent Sample t-test, it produced Sig. (2-tailed) of 0.00. These results show $0.00 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that the Team Games Tournament method has a significant influence on student learning outcomes in PAI subjects in SMPN Sunan Kalijogo Jabung.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mempertahankan warisan budaya dari generasi ke generasi (Rahman, 2022). Pembelajaran memerlukan proses, yang merupakan bagian penting dari proses. Pembelajaran dapat diartikan sebagaimana kegiatan antara guru dan siswa dalam menyampaikan ilmu pengetahuan baik di ruang kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat memperbaiki semangat belajar siswa sehingga hasil belajar yang didapat maksimal, Pemahaman siswa tentang ide-ide dan penugasan siswa terhadap topik yang dipelajari adalah dua indikator keberhasilan proses pembelajaran (Nurhayati, 2020).

Keberhasilan belajar dapat dicapai apabila ada dukungan antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan. Menurut Supriadi dalam Hamdani (2011), salah satu tugas guru untuk Meningkatkan proses pengajaran adalah menciptakan kondisi belajar yang relevan agar terbentuk suasana belajar yang menyenangkan. Kesesuaian dalam penggunaan metode pembelajaran bergantung pada beberapa faktor, di antaranya adalah mata pelajaran dan kondisi peserta didik.

Pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang dirancang secara terencana dengan melibatkan informasi dan lingkungan, bertujuan untuk mempermudah siswa dalam proses belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya terdiri dari ruang belajar, meskipun juga mencakup metode dan

media yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kondisi belajar yang baik, yang menjadi faktor penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran. Salah satu cara guru dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang ideal adalah dengan menerapkan berbagai model pembelajaran (Jamil, 2013).

Sering kita jumpai selama proses pembelajaran siswa merasa bosan, mengantuk serta kurang memperhatikan pembelajaran. Ini disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa kurang fokus dalam pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran dapat di ubah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yang mencakup penggunaan media pembelajaran yang tepat (Waridah, 2021). Selain proses pembelajaran faktor pendidik yang kurang kompeten juga menjadi salah satu pengaruh proses pembelajaran kurang efektif.

Dalam kurikulum merdeka guru diberi kebebasan dalam mengelola proses pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan siswa dan lingkungan sekolah masing-masing. Pemanfaatan metode pembelajaran yang sesuai dapat memperjelas dalam penyampaian informasi sehingga proses dan hasil belajar siswa berjalan maksimal (Simanjuntak, 2020).

Metode pembelajaran saat ini diperlukan untuk memajukan perkembangan siswa dan memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar. Hanya memberikan ceramah di depan kelas oleh guru tidaklah cukup, bukan berarti bahwa metode ceramah itu buruk; Namun, siswa dapat merasa lelah jika guru hanya berbicara, dan mereka hanya duduk diam mendengarkan. Rasa bosan dalam mendengarkan penjelasan guru bisa

menghambat semangat belajar siswa. Untuk mengoptimalkan guru, inovasi diperlukan dalam memilih model pembelajaran, karena hanya mengandalkan model ceramah kurang efektif dalam memaksimalkan pendidikan.

Pada masa sekarang, guru diharapkan dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran untuk melakukan kegiatan mengajar di sekolah. Peran guru dalam proses mengajar menjadi sangat penting untuk membuat lingkungan interaktif dan edukatif, melibatkan interaksi antara guru dan siswa, antara siswa satu dengan yang lain, serta dengan sumber pembelajaran, guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama observasi di SMP Sunan Kalijogo Jabung. Terlihat bahwa metode ceramah masih digunakan dalam pembelajaran, guru memberikan penjelasan tentang materi, mengajukan pertanyaan, dan siswa menjawab secara kolektif. Saat siswa di berikan kesempatan untuk bertanya, sebagian besar tetap diam. Mereka tidak memiliki keberanian untuk mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan guru. setelah menyelesaikan tugas, sebagian siswa mencatat semua informasi yang di tulis oleh guru di papan tulis. Namun, mereka tidak menunjukkan hasilnya di dalam kelas, akan tetapi guru hanya membahas tugas tersebut secara kolektif (hasil observasi pada tanggal 7 Januari 2024 pukul 08.00).

Dari hasil pengamatan tersebut, beberapa siswa mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru secara langsung. Namun, sejumlah siswa lainnya belum sepenuhnya memahaminya secara jelas, serta dapat

menyebabkan nilai yang diperoleh tidak optimal, bahkan ada yang tidak lulus.

Oleh karena itu, penting untuk menggunakan beragam model pembelajaran dengan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran pendidikan agama islam adalah model pembelajaran kooperatif. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif pendidikan agama islam, siswa tidak hanya bergantung pada guru, melainkan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran konstruktivis, di mana siswa dapat mengonstruksi informasi dalam pikirannya melalui pengalaman dan pengetahuan pribadi yang didasarkan pada keyakinan bahwa pemahaman konsep-konsep yang sulit dapat lebih mudah dicapai ketika siswa dapat berdiskusi tentang tantangan-tantangan yang dihadapi bersama teman-teman mereka. Pembelajaran ini memberikan kepercayaan diri kepada siswa dan mendorong siswa untuk memperoleh kemampuan serta memahami dan mengungkapkan konsep atau gagasan selain memahami konsep orang lain.

Penggunaan model kooperatif dalam pembelajaran pendidikan agama islam merupakan metode efektif untuk memperbaiki pencapaian siswa dalam keterampilan sosial, termasuk pembangunan harga diri, relasi Interpersonal yang positif, untuk menjadi salah satu pilihan untuk perbaikan proses pembelajaran dengan mendorong siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah dan mengembangkan pemikiran kritis tentang

materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar.

Pembelajaran kooperatif dianggap sebagai model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar dan bekerja sama. Untuk mencapai tujuan ini, perlu diciptakan suatu model pembelajaran pendidikan agama Islam yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk bisa memahami dan menerapkan konsep-konsep tersebut secara pribadi. Pembelajaran kooperatif, juga dikenal sebagai pembelajaran gotong royong, untuk bekerja sama antara satu sama lain. Belajar kelompok lebih akrab dengan model kooperatif. Di sini Guru telah memberikan tugas kepada tiap kelompok untuk mengerjakan soal yang dapat didiskusikan dengan teman-temannya (Rudi, 2013).

Menurut Slavin (2005), pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok yang terdiri dari siswa dengan berbagai tingkat keterampilan. Pendapat yang lain menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk mengajar pembahasan yang agak sulit, dengan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial, dan menciptakan hubungan antara manusia (Mudhofir & Rusydiyah, 2017). Teori belajar sosial dan kognitif-konstruktivis dapat berkontribusi pada pengembangan belajar berkolaborasi.

Rendahnya hasil belajar siswa dan banyaknya yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah masalah serius dalam

pendidikan. Hal ini disebabkan oleh strategi pembelajaran yang kurang menarik yang diterapkan oleh guru. Berdasarkan observasi sementara di SMP Sunan Kalijogo Jabung, rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari kurangnya keaktifan siswa saat pelajaran berlangsung.

Metode pembelajaran yang sering digunakan guru di sekolah cenderung membosankan dan kurang bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran dan harus menjadi perhatian guru saat merancang pembelajaran. Salah satu metode yang dapat diterapkan yaitu metode *Team Games Tournament* dalam proses belajar mengajar. Namun, tantangan dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut sering kali muncul, terutama terkait dengan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Metode ini telah diakui sebagai pendekatan yang dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Pembelajaran kooperatif model *Time Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model yang mudah digunakan untuk siswa tanpa memandang status siswa. Tipe ini melibatkan siswa berperan sebagai tutor sebaya yang menggabungkan elemen permainan untuk meningkatkan semangat belajar. Permainan dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa belajar dengan lebih santai dan meningkatkan tanggung jawab, integritas, kerja sama, dan keterlibatan belajar.

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah, penulis tertarik dengan menulis judul “**Pengaruh Metode *Team Games Tournament***

terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Sunan Kalijogo”.

Salah satu alasan mengapa judul ini dipilih adalah karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat digunakan secara efektif untuk pembelajaran PAI karena model ini dapat meningkatkan keaktifan, semangat belajar, dan kerja sama di sekolah. Dengan demikian, diharapkan bahwa model ini akan meningkatkan motivasi peserta didik, yang pada gilirannya dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dipaparkan di atas, maka peneliti menentukan rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Sunan Kalijogo Jabung?
2. Seberapa besar pengaruh dalam menggunakan Metode *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar pada kelompok eksperimen pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Sunan Kalijogo Jabung?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan metode *Team Games Tournament* dan kelompok siswa yang menggunakan metode ceramah?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah di kemukakan di atas yaitu:

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Sunan Kalijogo Jabung.
2. Mendeskripsikan seberapa besar pengaruh dalam menggunakan Metode *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar pada kelompok Eksperimen.
3. Mendeskripsikan perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara kelompok siswa yang menggunakan metode *Team Games Tournament* dan kelompok siswa yang menggunakan metode ceramah.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dan kajian dari beberapa karya ilmiah terdahulu, maka penulis merumuskan hipotesis bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada metode *Team Games Tournament* di bandingkan dengan kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah.

E. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini penulis mengharapkan mampu memberikan manfaat baik secara Teoritis maupun Praktis kepada pembaca sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama tentang menggunakan Metode *Team Games Tournament*.

- b. Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan bagi peneliti selanjutnya.
- c. Peneliti ini dapat memberikan masukan serta sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya yang berkaitan dengan strategi pembelajaran dengan model kooperatif learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Manfaat peneliti ini dapat menambahkan pengetahuan serta wawasan dalam pengaruh model pembelajaran Kooperatif Learning tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa

b. Bagi sekolah

Sebagai bahan evaluasi untuk mengambil keputusan dan kebijakan dalam menyediakan sarana dan prasarana.

c. Bagi Peneliti

Dapat memberikan ilmu pengetahuan ilmiah serta dapat digunakan sebagai bahan referensi dan pertimbangan untuk memperoleh ruang lingkup yang lebih luas. Selain itu, dapat dikembangkan dengan kajian yang berbeda, sehingga dapat menambah wawasan keilmuan pada aspek model pembelajaran yang secara khusus untuk bisa meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi Pembaca

Peneliti ini dapat menjadi sumber dan tambahan informasi baru bagi seluruh pembaca terutama mahasiswa (sebagai calon guru) mengenai Metode *Team Games Tournament*.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dapat dilakukan secara mendalam dan spesifik namun dengan adanya keterbatasan waktu, tenaga, materi, ilmu dan fasilitas. Maka, penelitian ini membahas “Pengaruh Metode *Team Games Tournament* Terhadap Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Sunan Kalijogo Jabung”. Adapun ruang lingkup dalam Penelitian ini dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan Metode *Team Games Tournament* untuk mengetahui dan mengukur tingkat keberhasilan dalam suatu pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Hasil Belajar pada penelitian ini dapat dilihat menggunakan nilai *PostTest* yang sudah dikerjakan oleh peserta didik setelah pembelajaran selesai.
3. Subjek Penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII SMP Sunan Kalijogo Jabung.

G. Definisi Operasional

Hipotesis dan Variabel ini digunakan pada penelitian bertujuan agar pembahasan tidak melebar. Maka definisi operasional ini akan dipaparkan secara ringkas sebagai berikut:

1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru ketika proses pembelajaran bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Team Games Tournament (TGT)

TGT (*Team Games Tournament*) adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan mainan, tim, dan turnamen untuk meningkatkan interaksi siswa. Metode ini biasanya membagi siswa menjadi tim kecil dan mengadu kekuatan berpikir antara satu sama lain melalui berbagai permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pada Turnamen Tim, siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran sebagai anggota tim, dengan setiap pertanyaan yang diajukan terkait dengan materi yang dipelajari.

3. Hasil belajar

Hasil belajar ini dapat diukur melalui berbagai metode evaluasi seperti tes pilihan ganda. Hasil belajar siswa yang diperoleh oleh siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII dengan tema “Sikap Moderat Dalam Beragama”. Penelitian ini mencakup pengukuran dari Pengetahuan (C1) dan Pemahaman (C2) siswa dalam menjelaskan sikap moderat dalam beragama, yang dimana hasil belajarnya dapat diukur melalui tes pilihan ganda.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

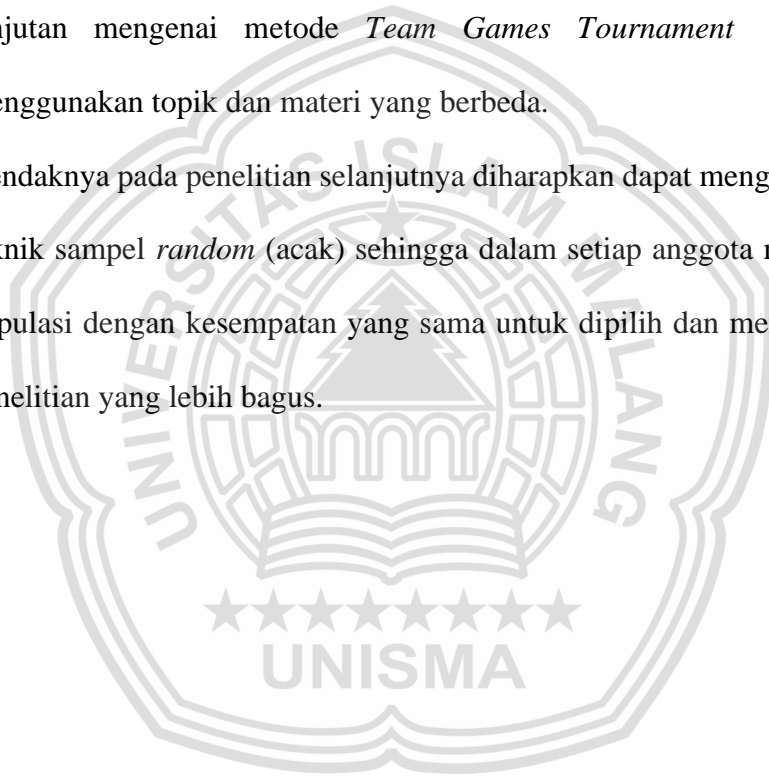
Berdasarkan penelitian yang berjudul Pengaruh Metode *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII diPSMP Sunan Kalijogo Jabung yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwasannya:

1. Hasil studi dari uji *independent sample t-test* menghasilkan *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwasannya $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti dapat dinyatakan bahwasannya terdapat pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Sunan Kalijogo Jabung.
2. Hasil dari uji *effect size* sebesar 3,878. Hasil ini menunjukkan bahwasannya dalam menggunakan Metode *Team Games Tournament* memiliki pengaruh tinggi terhadap hasil belajar sebab nilai $d > 0,8$.
3. Pada kelompok kontrol terdapat 16 siswa yang sudah mencapai hasil belajar atau sebesar 61,9% sudah tuntas, dan terdapat 14 siswa yang belum mencapai hasil belajar atau sebesar 38,09% siswa masih belum tuntas. Sedangkan pada kelompok eksperimen terdapat 27 siswa yang sudah mencapai hasil belajar atau sebesar 92,8% sudah tuntas, dan terdapat 3 siswa yang belum mencapai hasil belajar atau sebesar 7,1% siswa masih belum tuntas.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi penelitian selanjutnya sebaiknya dapat mengembangkan inovasi dengan menginterasikan Metode *Team Games Tournament* dengan media pembelajaran yang lebih moderen
2. Hendaknya para peneliti selanjutnya perlu mengadakan penelitian lanjutan mengenai metode *Team Games Tournament* dengan menggunakan topik dan materi yang berbeda.
3. Hendaknya pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan teknik sampel *random* (acak) sehingga dalam setiap anggota memiliki populasi dengan kesempatan yang sama untuk dipilih dan menjadikan penelitian yang lebih bagus.



DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, & Krathwohl. (2015). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dharma. (2021). *Metodologi Penelitian Keperawatan (CV. Trans Info Media)*.
- Dwiyanti, K., Werang, B. R., & Handayani, D. A. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 1 Buahantahun Pelajaran 2023/2024. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(3).
- Gardner, H. (2003). *Kecerdasan Majemuk (Terjemahan Drs. Alexander. Sindoro)*. Batam: Interaksara.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hardimansyah. (2019). Pengaruh Penerapan Strategi pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih MTs Negeri Putusibau. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 5(1).
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2011). *Cooperative learning: Mengembangkan kemampuan belajar berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Jamil, S. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Joyce, B., & Weil, M. (1980). *Models of Teaching*. London: Prentice Hall International.
- Mudhofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Nur, A. S. (2011). *Perbandingan Antara Model Cooperative Learning dengan Pembelajaran Konvensional dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar (Skripsi)*. UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Nurfadilah, T. (2023). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa*

pada Mata Pelajaran IPS kelas V SDN 60 Ponrang Kecamatan Ponrang Kabupaten Luwu (Skripsi). Universitas Negeri Makassar, Makassar.

- Putra, I. K. A. B., Kusmariyatni, N. N., & Wibawa, I. M. C. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan. In *Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* (Vol. 2).
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* (Vol. 2).
- Sentani, R. B. (2020). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Di MIN 14 Blitar*. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah, Tulungagung.
- Simanjuntak, H. (2020). Motivasi Belajar Mempengaruhi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar (Studi pada SDN 064021 Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan). *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 1(2).
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2021). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti, V. D. (2018). Analisis Kemampuan Kognitif dalam Pemecahan Masalah Berdasarkan Kecerdasan Logis-Matematis. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1). <https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i1.998>
- Suyanto. (2013). *Pendidikan Karakter Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta .

Ulfa, N., Darlius, D., & Harlin, H. (2018). Pengaruh Model TGT Menggunakan Metode Pemberian Tugas Terhadap Hasil Belajar PDO SMKN 2 Palembang. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 5(1), 36–45. <https://doi.org/10.36706/JPTM.V5I1.5327>

Wesli. (2021). *Metodologi Penelitian Teknik Sipil*. Banda Aceh: Yayasan Pena.

Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif - Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

