

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA DI SMKN 1 CILAKU**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada program studi Pendidikan Teknik Bangunan



oleh

Nur Jayanti

NIM 2000510

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

LEMBAR HAK CIPTA

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA DI SMKN 1 CILAKU**

oleh:

Nur Jayanti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Teknik Bangunan
Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Nur Jayanti

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN

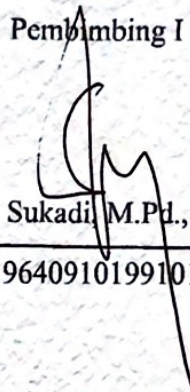
Nur Jayanti

2000510

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA DI SMKN 1 CILAKU**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

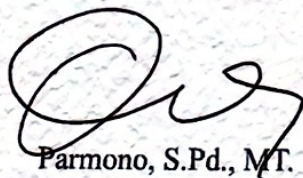
Pembimbing I



Drs. Sukadi, M.Pd., MT.

NIP. 196409101991011002

Pembimbing II



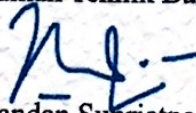
Parmono, S.Pd., MT.

NIP. 920200119781016101

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Bangunan



Dr. Nandan Supriatna, M.Pd

NIP. 196012241991011101

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMKN 1 Cilaku” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini

Bandung, Juli 2024

Penulis



Nur Jayanti

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMKN 1 Cilaku” untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana program studi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar murid dengan harapan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi terciptanya perbaikan dimasa mendatang, semoga dengan penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca

Bandung, Juli 2024

Nur Jayanti

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Di SMKN 1 Cilaku”. Dalam penyusunan skripsi ini banyak pihak yang membantu baik berupa doa, saran/masukan, motivasi dan materi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Sukadi, M.Pd., M.T., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan serta motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
2. Parmono, S.Pd., M.T., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan serta motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Danny Meirawan, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang memberikan arahan selama menempuh pendidikan.
4. Dr. Nandan Supriatna, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan.
5. Seluruh dosen sivitas akademik Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti selama perkuliahan.
6. Seluruh staf Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan dan Seluruh staf fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan yang telah membantu peneliti dalam mengurus segala proses administrasi selama perkuliahan.
7. Kepala sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Ketua Program Keahlian DPIB yang telah mendampingi dan membantu peneliti dalam memberikan izin untuk penelitian.
8. Seluruh guru program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang telah memberikan dorongan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Murid Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang telah bersedia membantu dan menjadi responden dalam penelitian ini.
10. Sahabat seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan saling memberi masukan dalam penyelesaian proposal skripsi ini.
11. Seluruh pihak yang turut membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada orang tua dan keluarga yang telah memberikan do'a, dukungan, motivasi dan materi sehingga bisa sampai pada titik ini. Dengan itu semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat atas segala bantuan yang diberikan kepada peneliti.

Bandung, Juli 2024

Nur Jayanti

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MURID DI SMKN 1 CILAKU**

oleh
Nur Jayanti
NIM. 2000510

ABSTRAK

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran umum implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) murid, gambaran umum hasil belajar murid mata pelajaran Dasar Kejuruan DPIB pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, implementasi model pembelajaran tipe TGT meningkatkan hasil belajar murid. Metode dalam penelitian ini *Quasi Experiment* dengan desain penelitian *Non-equivalen Control Group Desain*. Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi dan tes dengan teknik analisis deskriptif dan uji N-Gain. Adapun hasil penelitian menunjukkan gambaran secara umum mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT di SMKN 1 Cilaku, berdasarkan penilaian dari observer melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya proses pembelajaran sudah sesuai dengan modul ajar, gambaran umum mengenai hasil belajar murid yang didapat dari uji kecenderungan untuk kelas eksperimen menunjukkan frekuensi yang paling banyak dengan persentase 55,26% adalah pada kategori sangat tinggi. Sementara kelas kontrol menunjukkan frekuensi yang paling banyak adalah dengan persentase 46,15% pada kategori sedang dan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar murid dapat dilihat dari hasil pengujian N-Gain yaitu untuk kelas eksperimen peningkatan hasil belajar sebesar 0,57 dalam kategori sedang, sementara untuk kelas kontrol peningkatan hasil belajar sebesar 0,17 dalam kategori rendah.

Kata Kunci: Model pembelajaran, Team games tournament (TGT), Hasil Belajar

**IMPLEMENTATION OF A TEAM GAMES TOURNAMENT TYPE COOPERATIVE
LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES AT SMKN
1 CILAKU**

Arranged by
Nur Jayanti
NIM. 2000510

ABSTRACT

The learning model is one of the factors that influences learning outcomes. The aim of this research is to find out a general description of the implementation of the team games tournament (TGT) type cooperative learning model for students, a general description of student learning outcomes in Basic Vocational DPIB subjects in the control class and experimental class, the implementation of the TGT type learning model improves student learning outcomes. The method in this research is Quasi Experiment with a Non-equivalent Control Group Design research design. Data collection techniques and research instruments use observation, documentation and tests with descriptive analysis techniques and the N-Gain test. The research results show a general picture regarding the implementation of the TGT type cooperative learning model at SMKN 1 Cilaku, based on the assessment of observers through observation sheets, the implementation of learning is in the very good category. This means that the learning process is in accordance with the teaching module, the general description of student learning outcomes obtained from the trend test for the experimental class shows the highest frequency with a percentage of 55.26% in the very high category. Meanwhile the control class showed the highest frequency with a percentage of 46.15% in the medium category and the implementation of the TGT type cooperative learning model to improve student learning outcomes can be seen from the results of the N-Gain test, namely for the experimental class the increase in learning outcomes was 0.57 in medium category, while for the control class the increase in learning outcomes was 0.17 in the low category.

Keywords: *Learning model, Team games tournament (TGT), Learning Outcomes*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Batasan Masalah	4
1.2.3 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	4
1.4.1 Manfaat Secara Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Secara Praktis	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Teori	6
2.1.1 Model Pembelajaran	6
2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	8

2.1.4 Model Pembelajaran Ekspositori	10
2.1.5 Hasil Belajar	11
2.1.6 Mata Pelajaran Dasar Kejuruan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB)	13
2.1.7 Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar	16
2.1.8 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	17
2.1.9 Sintak Model Pembelajaran Ekspositori.....	18
2.2 Penelitian Relavan	20
2.3 Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Desain Penelitian	31
3.2 Variabel Penelitian	31
3.2.1 Variabel Independen	31
3.2.2 Variabel Dependen.....	32
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	32
3.3.1 Variabel Independen	32
3.3.2 Variabel dependen.....	32
3.4 Tempat Penelitian dan Partisipasi	32
3.5 Populasi dan Sampel.....	33
3.5.1 Populasi	33
3.5.2 Sampel	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	33
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.6.2 Instrumen Penelitian	35
3.6.3 Uji Coba Instrumen Penelitian	38
3.7 Prosedur Penelitian	43

3.8 Analisis Data.....	44
3.8.1 Uji Prasyarat Analisis	44
3.8.2 Analisis Deskriptif Data	44
3.8.3 Uji N-Gain	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Temuan	46
4.1.1 Gambaran Penelitian.....	46
4.1.2 Analisis Deskriptif Variabel X Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	47
4.1.3 Analisis Deskriptif Variabel Y Hasil Belajar	47
4.1.4 Analisis N-Gain	54
4.2 Pembahasan	56
4.2.1 Gambaran Umum Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	56
4.2.2 Gambaran Umum Hasil Belajar.....	58
4.2.3 Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	59
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	60
5.1 Simpulan.....	60
5.2 Implikasi	60
5.3 Rekomendasi.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Alir.....	30
Gambar 3. 1 Lokasi Penelitian.....	32
Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian.....	43
Gambar 4. 1 Persentase Hasil Uji Kecenderungan Pretest Kelas Eksperimen	48
Gambar 4. 2 Persentase Kecenderungan Data Posttest Kelas Eksperimen.....	49
Gambar 4. 3 Tingkat Capaian Dari Setiap Indikator.....	51
Gambar 4. 4 Persentase Kecenderungan Data Pretest Kelas Kontrol.....	52
Gambar 4. 5 Persentase Kecenderungan Data Posttest Kelas Kontrol	53
Gambar 4. 6 Tingkat Capaian Dari Setiap Indikator.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Tengah Semester Genap.....	1
Tabel 2. 1 Elemen Dasar Kejuruan DPIB	14
Tabel 2. 2 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	17
Tabel 2. 3 Sintak Model Pembelajaran Ekspositori	19
Tabel 2. 4 Penelitian Relavan.....	20
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	31
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi Penelitian.....	33
Tabel 3. 3 Pedoman Kriteria Aktivitas Mengajar.....	34
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Aktivitas Guru	34
Tabel 3. 5 Hasil Validator Modul Ajar	35
Tabel 3. 6 Pedoman Tes.....	36
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	37
Tabel 3. 8 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	39
Tabel 3. 9 Kriteria Tingkat Realibilitas Soal.....	40
Tabel 3. 10 Rekapitulasi Hasil Uji Reliailitas	40
Tabel 3. 11 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	40
Tabel 3. 12 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran	41
Tabel 3. 13 Kriteria Tingkat Daya Pembeda	42
Tabel 3. 14 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda	42
Tabel 3. 15 Uji Homogenitas	44
Tabel 3. 16 Pedoman Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran	45
Tabel 3. 17 Kriteria Kecenderungan	45
Tabel 3. 18 Kriteria Tingkat Capaian Responden	46
Tabel 3. 19 Interpretasi N-Gain.....	46
Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	46
Tabel 4. 2 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran	47
Tabel 4. 3 Hasil Belajar Minimal & Maksimal	48
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kecenderungan Pretest Kelas Eksperimen	48
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kecenderungan Kelas Eksperimen	49
Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan Tingkat Capaian Pada Setiap Indikator	50
Tabel 4. 7 Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol	51

Tabel 4. 8 Hasil Uji Kecenderungan Kelas Kontrol.....	52
Tabel 4. 9 Tingkat Capaian Pada Setiap Indikator	53
Tabel 4. 10 Rata-rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Pengujian N-Gain.....	55
Tabel 4. 12 Peningkatan Hasil Belajar Dilihat dari KKM	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing Skripsi	67
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	69
Lampiran 3. Balasan Surat Izin Penelitian	70
Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi.....	71
Lampiran 5. Lembar Bukti Perbaikan Draft Seminar 2	75
Lampiran 6. Butir Soal Uji Coba	76
Lampiran 7. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	83
Lampiran 8. Data Siswa Uji Coba Instrumen	84
Lampiran 9. Hasil Uji Coba Instrumen	85
Lampiran 10. Modul Ajar Kelas Kontrol	89
Lampiran 11. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	112
Lampiran 12. Lembar Kerja Peserta Didik Kelas Eksperimen	146
Lampiran 13. Hasil <i>Judgement Ekspert</i> Modul ajar.....	149
Lampiran 14. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran	158
Lampiran 15. Butir Soal Penelitian.....	168
Lampiran 16. Daftar Siswa Sampel Penelitian	173
Lampiran 17. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	174
Lampiran 18. Hasil <i>Posttest</i> kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	175
Lampiran 19. Hasil Uji Homogenitas	176
Lampiran 21. Hasil Uji N-Gain.....	179
Lampiran 22. Dokumentasi	179

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Suhardi, W., & Dwi Mulyono, W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Wondershare Quiz Creator (pada Materi Pekerjaan Konstruksi Tanah Kelas X Dpib). *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 8(1). <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & Raehanah -. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Aziz, M., Tarmedi, E., & Untung, S. (2016). Hubungan Antara Kelompok Teman Sebaya Dengan Prestasi Belajar Siswa Smkn. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 2, 233. <https://doi.org/10.17509/jmee.v2i2.1484>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 8(2), 468–468.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>
- Dyan Wahyulliyono, E., & Frida, N. (2017). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Buzz Groups Dan Model Pembelajaran Ekspositori Pada Mata Pelajaran Ilmu Bahan Bangunan Kelas X Tgb Smk Negeri 3 Jombang*. 1(1), 147-153.
- Hanum, F., Slamet, L., & Sriwahyuni, T. (2015). Kontribusi Minat Belajar Dan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan Smk Negeri 1 Air Putih Kabupaten Batubara Sumatera Utara. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v3i1.5171>
- Hidayat, A., Wiharna, O., & Sukrawan, Y. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Perawatan Kopling. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(2), 145. <https://doi.org/10.17509/jmee.v3i2.4543>
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>
- Ibrahim, E., & Yusuf, M. (2019). Implementasi Modul Pembelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model React Berbasis Kontekstual Pada Konsep Usaha Dan Energi. *Jambura Physics Journal*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.34312/jpj.v1i1.2281>

- Intang Sappaile, B., & Pristiwaluyo, T. (2022). *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa | i.*
- Iqsan, M. N. nur, & Madrizal, J. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di Masa Covid 19. *Jurnal Applied Science in Civil Engineering*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.24036/asce.v2i4.226566>
- Izzuddin, A. T. (2018). Pengembangan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (tgt) Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *PROSIDING SEMINAR DAN DISKUSI PENDIDIKAN DASAR*. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdspd/article/view/10158>
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Ekspositori Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Al asma : Journal of Islamic Education*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24252/asma.v3i2.23748>
- Jenisa, K., & Lubis, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (circ) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Konstruksi Bangunan Siswa Kelas X Tgb Smk Negeri 1 Lubuk Pakam. *Educational Building: Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil*, 2(1 JUNI), Article 1 JUNI. <https://doi.org/10.24114/eb.v2i1.3850>
- Kurniasih, W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Koordinasi Pada Siswa Kelas Xi-a1 Sma Negeri 1 Manyaran. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i4.1681>
- Kustanti, R., & Suparji. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotating Trio Exchange Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Kelas X Smkn 1 Sidoarjo. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 271277.
- Mabruratul, H., & Rahman, K. (2017, April 22). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) dengan Metode Tutor Sebaya untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X IPA 6 SMAN 2 Pamekasan | *Momentum: Physics Education Journal*. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/momentum/article/view/1632>
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas III SDN Sindangsari III. *PANDAWA*, 3(1), 119–128.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Manasikana, O. A., Af'ida, N., Mayasari, A., & Edi Siswan, M. B. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru Ipa Smp*. LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG.
- Mustamiin, M. Z. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Sdn 5 Banyumulek Kabupaten Lombok Barat. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.33394/vis.v5i1.3119>

- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020a). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c), Article 1c. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020b). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c), Article 1c. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Nisa, K., Thamrin, A. G., & Agustin, R. S. (2018). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Model Ekspositori Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Bahan Bangunan Kelas X Teknik Gambar Bangunan Smk Negeri 4 Sukoharjo. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.20961/ijcee.v4i1.22554>
- Novita Sari, I., & Frida Dorintan, N. (2015). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Model Pembelajaran Ekspositori Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Gedung Smkn 2 Bojonegoro. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 77–88.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktaviany, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotating Trio Exchange (RTE) Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Arisan Pada Kompetensi Dasar Sambungan Kayu Siswa Kelas X Keterampilan Kayu SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 2(2), 197–204.
- Randi, S., Junaidi, M., & Harjito. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (tgt) Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X Ipa 1 Sma Negeri 3 Pontianak. *Satya Widya*, 39(2), Article 2. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p87-96>
- Rendi Ardi Tresdiawan, R. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar* [Other, Universitas Pendidikan Indonesia]. https://doi.org/10/S_TM_1700414_Chapter%205.pdf
- Rifqi, M. R. M. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>
- Rofi'ah, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (student Teams-Achievement Divisions) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.51878/learning.v1i2.396>
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas Xi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2736>
- Sholeh Hidayat, I., & Wiyono, A. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas X-Tgb Antara Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dan Pembelajaran Ekspositori Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 50–58.

- Supriyanto, S. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11619>
- Tayeb, T. (2017). Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), Article 2.
- Sugiyono, P. D. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.4220>
- Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Holistika*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24853/holistika.3.2.111-126>
- Widyanti, R. (2017). Analisis Pengukuran Kinerja Dengan Menggunakan Standar Pelayanan Minimum. *Al-Qalb : Jurnal Psikologi Islam*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.15548/alqalb.v8i2.880>
- Wulandari, D. (2022). Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Aksioma Ad Diniyah : The Indonesian Journal Of Islamic Studies*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>
- Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>