

Nomor Daftar FPIPS : 5647/UN40.A2.3/PT/2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAM GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X SMA  
NEGERI 1 CIJERUK KABUPATEN BOGOR**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi*



Oleh:

Ghina Nurhanifah

2005155

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X SMA NEGERI 1 CIJERUK KABUPATEN BOGOR**

Oleh:

Ghina Nurhanifah

NIM 2005155

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Ghina Nurhanifah 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN  
GIINA NURHANIFAH  
NIM 2005155

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM  
GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X SMA NEGERI 1  
CIJERUK KABUPATEN BOGOR

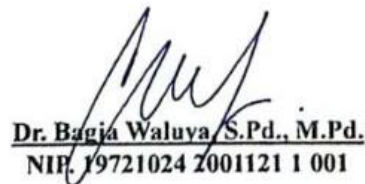
Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Asep Mulyadi, M. Pd  
NIP. 19620902 199901 1 001

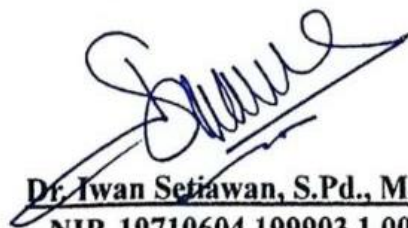
Pembimbing II



Dr. Bagja Waluya, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19721024 2001121 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Geografi



Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si.  
NIP. 19710604 199903 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA Negeri 1 Cijeruk Kabupaten Bogor**" 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 pada kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini

Bandung, Oktober 2024



Ghina Nurhanifah

NIM. 2005155

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia, nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA Negeri 1 Cijeruk”. Selain itu, shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia kepada alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap keaktifan siswa pada materi Atmosfer. Keaktifan siswa memiliki peranan yang penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru geografi khususnya dalam menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan berorientasi kepada siswa sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kepada berbagai pihak yang yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari terdapat kekurangan dan ketidaklengkapan. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis secara terbuka menerima segala kritik, masukan dan, saran yang membangun dari semua pihak agar dapat meningkatkan kualitas penelitian. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Bandung, Juli 2024



Ghina Nurhanifah

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan Hidayat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan karya tulis skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, pengetahuan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada:

1. Keluarga tercinta terutama kepada Ayah dan Ibu tersayang yaitu Bapak Nurdin dan Ibu Yanti Sumiyati serta kepada Abang Syahrul dan adik-adikku yaitu Arvin dan Faiz atas kepercayaannya, semangat, motivasi, doa tulus yang tiada henti-hentinya, dan dukungan terbaik kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Keluarga besar tercinta peneliti yaitu para bibi dan paman, para sepupu, dan kakek serta nenekku yang selalu memberikan semangat, doa-doa tulus dan dukungan yang sangat berarti bagi peneliti.
3. Bapak Drs. Asep Mulyadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama skripsi yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, dan memotivasi peneliti dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini
4. Bapak Dr. Bagja Waluya, S.Pd., M. Pd., selaku pembimbing kedua skripsi yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, dan memotivasi peneliti dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini
5. Bapak Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi FPIPS UPI yang telah mengeluarkan kebijakan yang sangat menunjang bagi aktivitas Mahasiswa Pendidikan Geografi selama perkuliahan dan memotivasi peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Staf di Program Studi Pendidikan Geografi yang telah menjalankan tugas dengan baik dan membantu memudahkan peneliti untuk menyelesaikan berkas administrasi mulai dari awal perkuliahan hingga saat ini
7. Ibu Hj. Ani Rohaeni, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Cijeruk Kabupaten Bogor yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di SMAN 1 Cijeruk

8. Ibu Aam Amaliah, S.Pd., M.Pd., selaku Wakasek Kurikulum yang telah mengarahkan peneliti dan membantu peneliti dalam melakukan penelitian di SMAN 1 Cijeruk
9. Ibu Ghina Puspita Norbaini, S.Pd., selaku guru geografi kelas X yang telah meluangkan waktunya untuk membantu peneliti dalam menjalankan penelitian sekaligus memberikan motivasi, saran, dan rekomendasi selama peneliti melakukan penelitian
10. Bapak H. Miftahudin, S.Pd., selaku guru geografi kelas XI yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan uji instrumen
11. Seluruh Bapak/Ibu Guru dan Staf di SMAN 2 Cianjur yang telah membantu memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian.
12. Peserta didik kelas X khususnya kelas X-4 dan X-5 SMAN 1 Cijeruk yang telah bersedia dan mampu bekerja sama dengan baik sebagai sampel dalam penelitian ini
13. Teman peneliti yaitu Fatimah Az-zahra dan Shabrina yang selalu berada disisi peneliti, memberikan dukungan, ketenangan, dan bantuan serta tidak pernah bosan menjadi tempat keluh kesah bagi peneliti. Kawan lama peneliti yaitu teman-teman SMP dan SMA peneliti yang hingga saat ini terus berkontak dengan peneliti meski sulit sekali untuk bertemu karena telah terpisah jarak dan kesibukan masing-masing, namun tetap memberikan bantuan dan dukungan yang sangat berarti bagi peneliti.
14. Teman seperjuangan peneliti Aliya dan Citra yang selalu memberikan keceriaan dengan lelucon-lelucon tidak terduganya, memberikan bantuan, dukungan, menenangkan, dan saling menguatkan satu sama lain.
15. Pihak lain yang ikut serta memberikan dukungan dan membantu kelancaran proses penyusunan skripsi ini. Semoga bantuan yang diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X SMA NEGERI 1 CIJERUK KABUPATEN BOGOR**

**Oleh: Ghina Nurhanifah (2005155)**

**Pembimbing: Drs. Asep Mulyadi, M.Pd., Dr. Bagja Waluya, S.Pd., M. Pd**

**ABSTRAK**

Pelaksanaan model pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keaktifan siswa. Keaktifan menjadi salah satu faktor yang menunjang keberhasilan pembelajaran. Siswa kelas X di SMAN 1 Cijeruk umumnya belum menunjukkan partisipasi aktif baik dalam bertanya, menyampaikan pendapat, dan menyelesaikan masalah. Dalam mendukung keaktifan, diperlukan peran guru dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif, salah satunya dengan menggunakan model kooperatif tipe *team game tournament*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa di SMAN 1 Cijeruk. Penelitian menggunakan metode *quasi-experiment* dengan desain *non-equivalent control group* pada kelas X-4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-5 sebagai kelas kontrol. Variabel penelitian meliputi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan keaktifan belajar. Indikator keaktifan terdiri dari perhatian siswa terhadap pembelajaran, keberanian bertanya, menyampaikan pendapat, partisipasi dalam diskusi kelompok, dan penyelesaian masalah. Pengumpulan data keaktifan menggunakan angket sebelum dan setelah perlakuan. Analisis data menggunakan uji hipotesis non-parametrik Mann-Whitney U. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan keaktifan siswa sebelum dan sesudah tanpa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas kontrol serta terdapat perbedaan keaktifan sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen menunjukkan keaktifan belajar yang lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, hal ini terlihat dari total keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 84.22 sementara total keaktifan kelas kontrol sebesar 77.56. Selain itu, uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.005, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap keaktifan belajar siswa kelas X di SMAN 1 Cijeruk.

**Kata Kunci:** Keaktifan belajar, Model pembelajaran, *Team Game Tournament*



**THE EFFECT OF TEAM GAME TOURNAMENT TYPE COOPERATIVE  
LEARNING MODEL ON STUDENT LEARNING ACTIVENESS IN  
GEOGRAPHY CLASS X SMA NEGERI 1 CIJERUK, BOGOR REGENCY**

**By: Ghina Nurhanifah (2005155)**

**Advisor: Drs. Asep Mulyadi, M.Pd., Dr. Bagja Waluya, S.Pd., M. Pd**

**ABSTRACT**

The learning model significantly impacts student engagement, which is crucial for successful learning. However, class X students at SMAN 1 Cijeruk generally show low participation in asking questions, sharing opinions, and problem-solving. The teacher's role is important in applying an effective learning model to increase student activeness. The learning model that can be used is the Team Game Tournament type cooperative learning model. This study evaluates its effect on student engagement at SMAN 1 Cijeruk, with class X-4 as the experimental group and class X-5 as the control group, using a quasi-experimental non-equivalent control group design. Engagement was measured through indicators such as attention, willingness to ask questions, courage to express opinions, group discussion participation, and problem-solving ability. Data was collected via a pre- and post-treatment questionnaire and analyzed using the Mann-Whitney U test. The analysis showed a difference in student activeness before and after without implementing TGT type cooperative learning model in control class and there was a difference in activeness before and after implementing TGT type cooperative learning model in experimental class. The experimental class showed higher learning activeness than the control class, seen from the total student learning activeness in the experimental class of 84.22 while the control class is 77.56. Also, the hypothesis test showed a significance value of 0.005, so it is concluded there is an effect of the team game tournament type cooperative learning model on student learning activeness in class X at SMAN 1 Cijeruk.

**Keyword:** Learning activeness, Learning model, Team Game Tournament

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1 Model Pembelajaran .....	9
2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif.....	10
2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> .....	12
2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group to Group Exchange</i> .....	17
2.2 Keaktifan Belajar Siswa .....	19
2.2.1 Pengertian Keaktifan Belajar.....	19
2.2.2 Jenis-Jenis Keaktifan Belajar.....	20
2.2.3 Faktor Keaktifan Belajar .....	22
2.2.4 Indikator Keaktifan Belajar .....	23
2.3 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa .....	24

2.4	Penelitian Terdahulu .....	27
2.5	Hipotesis .....	29
2.6	Kerangka Berpikir .....	30
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....		32
3.1	Lokasi Penelitian .....	32
3.2	Metode Penelitian .....	32
3.3	Desain Penelitian .....	33
3.4	Populasi Penelitian .....	33
3.5	Sampel Penelitian .....	34
3.6	Variabel Penelitian .....	34
3.7	Definisi Operasional .....	35
3.8	Alur Penelitian .....	37
3.9	Teknik Pengumpulan data.....	38
3.10	Instrumen Penelitian .....	38
3.10.1	Instrumen Angket .....	38
3.10.2	Instrumen Observasi .....	40
3.10.3	Instrumen Tes.....	41
3.11	Uji Instrumen Penelitian.....	41
3.11.1	Uji Validitas .....	41
3.11.2	Uji Reliabilitas.....	43
3.11.3	Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	44
3.11.4	Uji Daya Pembeda Soal.....	46
3.12	Teknik Analisis Data.....	47
3.12.1	Uji Normalitas .....	47
3.12.2	Uji Homogenitas.....	47
3.12.3	Uji Hipotesis .....	48
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		49
4.1	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	49
4.1.1	Visi dan Misi SMAN 1 Cijeruk .....	50
4.1.2	Tenaga Pendidik dan Peserta Didik .....	50
4.2	Data Penelitian .....	51
4.2.1	Perbedaan Keaktifan Belajar Kelas Kontrol.....	51
4.2.2	Perbedaan Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen .....	57

4.2.3	Perbedaan Keaktifan Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	68
4.3	Analisis Data Hasil Penelitian .....	71
4.3.1	Uji Normalitas .....	71
4.3.2	Uji Homogenitas.....	72
4.3.3	Uji Hipotesis .....	73
4.4	Pembahasan .....	75
4.4.1	Perbedaan Keaktifan Belajar Kelas Kontrol.....	76
4.4.2	Perbedaan Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen .....	77
4.4.3	Perbedaan Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	79
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....		82
5.1	Simpulan.....	82
5.2	Implikasi .....	83
5.3	Rekomendasi .....	83
DAFTAR PUSTAKA .....		85
LAMPIRAN .....		92

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	31
Gambar 3.1 Bagan Alur Penelitian.....	37
Gambar 4.1 Peta Lokasi Penelitian .....	49
Gambar 4.2 Grafik Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	70
Gambar 4.3 Grafik Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	27
Tabel 3.1 Desain Penelitian .....	33
Tabel 3.2 Keaktifan Awal Siswa .....	34
Tabel 3.3 Indikator Variabel .....	35
Tabel 3.4 Pola Penskoran.....	39
Tabel 3.5 Kriteria Skor Perindikator.....	40
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Skor .....	40
Tabel 3.7 Kriteria Skor Hasil Belajar .....	41
Tabel 3.8 Uji Validitas Angket.....	42
Tabel 3.9 Uji Validitas Soal .....	43
Tabel 3.10 Uji Reliabilitas Angket .....	44
Tabel 3.11 Uji Reliabilitas Soal .....	44
Tabel 3.12 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	45
Tabel 3.13 Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	45
Tabel 3.14 Klasifikasi Daya Beda Soal .....	46
Tabel 3.15 Daya Beda Soal.....	47
Tabel 4.1 Peserta Didik SMAN 1 Cijeruk .....	50
Tabel 4.2 Penilaian Keaktifan Belajar Kelas Kontrol Indikator Perhatian Siswa Terhadap Pembelajaran .....	52
Tabel 4.3 Penilaian Keaktifan Belajar Kelas Kontrol Indikator Keberanian Siswa Dalam Bertanya.....	53
Tabel 4.4 Penilaian Keaktifan Belajar Kelas Kontrol Indikator Keberanian Mengutarakan Pendapat.....	54
Tabel 4.5 Penilaian Keaktifan Belajar Kelas Kontrol Indikator Berpartisipasi Dalam Diskusi Kelompok .....	54
Tabel 4.6 Penilaian Keaktifan Belajar Kelas Kontrol Indikator Menyelesaikan Permasalahan yang Diberikan .....	55
Tabel 4.7 Penilaian Afektif Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4.8 Penilaian Psikomotorik Kelas Kontrol .....	56
Tabel 4.9 Penilaian Kognitif Kelas Kontrol .....	57
Tabel 4.10 Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran TGT.....	58

Tabel 4.11 Penilaian Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen Indikator Perhatian Siswa Terhadap Pembelajaran.....	63
Tabel 4.12 Penilaian Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen Indikator Keberanian Siswa Dalam Bertanya .....	64
Tabel 4.13 Penilaian Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen Indikator Keberanian Mengutarakan Pendapat .....	64
Tabel 4.14 Penilaian Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen Indikator Berpartisipasi Dalam Diskusi Kelompok .....	65
Tabel 4.15 Penilaian Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen Indikator Menyelesaikan Permasalahan yang Diberikan .....	66
Tabel 4.16 Penilaian Afektif Kelas Eksperimen .....	67
Tabel 4.17 Penilaian Psikomotorik Kelas Eksperimen.....	67
Tabel 4.18 Penilaian Kognitif Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4.19 Perbedaan Keaktifan Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	69
Tabel 4.20 Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	70
Tabel 4.21 Hasil Uji Normalitas .....	72
Tabel 4.22 Hasil Uji Homogenitas .....	73
Tabel 4.23 Hasil Uji Hipotesis Pertama .....	73
Tabel 4.24 Hasil Uji Hipotesis Kedua .....	74
Tabel 4.25 Hasil Mean Uji Mann Whitney .....	75
Tabel 4.26 Hasil Uji Hipotesis Ketiga.....	75

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Penelitian .....	93
Lampiran 2 Instrumen Angket.....	94
Lampiran 3 Instrumen Observasi Model Pembelajaran .....	99
Lampiran 4 Instrumen Tes .....	102
Lampiran 5 Uji Validitas Instrumen Angket.....	104
Lampiran 6 Uji Validitas Instrumen Tes.....	108
Lampiran 7 Modul Ajar .....	111
Lampiran 8 Bahan Ajar.....	122
Lampiran 9 Media Pembelajaran.....	129
Lampiran 10 Lembar Kerja Peserta Didik.....	132
Lampiran 11 Instrumen Penilaian.....	135
Lampiran 12 Dokumentasi .....	143



## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, dkk. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Unissula Pres: Semarang
- Aje, A.U. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement (STAD) dan Team Games Tournament (TGT)*. Azka Pustaka. Bandung Barat
- Aksa, dkk. (2019). Geografi dalam Perspektif Filsafat Ilmu. *Majalah Geografi Indonesia*, 33(1), 43-47. doi: <https://doi.org/10.22146/mgi.35682>
- Amalia, dkk. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani. Recovery: Semarang, Jawa Tengah
- Amalia, dkk. (2023). *Penyusunan Instrumen Penelitian*. Nasya Expanding Mangement: Pekalongan, Jawa Tengah
- Andriani, dkk. (2021). Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Pembelajaran Matematika Informatif*, 4(1), 9-16
- Arif, dkk. (2017). Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 1 Praya Barat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 1(2), 108-116. doi: <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v1i2.184>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3*. Bumi Aksara: Jakarta
- Astuti, M. (2022). *Evaluasi Pendidikan*. Deepublish: Yogyakarta
- Bukhari. (2022). *Model Teams Games Tournament*. *Jurnal Ekperimental*, 11(1), 18-26. doi: 10.58645/eksperimentalv11i1.122
- Dahlia, dkk. (2021). Peningkatan Kapasitas Guru Geografi Memanfaatkan Media Pembelajaran Online dan Offline di Masa Covid 19. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3). doi: <http://dx.doi.org/10.31849/dinamisia.v5i3.4527>
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji T, Uji F, R2)*. Guepedia: Bogor, Jawa Barat
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara: Jakarta
- Fahrudin. (2022). *Sikap Ilmiah dalam Perspektif Model Pembelajaran Kooperatif*. Penerbit NEM: Pekalongan, Jawa Tengah

- Fauziyah, dkk. (2020). Model Team Games Tournaments (Tgt) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa. *SOCIUS: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9 (2). 144-154
- Hasanah & Himami. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13
- Hasanah & Himami. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *IRSYADUNA*, 1 (1), 1-13
- Hermawan, I. (2019). *Metodelogi penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan & Mixed Methode*. Hidyatul Quran: Kuningan, Jawa Barat
- Hermayanti, dkk (2022). *Strategi Pembelajaran (Macam-Macam Strategi Pembelajaran yang Dapat Diterapkan Guru)*. Inoffast Publishing Indonesia: Surabaya, Jawa Tengah
- Hidayati, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Based Learning dan Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Journal Sosearch*, 1(1), 39-45
- Ibrahim, dkk. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Unesa Press: Surabaya, Jawa Timur
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta: Bandung
- Iskandar, S.M. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sains Berbasis Konstruktivis*. Media Nusa Creativa: Malang
- Jais, A. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM). *Sabilarrsyad*, 6 (1), 113-123
- Jaya, I.M.L. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Anak Hebat Indonesia: Yogyakarta
- Kasanah. (2021). *Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021*. (Skripsi). IAIN Ponorogo
- Kharisma, C. (2020). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Smk Piri Sleman Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(1), 47-64. doi: <https://doi.org/10.21831/jpvo.v3i1.34974>
- Koesnandar, C. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sesuai Kurikulum 2013. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 33. doi: <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p33--61>

- Kurniawati, dkk. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik dalam Materi Konsep Dasar Ilmu Geografi di SMA. *Jembura Geo Education Journal*, 4 (2), 157-166
- Kusnandar. (2008). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Kusumastuti, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish: Yogyakarta
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish: Yogyakarta
- Lestari, dkk. 2023. *Model- Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0*. Nilacakra: Bali
- Martinis, Y. (2007). *Kiat-Kiat Membelajarkan Siswa*. Gaung Persada Pers: Jakarta
- Mulyasa, E. (2008). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Bumi Aksara: Jakarta
- Mulyatiningsih. (2010). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan (Paikem)*. Rektorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan: Indonesia
- Noor, I. (2021). Penggunaan Media Presentasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Sungai Loban. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru PAI*, 1 S (1), 397-409
- Nugraha, A.K (2019). Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar IPA Materi Sistem Organisasi Mahluk Hidup Dengan Media Flash card Matching Game Pada Peserta Didik Kelas VII F SMP Negeri 1 Pejagoan Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Konvergensi*, 6 (29), 7-18
- Nurhadi. (2004). *Pertanyaan dan Jawaban*. Gramedia Widiasarna: Jakarta
- Nurhijrah, dkk. (2023). *Belajar dan Pembelajaran Untuk Kejuruan Era 4.0 dan Society 5.0*. Rizmedia: Sulawesi Selatan
- Octavia, S. (2020). *Model- Model Pembelajaran*. Deepublish: Yogyakarta
- Parhusip, dkk. (2013). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293-306
- Parhusip, dkk. 2023. Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2). 293-306
- Pitdianti, N. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Satu Atap Kuala T.P. 2019/2020*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

- Ponidi, dkk. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Penerbit Adab: Indramayu, Jawa Barat
- Prasetya, S. (2023). *Kooperatif Learning Menerapkan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru*. Lakeisha: Klaten, Jawa Tengah
- Rahardja. (2023). *Statistik Deskriptif Teori. Rumus. Kasus Untuk Penelitian. Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer: Tangerang, Jawa Barat*
- Rahmat, dkk. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analysis. *Jurnal UPI*, 3(5), 239-246.
- Reksiana. (2019). Diskursus Terminologi Model, Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 15(2), 199-225
- Riandri, H. (2012). Peningkatan Keaktifan dan Pemahaman Siswa Kelas VIII-B Semester 4 pada Mapel Biologi Melalui Guided Inquiry di SMP Negeri 26 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012. *Seminar Nasional IX Pendidikan Biologi FKIP UNS*, 269-274
- Rifa'i, dkk. (2022). *Model Pembelajaran Kreatif, Inspiratif, dan Motivatif*. Wiyata Bestasri Samasta: Cirebon
- Rizwani & Widayati. (2012). Model *Active Learning* dengan Teknik *Learning Starts With A Question* Dalam Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Kelas XI Ilmu Sosial 1 SMA Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 10(2), 1-21
- Rosyana, dkk. (2022). Analisis Keaktifan Belajar Ditinjau dari Gaya Belajar Peserta Didik Selama Masa Pandemi Covid 19 pada Peserta Didik Kelas V SDN Joho 01 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Journal Pendidikan Dasar*, 10 (1), 19-24
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Sadirman, A.M. (2000). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. IKIP Malang: Malang, Jawa Timur
- Salo, A.Y. 2016. Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Experiment Kelas VII SMPN 6 Banda Aceh). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16 (3), 297-304.
- Saniah & Pujiastuti. (2021). Analissi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SD Bakung III. *Jurnal Sosialisasi*, 8(2), 76-80
- Sanjaya, W. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Kencana Pernanda Group: Bandung

- Scoliha, dkk. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Tata Boga*, 10 (2). 234-245
- Setiawan, A (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia: Ponorogo, Jawa Timur
- Silberman. (2016). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nuansa Cendikia: Bandung, Jawa Barat
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning- Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish: Yogyakarta
- Sofiah, U. (2018). Metode small group discussion untuk meningkatkan kompetensi membaca teks hortatory exposition. *Tajdidikasi: Jurnal penelitian dan kajian pendidikan*, 8(2), 136-153
- Stewart (2015). *The Implementation of Two Cooperative Learning Structures, Rally Coach And Teams-Games-Tournaments, In High School Chemistry Courses*. (Tesis). Louisiana State University
- Suandika, dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69-78. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>
- Suciani, dkk. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Samudra Geografi*, 1(2), 1-7
- Suciani, dkk. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Samudra Geografi*, 1 (2), 1-7
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung, Jawa Barat
- Sugiata. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Turnament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2 (2), 78-87. doi: [10.23887/jpk.v2i2.16618](https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618)
- Supiani. (2022). *Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Microsoft PowerPoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang*. (Skripsi). UIN Maulana Malik Ibrahim
- Susanna. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196. doi: <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>

- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana: Jakarta
- Syah, M. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya: Bandung, Jawa Barat
- Tamrin, dkk. (2011). Teori Pembelajaran Konstruktivisme Vyogotsky dalam Pembelajaran Matematika. *SIGMA*, 3(1), 40-47
- Thalita, dkk. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *JPGSD*, 4(11), 147-156
- Trianto. (2007). *Model- Model Pembelajaran novatif Berorientasi Konstruktiv*. Prestasi Pustaka: Jakarta
- Trianto. (2011). Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik : Bagi Anak Usia Dini Tk/Ra & Anak Usia Kelas Awal SD/MI. Kencana: Jakarta
- Upu, dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Issues in Mathematics Education*, 2 (2), 152-160
- Wahyuningsih, E. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish: Yogyakarta
- Wibowo, A. E. (2021). *Metodologi Penelitian Pegangan untuk Menulis Karya Ilmiah*. Insania: Cirebon, Jawa Barat
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139
- Widhiastuti & Fachrurizie. (2014). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi. Dinamika Pendidikan*, 9(1), 48-56
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 9(1), 15-21
- Yazid & Lisnawati. (2022). Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI di SMAN 5 Bogor. *Inspiratif Pendidikan*, 11(2), 530-543
- Yuliana, dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 17–27.
- Yuliani. (2020). *Pendidikan Progresif John Dewey*. Penerbit A-Empat: Serang, Banten

- Herdinawati, dkk. (2018). Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Ditinjau Dari Keterampilan Kooperatif Dan Hasil Belajar. *E- Journal Pendidikan IPA*, 7 (8), 430-438
- Nurhayati, dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3 (1), 1-12
- Hermawan, dkk. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran STAD Dengan TGT Ditinjau Dari Keaktifan Belajar Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1 (1), 220-225
- Listiyaningsih & Sadjiarto. (2017), Perbedaan Metode Pembelajaran Jigsaw dengan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan. *Jurnal Ecodunamika*, 1 (1), 1-4