

**PENGARUH *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
QUIZWHIZZER TERHADAP PENINGKATAN
PEMAHAMAN KONSEP SISWA**
(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas X SMAN 2 Indramayu pada
Mata Pelajaran Ekonomi)

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi*



Disusun oleh:
Nurul Maulani
2000406

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGARUH *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
QUIZWHIZZER TERHADAP PENINGKATAN
PEMAHAMAN KONSEP SISWA**

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas X SMAN 2 Indramayu pada
Mata Pelajaran Ekonomi)

Oleh

Nurul Maulani

2000406

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis

© Nurul Maulani

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 seizin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN
QUIZWHIZZER TERHADAP PENINGKATAN**

PEMAHAMAN KONSEP SISWA

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas X SMAN 2 Indramayu pada
Mata Pelajaran Ekonomi)

Bandung, Juli 2024

Skripsi ini disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Disman, M.S.

NIP. 195902091984121001

Pembimbing II



Kinanti Geminastiti H. S.Pd., M.Pd

NIP. 920190219880805201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi



Dr. Susanti Kurniawati, M.Si

NIP. 197601112009122003

Nurul Maulani (2000406). “Pengaruh *Teams Games Tournament* Berbantuan *Quizwhizzer* Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas X SMAN 2 Indramayu pada Mata Pelajaran Ekonomi)”. Dibawah bimbingan Dosen Pembimbing I: Prof. Dr. H. Disman, M.S. dan Dosen Pembimbing II: Kinanti Geminastiti H. S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep siswa di kelas X SMA Negeri 2 Indramayu. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *teams games tournament* berbantuan *quizwhizzer* pada materi alat pembayaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Instrumen yang digunakan berupa tes pemahaman konsep dalam bentuk tes pilihan ganda. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan statistika parametrik melalui uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Hasil penelitian diperoleh hasil: (1) Secara umum kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen dan kontrol berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata *pretest posttest* eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (2) terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan metode *teams games tournament* berbantuan *quizwhizzer*, dan (3) terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran ekonomi antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan metode *teams games tournament* berbantuan *quizwhizzer* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah.

Kata Kunci: Pemahaman Konsep, Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, *Quizwhizzer*.

Nurul Maulani (2000406). "The Effect of Teams Games Tournament Assisted by Quizwhizzer on Improving Students' Understanding of Concepts (Quasi-Experimental Study in Class X of SMAN 2 Indramayu on Economics Subjects)". Under the guidance of Supervisor I: Prof. Dr. H. Disman, M.S. and Supervisor II: Kinanti Geminastiti H. S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This research was motivated by the low understanding of the concept of students in class X of SMA Negeri 2 Indramayu. The purpose of this study was to determine the effect of the application of the cooperative learning model with the teams games tournament method assisted by quizwhizzer on payment instrument materials. The research method used was a quasi-experiment with a non-equivalent control group design. The instrument used was in the form of a concept comprehension test in the form of a multiple-choice test. The research hypothesis was tested using parametric statistics through paired sample t-test and independent sample t-test. The results of the study were as follows: (1) In general, the students' ability to understand concepts in the experimental and control classes was in the medium category with the average score of the pretest posttest of the experimental class higher than that of the control class (2) there was a difference in the level of students' understanding of concepts in economics subjects in the experimental class before and after learning using a cooperative learning model with the Teams Games Tournament method assisted by Quizwhizzer, and (3) there was a difference in the level of students' understanding of concepts in economics subjects between experimental classes that used the cooperative learning model with the Teams Games Tournament assisted by Quizwhizzer with a control class that uses a lecture learning method.

Keywords: Concept Understanding, Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament, Quizwhizzer.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN HIPOTESIS	9
2.1 Kajian Pustaka	9
2.1.1 Konsep Teori Belajar	9
2.1.2 Kemampuan Pemahaman Konsep.....	11
2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif	15
2.1.4 Metode <i>Teams Games Tournament</i>	17
2.1.5 Media <i>Quizwhizzer</i>	20
2.2 Penelitian Terdahulu.....	22
2.3 Kerangka Teoritis	24
2.4 Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Objek dan Subjek Penelitian	27
3.2 Metode Penelitian.....	27
3.3 Desain Penelitian	27
3.4 Definisi Operasional Variabel	28
3.5 Populasi dan Sampel.....	30

3.6	Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	30
3.6.1	Teknik Pengumpulan data.....	30
3.6.2	Alat Pengumpulan Data	30
3.7	Pengujian Instrumen Penelitian.....	31
3.7.1	Uji Validitas	31
3.7.2	Uji Reliabilitas	32
3.7.3	Uji Tingkat Kesukaran Instrumen.....	33
3.7.4	Uji Daya Beda Instrumen.....	34
3.8	Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Hasil Penelitian.....	40
4.1.1	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	40
4.1.2	Deskripsi Subjek Penelitian	41
4.1.3	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	42
4.1.4	Deskripsi Tingkat Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa	48
4.1.5	Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	49
4.2	Pembahasan	53
4.2.1	Perbedaan Tingkat Pemahaman Konsep Siswa Eksperimen Sebelum dan Setelah Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan <i>Quizwhizzer</i>	53
4.2.2	Perbedaan Tingkat Pemahaman Konsep Siswa antara Kelas Eksperimen yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Metode <i>Teams Games Tournament</i> dengan Kelas Kontrol yang Menggunakan Metode Pembelajaran Ceramah	56
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Implikasi.....	59
5.3	Rekomendasi	60
DAFTAR PUSTAKA		61
DAFTAR LAMPIRAN.....		67

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jumlah Siswa SMA Negeri Kabupaten Indramayu Lulus Seleksi Nasional Berbasis Prestasi (SNBP) Tahun Ajaran 2022/2023	2
Tabel 1. 2 Analisis Soal Ujian Penilaian Akhir Tahun (PAT) Kelas X SMAN 2 Indramayu Pada Mata Pelajaran Ekonomi	3
Tabel 1. 3 Frekuensi dan Persentase Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Indramayu Tahun Ajaran 2023/2024.....	4
Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	19
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3. 1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	28
Tabel 3. 2 Definisi Operasional Variabel.....	29
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas.....	32
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas	33
Tabel 3. 5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal	34
Tabel 3. 6 Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal.....	35
Tabel 3. 8 Kategori Tingkat Gain Ternormalisasi	37
Tabel 4. 1 Jumlah Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol Berdasarkan Jenis Kelamin	41
Tabel 4. 2 Deskripsi Tingkat Pemahaman Konsep Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	48
Tabel 4. 3 N-Gain Pemahaman Konsep Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	49
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Pemahaman Konsep Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	49
Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas Pemahaman Konsep Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	50
Tabel 4. 6 Hasil Uji Hipotesis 1 - <i>Paired Sample T-Test</i>	51
Tabel 4. 7 Hasil Uji Hipotesis 2 - <i>Independent Sample T-Test</i>	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	25
-------------------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2015). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran Dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Assegaf, A.R. (2011). *Filsafat Pendidikan Islam : Paradigma Baru Pendidikan Hadhari Berbasis Integratif Interkonektif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bastian, A., & Reswita. (2022). *Model Dan Pendekatan Pembelajaran*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Isjoni. (2016). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Leuwol, F.S., Wantu, H.M., Ilham, C.I., Nduru, M.P., Sumiyati, S., Mardikawati, B., Suhendi, D., Mujab, S., Firman, M., Anaktototy, K., Nur, M.A. & Rinaldi, F. (2023). *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta : KBM Indonesia.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning : Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jurnal:

- Abdurrahman, M., & Anggun. (2021). Perbedaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Dan TGT Terhadap Prestasi Belajar Fisika SMK Al Amin Kilang. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(1), 169–179.

- Agustina, Misdalina, & Lefudin. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186.
- Aisya, R., Wahyuni, Y. S., & Hefni, H. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Ceramah terhadap Pemahaman Siswa pada Pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS 5 di SMAN 1 Pasaman. *Journal on Education*, 5(4), 12043–12051.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan *Software SPSS* untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal Of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Baehaqi, M. L. (2020). *Cooperative Learning* Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 157–174.
- Dewi, S. Z., & Ibrahim, T. (2019). Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 130–136.
- Fadly, R. D., Sulastry, T., & Side, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMAN 1 Gowa (Studi Materi Pokok Larutan Penyangga). *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 21(1), 100.
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). *Students' Responses To Quizwhizzer Educational Game To Strengthen Mathematical Concept Understanding Ability*. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(2), 94–104.
- Fitri, R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Persamaan Lingkaran. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(2), 241.
- Gülşen Çağatay, G. D. (2013). *The Effect Of Jigsaw-I Cooperative Learning*

- Technique On Students ' Understanding About Basic Organic. International Journal Of Educational Researchers, 4(2), 30–37.*
- Hariyanto, A., & Zuchdi, D. (2016). Keefektifan Model TGT dan Jigsaw dengan Pendekatan Saintifik Pembelajaran Ekonomi SMA Negeri di Sleman. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 3(2), 125–137.*
- Korn, J. (2014). *Teaching Conceptual Understanding Of Mathematics Via A Hands -On Approach.* 1–29.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal, 2(1), 49–57.*
- Meileni, H., Satriadi, I., Oktapriandi, S., & Apriyanty, D. (2021). Model Aplikasi *Digital Learning* Menggunakan *Netboard* Untuk Pembelajaran Daring. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi, 10(3), 525.*
- Mills, S. (2016). *Conceptual Understanding: A Concept Analysis. Qualitative Report, 21(3), 546–557.*
- Nurhaedah, Sahabuddin, S., & Mutmainnah, N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa The Influence of the Use of Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Models on the Cooperation of Elementar. 2(5), 290–305.*
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (Tgt)* Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April, 1(1), 1–10.*
- Putra, Y. A. S., Rulviana, V., & Kartikasari, A. (2023). *Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar. 4, 637–643.*
- Putri, A. D., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., Permana, S., & Pendidikan, U. (2023). *Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. 4(3), 1978–1987.*
- Qodri, A. (2017). Teori Belajar Humanistik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik, 04(02), 188–202.*

- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Pemahaman Konsep Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 14–20.
- Rahman, A. A., & Menanti, H. (2015). Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan *Team Game Tournament* (TGT) di SD Islam Khalifah. *Jurnal Bina Gogik*, 2(1), 38–48.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, & Rasto. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui *Teams Games Tournament* (TGT): Meta Analisis *Improving Student S ' Conceptual Understanding Through Teams Games Tournament (TGT) : Meta Analysis. Manajerial*, 3(5), 239–246.
- Rikawati, K., & Sitingjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40.
- Rohmah, E. A., & Wahyudin, -. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Game Online* Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Siswa. *Eduhumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(2), 126.
- Sabila, R. F., & Isroah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1).
- Saharuddin. (2021). Model Dan Metode Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pendidikan, Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 11(1).
- Sihombing, S., & Silalahi, H. R. (2021). Analisis Minat dan motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap hasil Belajar Siswa dalam Materi Geometri Selama Pembelajaran Dalam Jaringan kelas X SMA

- Kota Medan. *Sepren*, 2(2), 50–66. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.555>
- Sumandya, I. W., & Saraswandewi, K. G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(1), 1–6.
- Supriatin, Caswita, & Asnawati, R. (2015). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 3(5), 61–74.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Quizwhizzer* Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal Of Primary Education*, 5(1), 104–110.
- Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 21–31.
- Tari, H. D., Suwirta, U., & Dedeh, D. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Man 2 Kota Tasikmalaya. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 19–26.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Tukiran, & Andriani, A. (2019). Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team-Games-Tournaments* (TGT). *Proceeding Of The URECOL*, 224–228.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27.
- Ulfia, T., & Irwandani. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 2(1), 140–149.
- Umar, J. (2020). Analisis Tingkat Pemahaman Terhadap Mata Pelajaran Agama Islam Pada Siswa SMP Negeri 1 Delima Pidie. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 180–191.
- Utami, I. G. A. L. P. (2016). Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural:

Aplikasi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Prasi*, 11(01), 4–11.

Veloo, A., & Chairhany, S. (2013). *Fostering Students' Attitudes And Achievement In Probability Using Teams-Games-Tournaments*. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 93, 59–64.

Wijayanti, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 11(1), 15–21.

Yusri, R. (2017). Pengaruh Pendekatan *Problem Centered Learning* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas X Sma Negeri Kabupaten Solok. *Jurnal LEMMA*, 3(1).

Sumber Lain:

KBBI Daring. (2016a). *Metode*. KBBI Daring. <https://kbbi.web.id/metode>

KBBI Daring. (2016b). *Model*. KBBI Daring. <https://kbbi.web.id/model>

Sukmana, A. P., Iriansyah, H. S., & Erham. (2019). Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Dampak Globalisasi Melalui Pembelajaran *Discovery Learning*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 3.

Sinaga, E. P. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Ketenagakerjaan Mata Pelajaran Ekonomi : Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas Xi Ips Sman 14 Bandung* [Universitas Pendidikan Indonesia].

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. Modul Ajar (Kelas Eksperimen dan Kontrol)	68
LAMPIRAN B. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	122
LAMPIRAN C. Soal <i>Pretest Posttest</i> Pemahaman Konsep	133
LAMPIRAN D. Hasil Uji Validitas, Reliabilitas, Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran.....	140
LAMPIRAN E. Hasil Uji Statistik Deskriptif, N-Gain, Normalitas, Homogenitas dan Hipotesis (<i>Paired Sample T-Test</i> dan <i>Independent Sample T-Test</i>).....	149
LAMPIRAN F. Surat Izin Uji Instrumen Penelitian, Surat Izin Pelaksanaan Penelitian, dan Surat Keterangan Penyelesaian Penelitian	151
LAMPIRAN G. Dokumentasi Penelitian.....	154