

NO. DAFTAR FPIPS : 5483/UN40.A2.9/PT/2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN *FRONT
OFFICE* KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti sidang skripsi

Program Studi Pendidikan Pariwisata



Oleh

SALSABILA

2003176

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PARIWISATA
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2024**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN *FRONT
OFFICE* KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG**

Oleh
Salsabila

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

© Salsabila 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Oktober 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

SALSABILA

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN *FRONT OFFICE* KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

 21/08-2024

Dr. Gita Siswara, SE., PAR., MM.
NIP.197305102008121002

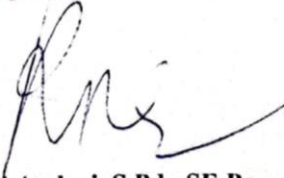
Pembimbing II



Endah Fitriyani, S.Par, MM.Par.
NIP. 920190219910415201

Mengetahui,

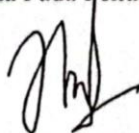
Ketua Program Studi Pendidikan Pariwisata



Dr. Rini Andari, S.Pd., SE.Par., MM.
NIP. 198109162008122002

Tanggung Jawab Yuridis

Ada Pada Penulis,



Salsabila
NIM. 2003176

PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini Saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN *FRONT OFFICE* KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG”** ini beserta seluruh isinya adala 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 atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada hakim dari pihak lain terhadap keaslian karya Saya ini.

Bandung, 15 Agustus 2024
Pembuat Pernyataan,



Salsabila

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran *Front Office* Kelas XI Perhotelan SMKN 15 Bandung**”. Penelitian ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pariwisata di Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka untuk itu peneliti mohon saran dan masukan yang bersifat membangun demi kebaikan penyusunan di masa yang akan datang. Mohon maaf atas segala kekurangan dan besar harapan peneliti agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Dalam kesempatan ini pula peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Gita Siswara, SE., PAR, MM. dan Ibu Endah Fitriyani, S.Par., MM.Par. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti selama proses penelitian berlangsung. Peneliti sangat berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari rasa syukur yang terus dipanjatkan atas kesempatan, kesehatan dan kekuatan yang telah Allah SWT berikan kepada peneliti dan tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Peneliti secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu.

1. Prof. DR. M Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Dr. Agus Mulyana, M. Hum. selaku ketua dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Ibu Dr. Rini Andari, S.Pd., SE.Par., MM. selaku ketua Program Studi Pendidikan Pariwisata.
4. Bapak Dr. Gita Siswara, SE., PAR., MM. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan motivasi serta membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Endah Fitriyani, S.Par., MM.Par. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan motivasi sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih kepada Ibu Endah yang selalu sabar dan selalu meluangkan waktu untuk membimbing skripsi.
6. Bapak Riko Arrasyid, S.Pd., M.Pd selaku dosen wali peneliti yang selalu memberikan perhatian dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan studi pada masa perkuliahan.
7. Seluruh dosen serta staff di Program Studi Pendidikan Pariwisata yang selama ini banyak berperan memberikan pengalaman serta pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi peneliti.
8. Orang tua, yang selalu menyemangati, menguatkan serta memberikan seluruh dukungan penuh sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi. Terima kasih bapak dan mamah sudah mempercayai dan tidak pernah menuntut apapun dari peneliti, semoga sehat dan bahagia selalu.

9. Kakak dan Keponakan yang selalu mendukung, menyemangati dan menghibur disaat masa sulit peneliti. Terima kasih keluarga cemara, semoga kita bisa selalu bersama dan semoga sehat selalu.
10. Anisa Nur Inayah selaku sahabat peneliti yang selalu membantu dalam kondisi apapun, menyemangati dan menemani peneliti sepanjang masa perkuliahan. Terima kasih Naya karena sudah menemani di fase menuju kedewasaan, semangat selalu jangan pernah menyerah dengan apapun keadaannya dan selalu ingat kalau kehadiranmu berharga bagi orang-orang disekitarmu.
11. Najla, Lala, Fatma, Febi dan Sarah selaku sahabat peneliti yang selalu menyemangati, menghibur dan menemani peneliti sejak awal masa perkuliahan.
12. Mahasiswa bimbingan Ibu Endah terutama Nurul, Livia dan Maria yang telah berjuang bersama untuk menyelesaikan skripsi.
13. Seluruh teman-teman mahasiswa Pendidikan Pariwisata 2020 yang sudah berjuang bersama-sama sejak awal perkuliahan. Semangat dan sukses selalu.
14. Siswa kelas X Jurusan Perhotelan SMKN 15 Bandung selaku responden dari penelitian.
15. Moch. Imam Prakoso yang selalu menyemangati, menemani serta memberikan dukungan penuh kepada penulis.

ABSTRAK

Rendahnya mutu pembelajaran di suatu jenjang pendidikan dapat disebabkan oleh komponen sistem pendidikan yang tidak merata. Kurikulum merdeka dapat menjadi alternatif yang dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa untuk menghadapi persaingan abad 21. Keterampilan 4C (*critical thinking, communication, collaboration and creativity*) bisa didapatkan siswa jika guru menerapkan suatu model pembelajaran yang berinovasi dalam meningkatkan kemampuan siswa. Dalam suatu pembelajaran, kemampuan kognitif siswa memiliki peranan penting karena berkaitan dengan hasil belajar. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berupaya untuk meningkatkan berbagai kemampuan siswa. Sebagaimana judul pada penelitian ini, yaitu Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*) berdasarkan indikator kognitif Bloom dalam enam tingkatan kompetensi. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dengan diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelompok kontrol tanpa diberikannya perlakuan, yang diambil dari kelas XI Jurusan Perhotelan di SMKN 15 Bandung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif siswa pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan tersebut, dapat ditinjau dari nilai rata-rata sesudah perlakuan sebesar 80,93 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 70,13.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, Kemampuan Kognitif, *Front Office*, *Quasi Eksperimen*

ABSTRACT

The low quality of learning at an education level can be caused by uneven components of the education system. The independent curriculum can be an alternative that can help improve student skills to face 21st century competition. 4C skills (critical thinking, communication, collaboration and creativity) can be obtained by students if teachers apply an innovative learning model to improve student abilities. In a learning process, students' cognitive abilities play an important role because they are related to learning outcomes. The application of the Teams Games Tournament type cooperative learning model seeks to improve various student abilities. As the title of this study, namely the Application of Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model with the aim to improve students' cognitive abilities. This study used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The data collection technique used in this study is a multiple choice test based on Bloom's cognitive indicators in six levels of competence. The research sample consisted of two groups, namely the experimental group with the Teams Games Tournament learning model treatment and the control group without treatment, which was taken from class XI of the Hospitality Department at SMKN 15 Bandung. The results showed that there was a significant increase in students' cognitive abilities in the experimental group compared to the control group. This finding can be seen from the average value after treatment of 80.93 in the experimental class and the control class of 70.13.

Keywords: Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Cognitive Ability, Front Office, Quasi Experimental

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis	10
1.5 Struktur Organisasi Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Model Pembelajaran	12
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	12
2.1.2 Peranan Model Pembelajaran	14
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif.....	15
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	15
2.2.2 Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif.....	16
2.2.3 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif	17
2.2.4 Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif.....	18
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament	19
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament.....	19
2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament.....	22
2.4 Evaluasi Pembelajaran.....	23

2.4.1 Pengertian Evaluasi Pembelajaran.....	23
2.4.2 Fungsi Evaluasi Pembelajaran	25
2.5 Hasil Belajar	26
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar	26
2.5.2 Taksonomi Hasil Belajar Kognitif.....	27
2.6 Kemampuan Kognitif Anak.....	28
2.6.1 Konsep Kemampuan Kognitif Anak	28
2.6.2 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak	29
2.7 Hasil Penelitian Terdahulu	31
2.8 Kerangka Berpikir	39
2.9 Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1 Metode Penelitian	43
3.2 Desain Penelitian	43
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	45
3.4 Populasi dan Sampel.....	45
3.5 Variabel Penelitian.....	47
3.6 Definisi Operasional	48
3.7 Prosedur Penelitian	49
3.8 Teknik Pengumpulan Data	51
3.9 Instrumen Penelitian	52
3.10 Proses Pengembangan Instrumen	53
3.10.1 Uji Validitas.....	53
3.10.2 Uji Reabilitas	55
3.10.3 Tingkat Kesukaran.....	56
3.10.4 Daya Pembeda	57
3.11 Analisis Instrumen Penelitian	58
3.12 Teknik Analisis Data	64
3.12.1 Uji Normalitas.....	64
3.12.2 Uji Homogenitas	65
3.12.3 Uji Hipotesis	65
3.12.4 Uji N-Gain	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	68
4.1 Gambaran Umum Penelitian.....	68

4.1.1 Profil Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 15 Bandung	.68
4.1.2 Deskripsi Partisipan Penelitian	.69
4.2 Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)	.69
4.2.1 Alur Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament	.69
4.2.2 Desain Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament	.71
4.3 Hasil Penelitian	.71
4.3.1 Data Hasil Kognitif Siswa Kelas Eksperimen SMKN 15 Bandung	.71
4.3.2 Data Hasil Kognitif Siswa Kelas Kontrol SMKN 15 Bandung	.75
4.4 Analisis Data	.77
4.4.1 Uji Normalitas	.78
4.4.2 Uji Homogenitas	.79
4.4.3 Uji Hipotesis	.80
4.4.4 Uji N-Gain	.82
4.5 Pembahasan	.83
4.5.1 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Front Office Kelas XI PH SMKN 15 Bandung	.83
4.5.2 Perbedaan Kemampuan Kognitif Siswa antara Kelas yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Kelas Yang Menggunakan Model Konvensional Pada Mata Pelajaran Front Office	.86
4.5.3 Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Front Office Kelas XI PH SMKN 15 Bandung	.88
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	.90
5.1 Simpulan	.90
5.2 Rekomendasi	.91
DAFTAR PUSTAKA	.92
LAMPIRAN	.100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintak-sintak Model Pembelajaran Kooperatif	16
Tabel 2.2 Perbedaan antara belajar kooperatif dengan belajar kelompok	18
Tabel 2.3 Perbedaan Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi	25
Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu yang Relevan	31
Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen Nonequivalent Control Group Design..	45
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Berdasarkan Kelas	46
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	52
Tabel 3.4 Kategori Tingkat Validitas.....	54
Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda	58
Tabel 3.6 Hasil Validitas Item Soal pada XI PH 1	59
Tabel 3.7 Sebaran Kategori Validitas Soal	60
Tabel 3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	61
Tabel 3.9 Sebaran Kategori Tingkat Kesukaran Soal	62
Tabel 3.10 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal.....	63
Tabel 3.11 Sebaran Kategori Daya Pembeda Soal.....	64
Tabel 3.12 Kategori N-Gain Score.....	67
Tabel 3.13 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	67
Tabel 4.1 Hasil Skor Pre-Test Sebelum diberikan Perlakuan	72
Tabel 4.2 Hasil Skor Post-test Sesudah Diberikan Perlakuan.....	73
Tabel 4.3 Hasil Skor Pre-test Sebelum Diberikan Perlakuan	75
Tabel 4.4 Hasil Skor Post-test setelah diberikan Perlakuan.....	76
Tabel 4.5 Uji Normalitas data Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	78
Tabel 4.6 Uji Normalitas data Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	79
Tabel 4.7 Uji Homogenitas data Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. .	79
Tabel 4.8 Uji Homogenitas data Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .	80
Tabel 4.9 Uji Paired Sample T-test pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. .	81
Tabel 4.10 Perbandingan Skor Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. .	81
Tabel 4.11 Uji N-Gain antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Rata-rata hasil belajar kognitif siswa Kelas XI Perhotelan.....	.6
Gambar 2 1 Taksonomi Model, Pendekatan Strategi, Metode, Teknik dan Taktik Pembelajaran	.13
Gambar 2.2 Hubungan antara Evaluasi, Penilaian dan Pengukuran	.24
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	.40
Gambar 3.1 Hubungan Variabel X dan Variabel	.47
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....	50
Gambar 4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Pre-test Kelas Eksperimen	.73
Gambar 4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Post-test Kelas Eksperimen	.74
Gambar 4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Pre-test Kelas Kontrol.....	.76
Gambar 4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Post-test Kelas Kontrol	.77
Gambar 4.5 Perbandingan Skor Rata-rata antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	.82
Gambar 4.6 Tahap Penyajian Kelas di Kelas Eksperimen.....	.84
Gambar 4.7 Tahap Pembagian Kelompok dan Permainan	84
Gambar 4.8 Tahap Turnamen dan Pemberian Penghargaan	.85

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Agustianti, R., Pandriadi & Nussifera, L. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Makassar: Tohar Media
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B & Rahmadsyah. (2021). Model-Model Pembelajaran. Sukoharjo: Pradina Pustaka
- Amalia, Nisa, Ujiati Cahyaningsih, Y. D. K. (2021). *Studi Literatur : Teka Teki Silang Sebagai Media*. 238–241
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14 (1), 5–31.
- Artha, S., & Intan, R. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 38–47. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i1.600>
- Asrul, Saragih, A.B & Mukhtar. (2022). Evaluasi Pembelajaran. Medan: Perdana Publishing
- Ayunita, D. (2018). Modul Uji Validitas dan Reliabilitas. *Statistika Terapan, October*, 1. https://www.researchgate.net/publication/328600462_Modul_Uji_Validitas_dan_Reliabilitas
- Azhari, M. T., Bahri, A. F & Asrul. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Behuku, Y., Huliselan, E. K., & Leasa, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Ipa Pada Materi Magnet Dan Sifat-Sifatnya. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 11(1), 169–180. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol11issue1page169-180>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 163–174. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1207>
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Fitriyani, E., & Evita, A. (2021). Performance of Front Office Employees at the Bintang Sintuk Bontang Hotel. *Journal of Tourism Education*, 1(1), 15–24. <https://doi.org/10.17509/jote.v1i1.37294>
- Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.11685>
- HAris, B. M., & Rifandi, A. (2020). Supervisory Behavior In Eduvation. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(1), 1–16.
- Hasanah, U. R. N., Sutrisno, & Soemantri, E. B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B4 di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 01 Pontianak. *Edukasi: Salsabila*, 2024
- PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG**
- Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, 9(1), 81–85.

Hayati, S. (2017). Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. Mojokerto: Graha Cendekia

Herawati, E. L. (2022). Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 117–125. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.7092>

Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>

Irwansyah, R. (2021). Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Widina Bhakti Persada

Kasmayanti, K., Samsuri, T., & Safnowandi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Turnament (TGT) dengan Menggunakan Media Flashcard terhadap Kemampuan Kognitif dan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VII. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 3(2), 38–54. <https://doi.org/10.36312/panthera.v3i2.159>

Khairuddin, F. L. U. A. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor. *Analytical Biochemistry*, 11(1), 1–5. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>

Lestari, L., Ekanara, B., & Purwaningsih, D. E. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Serang Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(4), 641–649. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4560738>

Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, N., & Nasution, A. F. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Dalam Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(5), 691–695.
<https://doi.org/10.31004/anthor.v1i5.222>
- Lumbanraja, L. H., & Daulay, S. (2018). Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Pada Butir Tes Soal Ujian Tengah Semester Bahasa Indonesia Kelas Xii Sma Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 6(1), 15–24.
<https://doi.org/10.24114/kjb.v6i1.10814>
- Manasikana, O. A., Af'ida, N & Mayasari, A. (2022). Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP. Jombang: LPPM UNHSY
- Mardayanti, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prosedur Administrasi di SMK Batik 2 Surakarta. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 2(2), 121-134.
- Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4537–4543. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1048>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nurdian, W., Santoso, S., & Muchsini, B. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantu Kartu Soal Di Smk. *Jurnal "Tata Arta" UNS*, 7(3), 87–99.
- Nurdiansyah, A., Gunawana, A., & Sari, M. Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Lentera: Jurnal Kajian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 59–65.
<https://doi.org/10.56393/lentera.v3i2.1826>
- Nurhanisah, Nurlaili, & Amir Masruhim, M. (2020). Kemampuan kognitif siswa yang diajar dengan model pembelajaran teams games and tournaments dilengkapi kartu kwartet hace pada pokok bahasan koloid. *Bivalen: Chemical Studies Journal*, 3(1), 13–17.
<https://doi.org/10.30872/bcsj.v3i1.330>

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Nur Arsyah, R., Zakiah, L., & Sumantri, M. S. (2024). Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(Volume 09 No. 2 Juni 2024), 426–439. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13246>

Octavia, A. S. (2020). Model-Model Pembelajaran. Yogyakarta: Budi Utama

Ponidi & Puspita, D. (2020). Model Pembelajaran Inovatif & Efektif. Indramayu: Penerbit Adab

Panudju, A. T., Bhayangkara, U., Raya, J., Purba, F., Mangkurat, U. L., Nurbaiti, S., Kesehatan, P., Semarang, K., Kalalinggi, S. Y., & Raya, U. P. (2024). *Metodologi penelitian* (Issue February).

Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.

Pradita, E., Megawanti, P., & Indraprasta PGRI, U. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Original Research*, 3(80), 109–118.

Pratiwi, K. S. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 563–578. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54607>

Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>

Rahmawati, L. E & Huda, M. (2022). Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Surakarta: Muhammadiyah University Press

Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>

Retno Sari, L., & Widodo Pendidikan Geografi, S. (2021). PROFIL KEMAMPUAN MENGAJAR GURU GEOGRAFI BERDASARKAN STANDAR PROSES PADA SMA

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

KOTA METRO. In Tahun (Issue 9).

- Riny, M., & Safrul, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran STAD Menggunakan Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8666–8674. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3885>
- Rosmala, A., Isrok'atun. (2018). Model-Model Pembelajaran Matematika. Jakarta: Bumi Aksara
- Rostika, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v3i1.594>
- Sahmar, S. W., Idawati, & Quraissy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(4), 891–892. https://id.wikipedia.org/wiki/Sang_Pencerah#/media/Berkas:Sang_Pencerah.jpg
- Santika, A., Simanjuntak, E. R., Amalia, R., & Kurniasari, S. R. (2023). Peran pendidikan sekolah menengah kejuruan dalam memposisikan lulusan siswanya mencari pekerjaan 1.2.3.4. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 84–94.
- Saputra, A. D., Novita, W., Safitri, A., Ananda, M. L., Ersyliasari, A., & Rosyada, A. (2023). Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Oleh Jean Piaget Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SD/MI. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 2(1), 122–134. <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/662>
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644–2652. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1250>
- Sholikha, M., & Alwin, A. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1818–1824. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6260>

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiani, U. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas 5 SDN 1 BODOR. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 08(September), 5–24.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). Purbalingga: Eureka Media Aksara
- Suryani, T. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Wahana Didaktika*, 20(1), 68–81.
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkyu, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>
- Uki, N. M., & Liunokas, A. B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Make A Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5542–5547. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1363>
- Utari, R. (2012). Domain Kognitif. *In Academia*, 12(1), 1–7.
- Wyk, M. M. van. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of Social Sciences*, 26(3), 183–193. <https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895>
- Yuliawan, K. (2021). Pelatihan SmartPLS 3.0 Untuk Pengujian Hipotesis Penelitian

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kuantitatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 43–50.

Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>

Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17–24.
<https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.101>