

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS *CLASH OF CHAMPIONS* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMAN 1 CIRANJANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan
Geografi

Oleh:

Deviyani

2108921

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS *CLASH OF CHAMPIONS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMAN 1 CIRANJANG

Oleh
Deviyani

Sebuah skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia

© Deviyani 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2025

Hak Cipta dilindungi undang – undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lain tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

DEVIYANI

2108921

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS *CLASH OF CHAMPIONS* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMAN 1 CIRANJANG**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Epon Ningrum, M.Pd.

NIP. 19620304 198703 2 001

Pembimbing II

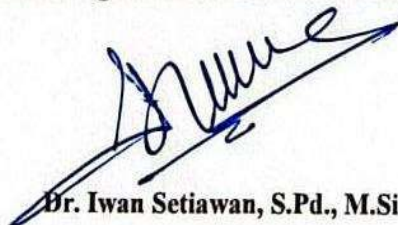


Totok Doyo Pamungkas, S.Si., M.Eng.

NIP. 19831015 201903 1 003

Menyetujui,

Ketua Program Studi Pendidikan Geografi



Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si

NIP. 19710604 199903 1 002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Deviyani

Nim : 2108921

Progam Studi : Pendidikan Geografi

Judul Karya : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Clash of Champions* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sman 1 Ciranjang

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia

Bandung, 18 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Deviyani

NIM.2108921

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS *CLASH OF CHAMPIONS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMAN 1 CIRANJANG

Oleh:

Deviyani (2108921)

Pembimbing:

¹⁾Prof. Dr. Epon Ningrum, M.Pd., ²⁾ Totok Doyo Pamungkas, S.Si., M.Eng.

Email: dvivaniiii@upi.edu

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash of Champions* terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Posttest-Only Control Design*. Sampel penelitian ini yaitu kelas E-3 sebagai kelas eksperimen dan E-1 sebagai kelas kontrol. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash of Champions* sebagai variabel dependent (X) meliputi sintaks: penyajian kelas, kelompok, permainan, kompetisi/turnamen, dan pengakuan kelompok. Motivasi belajar sebagai variabel independent (Y) dengan indikator adanya 1) Hasrat dan keinginan untuk berhasil, 2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Harapan dan cita – cita masa depan, 4) Penghargaan dalam belajar, 5) Kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) Lingkungan belajar yang kondusif. Instrumen yang digunakan yaitu observasi, angket, hasil belajar (tes, LKPD, penilaian sikap, nilai keseluruhan), dan dokumentasi. Hasil penelitian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan hasil uji diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) <0,000. 2) Terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas kontrol dengan hasil uji diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) <0,013. 3) Terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) <0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash of Champions* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, *Teams Games Tournament*, *Clash of Champions*

**THE EFFECT OF IMPLEMENTING THE TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) LEARNING MODEL BASED ON CLASH OF CHAMPIONS ON
STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AT SMAN 1 CIRANJANG**

By:

Deviyani (2108921)

Advisor:

¹⁾Prof. Dr. Epon Ningrum, M.Pd., ²⁾ Totok Doyo Pamungkas, S.Si., M.Eng.

Email: dvivanyiii@upi.edu

ABSTRACT

Learning motivation is a crucial factor in the success of the learning process. An appropriate learning model can enhance students' motivation in participating in classroom activities. This study aims to analyze the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model based on Clash of Champions on students' learning motivation. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Posttest-Only Control Group Design. The research sample consisted of class E-3 as the experimental group and class E-1 as the control group. The Teams Games Tournament (TGT) learning model based on Clash of Champions served as the independent variable (X), which includes the following syntax: class presentation, team, game, tournament, and group recognition. Learning motivation served as the dependent variable (Y), measured through six indicators: (1) the desire and will to succeed, (2) drive and need for learning, (3) future goals and aspirations, (4) recognition in learning, (5) engaging learning activities, and (6) a conducive learning environment. The instruments used included observation, questionnaires, learning outcomes (tests, student worksheets, attitude assessments, and overall scores), and documentation. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. The results showed that: (1) there was a significant difference in learning motivation before and after treatment in the experimental group, with a significance value (2-tailed) < 0.000 ; (2) there was a significant difference in the control group as well, with a significance value (2-tailed) < 0.013 ; and (3) there was a significant difference in learning motivation between the experimental and control groups, with a significance value (2-tailed) < 0.000 . Therefore, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model based on Clash of Champions has an effect on students' learning motivation.

Keywords: *Learning Motivation, Teams Games Tournament, Clash of Champions*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Clash of Champions* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sman 1 Ciranjang”**.

Motivasi belajar peserta didik di SMAN 1 Ciranjang masih tergolong rendah, sehingga diperlukan upaya nyata untuk meningkatkannya. Hal ini penting, mengingat motivasi belajar memiliki peranan penting dalam mendukung keberhasilan pencapaian hasil belajar. Dalam penelitian ini, salah satu pendekatan yang diupayakan adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Clash of Champions*, yang diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, dan interaktif.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi kebahasaan, struktur penulisan, maupun isi. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan ke depannya.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan semangat dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis, mahasiswa lain, maupun civitas akademika secara umum.

Bandung, 18 Juli 2025



Deviyani

NIM.2108921

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam perjalanan penyusunan skripsi ini, penulis sangat menyadari bahwa pencapaian ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak yang telah hadir sebagai cahaya dalam setiap langkah. Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Epon Ningrum, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang dengan sabar dan penuh kasih tak pernah lelah membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
2. Totok Doyo Pamungkas, S.Si., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan, yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Geografi FPIPS UPI, yang telah memberikan dukungan dan kebijakan yang mendukung kelancaran proses akademik hingga skripsi ini dapat diselesaikan
4. Seluruh Dosen dan Staf Tata Usaha Pendidikan Geografi FPIPS UPI, atas ilmu, bantuan, dan layanan yang diberikan selama masa studi.
5. Kedua orang tua, Mamah dan Bapak. Cahaya dalam setiap langkah dan napas dalam setiap do'a. Terima kasih atas cinta yang tulus, do'a yang tak pernah putus serta kesabaran yang menjadi kekuatan terbesar dalam perjalanan ini. Tanpa restu dan pengobanan, langkah ini takkan sejauh ini.
6. Untuk Kakak Astri dan ketiga ponakan tercinta yaitu: M. Lizam Arya Putra, Maulidia Aripin Putri, dan Naufal Aripin Putra. Terima kasih telah menjadi sumber semangat dan kebahagiaan di sela – sela perjuangan. Senyum dan kehadiran kalian adalah pengingat bahwa perjuangan ini tak hanya untuk diri sendiri, tetapi juga untuk keluarga yang selalu menjadi tempat pulang.
7. Untuk keluarga besar yang tak henti memberikan doa, dukungan, dan semangat dari kejauhan. Walau tak selalu hadir secara fisik, penulis merasakan kasih dan kebersamaan yang begitu menguatkan.

8. Untuk teman-teman dekat selama perkuliahan: Dina Almunawaroh, Najla Sabrila, Linda Noviani, Muhaad Shipa Maulana, dan Zahra Putri Nabillah, Delyana Salsabilla, Frida Zakiah Taufiq, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan selama masa perkuliahan. Bersama kalian, perjalanan ini sangat terasa lebih ringan dan menyenangkan.
9. Untuk BEM HMPG, khususnya Tim Bendahara terima kasih atas kerjasama dan pengalaman yang diberikan.
10. Untuk teman-teman Pendidikan Geografi 2021, terima kasih telah menjadi bagian dari kisah perjuangan ini. Kita belajar, bertumbuh, dan berjuang bersama.
11. Untuk teman-teman Kampus Mengajar Batch 7: Refina Dwi, Puteri Nur Rahmah, Annisa, dan Audina, terima kasih atas kebersamaan dalam berbagi ilmu, semangat, dan pengalaman yang tak terlupakan.
12. Untuk pihak sekolah SMAN 1 Ciranjang yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian. Bantuan dan kerja sama yang diberikan sangat berarti dalam menyelesaikan bagian penting dari skripsi ini.
13. Untuk semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang mungkin tak dapat penulis sebutkan satu per satu. Setiap doa, perhatian, dan dukungan kalian menjadi bagian dari cerita keberhasilan ini.
14. Terima kasih untuk diri sendiri yang diam – diam kuat saat lelah, yang tetap berjalan meski ragu, dan yang tak pernah benar – benar berhenti meski ingin menyerah. Terima kasih telah bertahan, tumbuh dan percaya bahwa langkah kecilpun tetap berarti.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki kekurangan dan belum sepenuhnya sempurna. Untuk itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun guna perbaikan di kemudian hari. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi siapa pun yang membutuhkannya.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Masalah	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Manfaat teoritis	6
1.5.2 Manfaat praktis.....	7
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Model Pembelajaran	8
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) 17	

2.2.1	Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbasis <i>Clash of Champions</i>	20
2.2.2	Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbasis <i>Ranking One</i>	22
2.3	Motivasi belajar	24
2.4	Penelitian Terdahulu	27
2.5	Kerangka Berpikir	30
2.6	Hipotesis Penelitian	32
BAB III		34
METODE PENELITIAN		34
3.1	Desain Penelitian	34
3.1	Variabel Penelitian	35
3.2	Definisi Operasional	36
3.3	Lokasi Penelitian	38
3.4	Populasi dan Sampel	38
3.4.1	Populasi	38
3.4.2	Sampel	38
3.5	Instrumen Penelitian	40
3.6	Prosedur Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	41
3.6.1	Prosedur Penelitian	41
3.6.2	Teknik Pengumpulan Data	42
3.7	Teknik Analisis Data	47
3.7.1	Uji Analisis Instrumen	47
3.7.2	Uji Data Hasil Penelitian	51
3.8	Diagram Alur Penelitian	54
BAB IV		55

TEMUAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Temuan Penelitian	55
4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	55
4.1.2 Visi dan Misi Sekolah	57
4.1.3 Sumber Daya Manusia	59
4.1.4 Sarana Prasarana	59
4.1.5 Deskripsi Data Hasil Penelitian	60
4.2 Analisis Data	90
4.2.1 Uji Normalitas.....	90
4.2.2 Uji Homogenitas	91
4.2.3 Uji Hipotesis	91
4.3 Pembahasan	95
BAB V	101
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	101
5.1 Simpulan	101
5.2 Implikasi	102
5.3 Rekomendasi	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	54
Gambar 4. 1 Peta Lokasi Penelitian.....	57
Gambar 4. 2 Denah SMAN 1 Ciranjang	60
Gambar 4. 3 Grafik Perbandingan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Eksperimen	34
Tabel 3. 2 Variabel Penelitian.....	36
Tabel 3. 3 Data Motivasi Awal Peserta Didik.....	39
Tabel 3. 4 Skala Likert untuk Angket Motivasi Belajar	40
Tabel 3. 5 Interval Perindikator Pengkategorian Angket Motivasi Belajar	40
Tabel 3. 6 Interval Keseluruhan Pengkategorian Angket Motivasi Belajar.....	41
Tabel 3. 7 Interval Pengkategorian Tes.....	44
Tabel 3. 8 Interval Pengkategorian Lembar Kerja Peserta Didik	45
Tabel 3. 9 Interval Pengkategorian Penilaian Sikap	46
Tabel 3. 10 Interval Pengkategorian Nilai Keseluruhan	47
Tabel 3. 11 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	50
Tabel 3. 12 Kriteria Daya Pembeda	51
Tabel 4. 1 Kegiatan Ekstrakurikuler SMAN 1 Ciranjang.....	56
Tabel 4. 2 Sumber Daya Manusia SMAN 1 Ciranjang.....	59
Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana SMAN 1 Ciranjang	59
Tabel 4. 4 Hasil Post Test Kelas Eksperimen	63
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian LKPD Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Sikap Kelas Eksperimen	65
Tabel 4. 7 Hasil Nilai Keseluruhan Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 4. 8 Hasil Belajar di Kelas Eksperimen	66
Tabel 4. 9 Hasil Motivasi Belajar Keseluruhan Kelas Eksperimen	66
Tabel 4. 10 Hasil Pengukuran Indikator Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil Kelas Eksperimen.....	67
Tabel 4. 11 Hasil Pengukuran Adanya Dorongan dan Kebutuhan Dalam Belajar Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4. 12 Hasil Pengukuran Adanya Harapan dan Cita - Cita Masa Depan Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 4. 13 Hasil Pengukuran Adanya Penghargaan Dalam Belajar Kelas Eksperimen.....	70

Tabel 4. 14 Hasil Pengukuran Adanya Penghargaan Dalam Belajar Kelas Eksperimen.....	71
Tabel 4. 15 Hasil Pengukuran Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif Kelas Eksperimen.....	73
Tabel 4. 16 Hasil Penilaian Post Test Kelas Kontrol	77
Tabel 4. 17 Hasil Penilaian LKPD Kelas Kontrol	77
Tabel 4. 18 Hasil Penilaian Sikap Kelas Kontrol.....	78
Tabel 4. 19 Nilai Keseluruhan Kelas Kontrol.....	78
Tabel 4. 20 Hasil Belajar di Kelas Kontrol.....	79
Tabel 4. 21 Hasil Motivasi Belajar Keseluruhan Kelas Kontrol.....	80
Tabel 4. 22 Hasil Pengukuran Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil Kelas Kontrol	80
Tabel 4. 23 Hasil Pengukuran Adanya Dorongan dan Kebutuhan Dalam Belajar	82
Tabel 4. 24 Hasil Pengukuran Adanya Harapan dan Cita - Cita Masa Depan Kelas Kontrol	83
Tabel 4. 25 Hasil Pengukuran Adanya Penghargaan Dalam Belajar Kelas Kontrol	84
Tabel 4. 26 Adanya Kegiatan Menarik Dalam Belajar Kelas Kontrol	85
Tabel 4. 27 Hasil Pengukuran Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif Kelas Kontrol	86
Tabel 4. 28 Hasil Perbandingan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	87
Tabel 4. 29 Hasil Uji Normalitas	90
Tabel 4. 30 Hasil Uji Homogenitas.....	91
Tabel 4. 31 Hasil Uji Hipotesis Pertama.....	92
Tabel 4. 32 Hasil Uji Hipotesis Kedua	93
Tabel 4. 33 Hasil Uji Hipotesis Ketiga	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian.....	111
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Kesbangpol	112
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian	113
Lampiran 4 Kisi - Kisi Angket Motivasi Belajar	114
Lampiran 5 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	116
Lampiran 6 Lembar Observasi Kelas Eksperimen.....	120
Lampiran 7 Lembar Observasi Kelas Kontrol	122
Lampiran 8 Uji Validitas.....	124
Lampiran 9 Uji Reliabilitas.....	125
Lampiran 10 Uji Tingkat Kesukaran.....	126
Lampiran 11 Uji Daya Pembeda.....	127
Lampiran 12 Data Motivasi Belajar Awal Kelas Kontrol.....	128
Lampiran 13 Data Motivasi Belajar Awal Kelas Eksperimen	129
Lampiran 14 Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol	130
Lampiran 15 Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	131
Lampiran 16 Data Post Test Kelas Kontrol	132
Lampiran 17 Data Post Test Kelas Eksperimen.....	133
Lampiran 18 Data LKPD Kelas Kontrol.....	134
Lampiran 19 Data LKPD Kelas Eksperimen	135
Lampiran 20 Data Penilaian Sikap Kelas Kontrol	136
Lampiran 21 Data Penilaian Sikap Kelas Eksperimen	137
Lampiran 22 Data Nilai Keseluruhan Kelas Kontrol.....	138
Lampiran 23 Data Keseluruhan Kelas Eksperimen	139
Lampiran 24 Uji Normalitas	140
Lampiran 25 Uji Homogenitas.....	140
Lampiran 26 Uji Hipotesis (Uji T).....	141
Lampiran 27 Capaian Pembelajaran	143
Lampiran 28 Modul Pembelajaran.....	147
Lampiran 29 Bahan Ajar.....	169
Lampiran 30 Lembar Kerja Peserta Didik	179

Lampiran 31 Soal Post Test Peserta Didik.....	183
Lampiran 32 Soal Permainan Teams Games Tournament (TGT)	188
Lampiran 33 Lampiran Dokumentasi	192

DAFTAR PUSTAKA

- Almarâ, H., Koeswardani, N. F., & Fitriana, V. K. (2018). *Metode pembelajaran Jigsaw dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa SMP*. Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional, 1(1), 160–167.
- Amaliyah, N., Fatimah, W., & Abustang, P. B. (2019). *Kontribusi model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) terhadap hasil belajar IPS*. Satya Widya, 35(2), 126–139.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayu, N, D., Endah T, L., & Suharsono, N. (2014). *Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi*. In Tahun (Vol. 4, Issue 1).
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). *Efektivitas model pembelajaran tipe Group Investigation (GI) dan Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) dalam meningkatkan kreativitas berpikir kritis dan hasil belajar IPS siswa kelas 4*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 6(3), 217–230.
- Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji f, R²)*. Guepedia.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa*. Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2(1), 10–20.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). *Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar (Studi kasus terhadap siswa kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya)*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 12(1).
- Hanifah, N. (2017). *Perbandingan tingkat kesukaran, daya pembeda butir soal dan reliabilitas tes bentuk pilihan ganda biasa dan pilihan ganda asosiasi mata pelajaran Ekonomi*. Sosio E-Kons, 6(1).
- Hasan, M., dkk. (2023). *Pendidikan dan sumber daya manusia: Menggagas peran pendidikan dalam membentuk modal manusia*.

- Herdayati, & Syahrial, (2019). *Desain penelitian dan teknik pengumpulan data dalam penelitian*. Jurnal Online Internasional, 7(1), 1689–1699.
- Heryati, D. P., Winaryati, E., & Heryani, D. (2024). *Penerapan model Teams Games Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar kimia peserta didik*. Journal of Lesson Study in Teacher Education, 3(2), 40–46.
- Hidayat, M. (2024). *Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 11 Sulabesi Tengah*. JBES: Journal of Biology Education and Science, 4(3), 1–10
- Hutomo, K. T. (2022). *Pengembangan alat bantu latihan untuk block dalam olahraga bola voli* (Disertasi Doktoral, STKIP PGRI Pacitan).
- Idhayani, N., Nasir, N., & Jaya, H. N. (2020). *Manajemen pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan di masa new normal*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1556–1566.
- Jannah, V. M. A., Nurafifah, L., & Suhandi, A. (2024). *Metode Team Games Tournament berbasis Clash of Champions untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Sains, 6(1), 44–54.
- Laili, I., Dayati, U., & Rochmadi, N. W. (2021). *Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis Ranking One Civic Education untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 6(1), 120–128.
- Leitão, R., Maguire, M., Turner, S., & Guimarães, L. (2022). A systematic evaluation of game elements effects on students' motivation. Education and Information Technologies, 27(1), 1081–1103.
- Lisativani F, O., Halim F, A., & Awae, W. (2024). *Analisis peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan model Game-Based Learning*, 4(1), 73.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). *Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa*.
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). *Analisis bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning pada sekolah menengah 2005–2023*. Jurnal SIMKI Pedagogia, 6(2), 465–479.
- Mustika, W., Susilawati, S., & Gunada, I. W. (2018). *Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dengan strategi Rotating Trio Exchange terhadap hasil belajar fisika peserta didik kelas XI SMAN 1 Lingsar tahun ajaran*

2017/2018. Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi.
<https://doi.org/10.29303/jpft.v4i1.445>

- Nadhifa, N. (2024). *Penerapan metode pembelajaran teknik gamifikasi Clash of Champions dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Tata Hidang di SMKN 15 Bandung* (Disertasi, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Nikmawati, N. (2021). *Model pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis project di SMK Dr. Wahidin Sawahan Nganjuk* (Disertasi, IAIN Kediri).
- Nilamsari, B. D., & Turistiani, T. D. (2021) *Pengaruh media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X SMA Katolik Santa Agnes Surabaya*. Bapala, 8(04)
- Ningrum, E. (2016). *Pengembangan sumber daya manusia bidang pendidikan*. Jurnal Geografi GEA, 9(1).
- Nitbani, S. (2020). *Perspektif teori kognitif sosial dalam pengembangan pembelajaran dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*. Jurnal Lazuardi, 3(1), 328–343.
- Niyah, D. R., Sriartha, I. P. A., & Citra, I. P. A. (2024). *Penerapan model kooperatif tipe Team Games Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar dan sikap sosial siswa di SMAN 2 Banjar*. Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha, 12(3), 422–430.
- Oktiani, I. (2017). *Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik*. Jurnal Kependidikan, 5(2), 216–232.
- Palupi, D. I., Rahmani, E., Yusnita, E., Pertiwi, H., Gustina, H., & Priyanti, N. (2023). *Mengenal model kooperatif Numbered Head Together (NHT) untuk pembelajaran anak usia dini*. Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(1), 21–28.
- Pratama, A., & Lestari, D. (2020). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis eliminasi terhadap motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 27(2), 145–156.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). *Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat membaca di sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 5(1), 446–452.
- Putra, F. M., & Jani, J. (2024). *Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran Ekonomi kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri*. Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa, 3(3), 162–171.

- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). *Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa*. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 6(1), 60–71.
- Rif'ah, N. I., Ceffiriana, P., Hariyono, R., & Hidayati, F. (2024). *Implementasi pembelajaran kooperatif berbasis game Clash of Champions dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas VI SD*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(3), 582–594.
- Rifky S, M., & Rahmat, A. (2023). *Systematic literature review: Penerapan model games based learning terhadap peningkatan teknik dasar bermain futsal*, 4, 2023.
- Riyanti, N. N., & Abdullah, M. H. (2018). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(4).
- Riyanto, H. Y. (2014). *Paradigma baru pembelajaran: Sebagai referensi bagi pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas*. Prenada Media.
- Rohanafi, S., & Yasip, Y. (2024). *Implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis permainan Ranking 1 dalam pembelajaran matematika*. Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan, 2(3), 206–216.
- Rosmi, N. (2017). *Penerapan model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 003 Pulau Jambu*. Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran), 1(2), 162–167.
- Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Hita, I. P. A. D., Razali, G., Dewi, R. D. L. P., & Punggeti, R. N. (2023). *Model pembelajaran kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?* Journal on Education, 6(1), 6261–6269.
- Saputra, H. (2021). *Pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning)*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 5(3), 1–9.
- Setiawan, P., & Sudana, I. D. N. (2018). *Penerapan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar matematika*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 1(2), 164–173.
- Sinaga, A. S., Siahaan, F. N., Sinaga, J., Simanjuntak, P. P. A., & Sianipar, P. (2025). *Pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa di SD Swasta Nurul Nugraha Aulia*. Pande Nami Jurnal (PNJ), 3(1), 09–15.

- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Soesilo, T. D., & Padmomartono, S. (2014). *Asesmen non-tes dalam bimbingan dan konseling*.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). *Efektivitas model pembelajaran inkuiri terhadap kemandirian belajar siswa di rumah*. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159–170.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2021). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D* (Catatan ke-).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning Model)*.
- Sutomo, D. A., Suhartono, & Widiyatmoko, A. (203.). *Peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis Ranking One*. Universitas Negeri Semarang.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Widana, I. W., & Muliani, N. P. L. (2020). *Uji persyaratan analisis*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, I., & Kunci, K. (2022). *Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam pembelajaran MI*. *Jurnal Papeda*, 4(1).
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (2020). *Model pembelajaran kooperatif learning*. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 3).
- Yusuf, M. (2020). *Model Pembelajaran Kompetisi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *JIEM: Journal Of Islamic Education and Management*, 1(1), 61-80