

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
MEKANIKA TEKNIK DI JURUSAN DESAIN PEMODELAN  
DAN INFORMASI BANGUNAN SEKOLAH MENENGAH  
KEJURUAN NEGERI 1 SUMEDANG TAHUN AJARAN 2018-  
2019**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Teknik Arsitektur



Oleh:

Ivo Andriani Nainggolan

1501748

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2019**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**IVO ANDRIANI NAINGGOLAN**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUMEDANG TAHUN AJARAN 2018-2019**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1



**Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd., M.T.**

19711022 199802 2 001

Pembimbing 2



**Restu Minggra, S.Pd., M.T.**

19880731 201504 1 001

Mengetahui

Ketua Departemen

Pendidikan Teknik Arsitektur

FPTK UPI



**Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd., M.T.**

19711022 199802 2 001

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Arsitektur

FPTK UPI



**Dr. H. Johar Maknun, M.Si.**

19680308 199303 1 002

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sumedang Tahun Ajaran 2018-2019**

Oleh:

Ivo Andriani Nainggolan

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

©Ivo Andriani Nainggolan 2019  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2019

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

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ivo Andriani Nainggolan  
NIM : 1501748  
Program Studi : Pendidikan Teknik Arsitektur

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi/tesis/disertasi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di Jurusan Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sumedang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 31 Juli 2019

Yang menyatakan,

Ivo Andriani Nainggolan

NIM. 1501748

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUMEDANG TAHUN AJARAN 2018-2019**

Oleh:  
Ivo Andriani Nainggolan  
1501748

**ABSTRAK**

Penerapan metode pembelajaran yang kurang variatif cenderung membuat siswa menjadi kurang aktif dan merasa bosan dalam proses belajar mengajar sehingga diperlukan suatu metode pembelajaran baru yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menguji cobakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Mekanika Teknik di jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Sumedang. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi keaktifan, catatan lapangan, dan soal tes. Sampel penelitian adalah siswa kelas X DPIB 4 yang sedang mengikuti pelajaran Mekanika Teknik berjumlah 35 siswa. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan yang signifikan pada keaktifan belajar dan hasil belajar siswa juga dapat dikatakan apabila keaktifan belajar siswa meningkat maka hasil belajar siswa pun akan meningkat pula. Peningkatan keaktifan belajar siswa meliputi peningkatan pada aspek *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities*. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat direkomendasikan menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Model pembelajaran kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT), Keaktifan belajar.

***THE IMPLEMENTATION OF TEAMS GAMES TOURNAMENT TYPE  
COOPERATIVE LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENTS' LEVEL  
OF ACTIVITY IN MECHANICAL TECHNIQUES SUBJECT IN  
MODELLING AND INFORMATION DESIGN DEPARTMENT OF SMK  
NEGERI 1 SUMEDANG IN THE ACADEMIC YEAR OF 2018-2019***

By:

Ivo Andriani Nainggolan

1501748

**ABSTRACT**

*Lack of variation in implementing learning method makes students do not participate actively and are bored within teaching and learning process, thus there should be a new teaching model that is intended to improve students' active participation. This research investigated on how carefully cooperative learning model by applying Teams Games Tournament, which is to find out whether the model can improve students' level of activity in mechanical technique subject of modelling and information design department in SMKN 1 Sumedang. The research was classroom action research conducted in two cycles. Furthermore, observation report, students' active participation, field notes and tests as the instruments. The sample of this study was thirty five of tenth grade of DPIB 4 students who were taking mechanical technique class. The findings revealed that there is a significant improvement in students' active participation and students' learning outcomes. The writer saw that if students are engaged in the teaching and learning process, there will be an improvement in their learning outcomes. In addition, students' level of activity improves in the following aspects: visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, and emotional activities. The study concludes that cooperative learning model, by applying TGT model, can be recommended as one of alternative learning models which can improve students' level of activity and students' learning outcomes.*

*Key words : Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model and students' learning activity.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Skripsi dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sumedang Tahun Ajaran 2018-2019” dapat saya selesaikan. Tugas Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Dengan ini saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd., M.T. selaku Dosen Pembimbing 1 Skripsi yang telah memberikan banyak bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
2. Restu Minggra, S.Pd., M.T. selaku Dosen Pembimbing 2 Skripsi yang telah memberikan banyak bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
3. Dr. Johar Maknun, M.Si., selaku ketua Prodi Pendidikan Teknik Arsitektur beserta dosen dan para staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Dra. Rr. Tjahyani B., M.T., Nitih Indra K.D., S.Pd., M.T., dan Diah Cahyani, S.T., M.T. yang sudah memberikan masukan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.
5. Prof. Dr. M. Shaom Barliana, M.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Para guru dan staf SMK Negeri 1 Sumedang yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam memperlancar pengambilan data selama proses penelitian.
7. Siswa kelas X DPIB 4 SMK Negeri 1 Sumedang yang telah bersedia menjadi sampel penelitian Tugas Akhir Skripsi.

8. Harti, Vina, Tisna, Mei, Asep, Syifa selaku rekan-rekan PPL SMKN 1 Sumedang yang membantu dalam proses penelitian.
9. Rekan-rekan PTA 2015 atas kerjasama dan dukungannya.
10. Orang Tua dan keluarga yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan disini atas semua bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang membutuhkannya.

Bandung, 31 Juli 2019

Yang menyatakan,

Ivo Andriani Nainggolan

NIM. 1501748



# DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR..... I

DAFTAR ISI..... III

DAFTAR TABEL ..... VI

DAFTAR BAGAN..... VII

DAFTAR GRAFIK ..... VIII

DAFTAR GAMBAR..... IX

DAFTAR LAMPIRAN ..... X

**BAB I PENDAHULUAN..... 1**

1.1 Latar Belakang Penelitian ..... 1

1.2 Batasan Masalah..... 2

1.3 Rumusan Masalah ..... 2

1.4 Tujuan Penelitian ..... 3

1.5 Manfaat Penelitian ..... 3

1.6 Struktur Organisasi Skripsi ..... 4

**BAB II KAJIAN PUSTAKA ..... 6**

2.1 Kajian Teori ..... 6

2.1.1 Model Pembelajaran..... 6

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif..... 6

2.1.3 Model Pembelajaran Tipe *Teams Game Tournament* (TGT).... 12

2.1.4 Penelitian Tindakan Kelas ..... 17

2.1.5 Keaktifan Belajar..... 24

2.1.6 Prestasi Belajar .....	28
2.1.7 Mekanika Teknik.....	31
2.2 Penelitian yang Relevan.....	32
2.3 Kerangka Berpikir.....	35
2.4 Hipotesis Penelitian .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
3.1 Wilayah.....	37
3.2 Populasi Dan Sample .....	37
3.2.1 Populasi .....	37
3.2.2 Sample .....	38
3.3 Metode Penelitian .....	38
3.4 Prosedur Penelitian .....	39
3.5 Definisi Operasional .....	44
3.6 Variabel Penelitian .....	45
3.7 Instrumen Penelitian .....	45
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.9 Teknik Analisis Data.....	50
3.10 Indikator Keberhasilan Tindakan .....	52
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
4.1 Deskripsi awal sebelum tindakan.....	54
4.2 Hasil Pelaksanaan Penetitian.....	54
4.2.1 Siklus I.....	54
4.2.2 Siklus II.....	60
4.2.3 Penghentian Siklus.....	65
4.3 Analisis Hasil Penelitian .....	65
4.3.1 Keaktifan Siswa .....	65
4.3.2 Hasil Belajar Siswa.....	71
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian .....	72

4.4.1 Keaktifan Siswa .....	72
4.4.2 Hasil Belajar Siswa .....	80
4.4.3 Hubungan peningkatan keaktifan dengan hasil belajar siswa .....	82
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>84</b>
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Implikasi Penelitian.....	85
5.3 Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>94</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Katerogi penghargaan .....	15
Tabel 3.1 Populasi penelitian .....	37
Tabel 3.2 Lembar Observasi Keaktifan Siswa .....	46
Tabel 3.3 Catatan rekapitulasi aktivitas belajar siswa siklus 1 .....	48
Tabel 3.4 Format catatan lapangan penelitian.....	49
Tabel 3.5 Kriteria keaktifan siswa .....	52
Tabel 4.1 Hasil rekapitulasi keaktifan belajar siswa siklus 1.....	58
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Belajar siswa siklus 1 .....	59
Tabel 4.3 Hasil rekapitulasi keaktifan belajar siswa siklus II.....	64
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Belajar siswa siklus II.....	65
Tabel 4.5 Peningkatan persentase keaktifan belajar siswa.....	70

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Model Penelitian Tindakan Kelas .....	22
Bagan 2.2. Kerangka Berpikir.....	36
Bagan 3.1. Kerangka Siklus .....	39

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Grafik analisis <i>visual activities</i> .....	66
Grafik 4.2 Grafik analisis <i>oral activities</i> .....	66
Grafik 4.3 Grafik analisis <i>listening activities</i> .....	67
Grafik 4.4 Grafik analisis <i>writing activities</i> .....	68
Grafik 4.5 Grafik analisis <i>mental activities</i> .....	68
Grafik 4.6 Grafik analisis <i>emotional activities</i> .....	69
Grafik 4.7 Grafik analisis <i>motor activities</i> .....	69
Grafik 4.8 Grafik Perubahan Keaktifan Belajar Siswa .....	70
Grafik 4.9 Grafik Perubahan Hasil Belajar Siswa .....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Siswa sedang berdiskusi menyelesaikan soal .....	56
Gambar 4.2 (a) Peneliti sedang memimpin jalannya turnamen .....	56
Gambar 4.2 (b) Peserta sedang mengikuti turnamen game.....	56
Gambar 4.3 (a) Penghargaan tim kategori <i>Super Team</i> .....	57
Gambar 4.3 (b) Penghargaan tim kategori <i>Great Team</i> .....	57
Gambar 4.3 (c) Penghargaan tim kategori <i>Good Team</i> .....	57
Gambar 4.4 (a) Observer mengobservasi kelompok 1 dan 2.....	58
Gambar 4.4 (b) Observer mengobservasi kelompok 3 dan 4.....	58
Gambar 4.4 (c) Observer mengobservasi kelompok 5 dan 6.....	58
Gambar 4.5 Peneliti sedang menjelaskan materi .....	61
Gambar 4.6 (a) Siswa berebut menjawab soal .....	62
Gambar 4.6 (b) Siswa mengacungkan tangan untuk menjawab soal.....	62
Gambar 4.7 (a) Penghargaan tim kategori <i>Super Team</i> siklus II.....	63
Gambar 4.7 (b) Penghargaan tim kategori <i>Great Team</i> siklus II.....	63
Gambar 4.7 (c) Penghargaan tim kategori <i>Good Team</i> siklus II.....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi .....	
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	
Lampiran 3. Soal dan Kunci Jawaban.....	
Lampiran 4. Materi Belajar .....	
Lampiran 5. Kisi-kisi Soal .....	
Lampiran 6. Lembar Penilaian Game Turnamen.....	
Lampiran 7. Aturan Main Game Turnamen.....	
Lampiran 8. Lay Out Game Turnamen .....	
Lampiran 9. Tata Tertib Game Turnamen .....	
Lampiran 10. Surat Validasi Instrumen .....	
Lampiran 11. Surat Ijin Penelitian .....	
Lampiran 12. Daftar Nilai UTS .....	
Lampiran 13. Hasil Observasi Keaktifan Siswa .....	
Lampiran 14. Hasil Belajar Siswa.....	
Lampiran 15. Surat Selesai Penelitian .....	
Lampiran 16. Lembar Bimbingan Skripsi.....	



## DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali Pers.
- A.M Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- A.M Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Al-tabani, Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Surabaya: Prenadamedia Group.
- Ari Seiawan, Mijil. (2017). *Penerapan Metode Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Kompetensi Alat Ukur Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Smk Negeri 1 Sedayu Bantul*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindak Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arwidya, Shinta. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Sosiologi Kelas XI IPS 3 SMA N 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016*. Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Astrid, S. Susanto. 1997. *Pengantar Sosiologi dan Perubahan Sosial*. Jakarta: Bina Cipta.
- Courtland L. Bovee dan John V. Thill. *Business Communication. Edisi 9 Jilid 1*. PT. Indeks. 2012.
- D. Aisyah (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta*

**Ivo Andriani Nainggolan, 2019**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUMEDANG TAHUN AJARAN 2018-2019**

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

- Didik Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik.* (Skripsi). FPTK, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Darmadi, Hamid. 2009. *Kemampuan Dasar Mengajar Landasan Konsep dan Implementasi.* 2009. Bandung: Alfabeta.
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Sosial.* Bandung: Alfabeta.
- Darwis, Hude M. 2008. *Emosi.* Jakarta: Erlangga.
- Ditjen PMPTK. (2010). *Membimbing Guru Dalam Penelitian Tindakan Kelas Materi Pelatihan Penguatan Pengawas Sekolah.* Jakarta: Kemendiknas.
- Djamarah, S, & Zain, A. 2008. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Ermalinda, Paizaluddin. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Achtion Research) Panduan Teoritis dan Praktis.* Bandung: Alfabeta.
- H. Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- H. M. Bungin, Burhan. 2009. *Sosiologi Komunikasi.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ibrahim, M. 2010. *Pembelajaran Kooperatif.* Surabaya: University Pers.
- King, L. A. 2012. *Psikologi Umum: Sebuah Pandangan Apresiasiif Buku 2.* Jakarta: Salemba Humanika.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi.* Bandung: Refika Aditama.
- Kurniawati, Chintya (2017). Pengaruh Keaktifan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII B SMP Kanisius Kalasan Pada Topik Bahasan Operasi Aljabar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Mc. Niff, J. (1992). *Action Research: Principles and Practice.* London: Routledge.

**Ivo Andriani Nainggolan, 2019**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUMEDANG TAHUN AJARAN 2018-2019**

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

- Muhibbin, Syah. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakary.
- Neokala, Amos. 2014. *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur, M. & Wikandari, P. T. 2000. *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*. Surabaya: PSMS Program Pascasarjana Unesa.
- Pardjono, dkk. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta; Lembaga Penelitian UNY
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi.
- Pramita, P. A 2017. *Tingkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar Melalui Asesmen Portofolio*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Ganesha.
- Rohman, Arif. 2009. *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama.
- Rusman, *Model Pembelajaran*, Jakarta, P.T. Raja Grafindo Persada: 2012
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada Raju.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Suhardjono. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

**Ivo Andriani Nainggolan, 2019**

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUMEDANG TAHUN AJARAN 2018-2019*

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

- Sukidin, dkk. 2010. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Percetakan Insan Cendekia.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2014. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasinya*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar
- Suwandi, Sarwiji. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) & Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Syifa Adityani Rahmi Fauziyah (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata pelajaran Konstruksi Bangunan. Skripsi. FPTK-Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Taniredja, dkk. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tusyakhidiah, Halimah (2013). Pengaruh Keaktifan Bertanya Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara Kabupaten Kampar. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru.
- Uno, Hamzah dan Nurdin Muhammad. 2013. *Belajar dan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahyu Nur Musyafa (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pegelasan Smk Negeri 3 Purbalingga. Skripsi. FT- Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Warsono & Hariyanto. 2014. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Winter, Richart. 1996. "Some Principles and Prosedures for the Conduct of Action Research". *New Directions in Action Research*, ed. Ortrun Zuber-Skerrit Washington D. C: The Palmer Press.
- Wiriatmadja, Rochiati. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Pustaka Rosdakarya.

**Ivo Andriani Nainggolan, 2019**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUMEDANG TAHUN AJARAN 2018-2019**

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

Zamroni. 2000. *Paradigma Pendidikan Masa Depan*. Yogyakarta: Bigraf Publishing.

### **Artikel dan jurnal**

Bangun, Darwin. 2008. Hubungan Persepsi Siswa Tentang Perhatian Orang Tua, Kelengkapan Fasilitas Belajar, dan Penggunaan Waktu Belajar di Rumah dengan Prestasi Belajar Ekonomi. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, vol. 5, no. 1, April 2008. Departemen Pendidikan Ekonomi FKIP Unila.

Isnawati, Dian & Suhariadi Rendi. 2013. Hubungan antara Dukungan Sosial dengan Penyesuaian Diri Masa Persiapan Pensiun pada Karyawan PT. Pupuk Kaltim. *Jurnal Psikologi Industri dan Organisasi*, vol. 1, Februari 2013, hlm. 1-6. Departemen Psikologi Industri dan Organisasi Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.

Nadrah, Ismail Tolla, Muhammad Sidin Ali dan Muris (2017). *The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation toward Physics Learning Outcome: International Education Studies*. Vol. 10, No. 2. Educational Science, Universitas Negeri Makassar. [https://www.researchgate.net/publication/313120510\\_The\\_Effect\\_of\\_Cooperative\\_Learning\\_Model\\_of\\_Teams\\_Games\\_Tournament\\_TGT\\_and\\_Students'\\_Motivation\\_toward\\_Physics\\_Learning\\_Outcome.pdf](https://www.researchgate.net/publication/313120510_The_Effect_of_Cooperative_Learning_Model_of_Teams_Games_Tournament_TGT_and_Students'_Motivation_toward_Physics_Learning_Outcome.pdf)

Rahma, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat). *Jom Fisip*, 2. Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau.

S. Elsa Nopita, Edy Suryab (2017). *The Influence of Teams Games Tournament Cooperative Learning Model on Students' Creativity Learning Mathematics: International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*. Vol. 34, No. 1, Hal: 16-24. Mathematics Education,

**Ivo Andriani Nainggolan, 2019**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUMEDANG TAHUN AJARAN 2018-2019**

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

State University of Medan. <http://gssrr.org/index.php?journal=JournalOfBasicAndApplied>

Setyonegoro, Agus. 2013. Hakikat, Alasan, dan Tujuan Berbicara (Dasar Pembangunan Kemampuan Berbicara Mahasiswa). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Pena, 3. Universitas Jambi.

Solihah. Ai (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika: Jurnal SAP Vol. 1 No. 1. Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI. <http://journal/lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1010/942>

T. Diah Megasari, Hasryono, dan Nanik Dwi Nurhayati (2012). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) Dilengkapi LKS Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi Pada Siswa Kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/ 2012: Jurnal Pendidikan Kimia, Vol. 1 No. 1. Prodi Pendidikan Kimia FKIP UNS, Surakarta. [www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/245/151](http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/245/151)

**Ivo Andriani Nainggolan, 2019**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUMEDANG TAHUN AJARAN 2018-2019**

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