

Hubungan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Smp Negeri 6 Kota Tanjungbalai

Putri Sondang Siregar¹, Ofianto², Fini Fajri Mulyani³

¹²Universitas Negeri Padang

³Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: sondangsiregar1399@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Kota Tanjungbalai. Tujuan penelitian ini adalah 1. Menjelaskan mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), 2. Menganalisis hubungan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Data diperoleh melalui proses observasi, angket dan dokumentasi. Pengolahan data dilakukan dengan statistic *non prametrik* dengan tahap uji validasi, uji reliabilitas dan uji *rank spearman* menggunakan aplikasi SPSS 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki gubungan dengan peningkatan minat belajar siswa dikelas VII-1 SMP Negeri 6 Kota Tanjungbalai. Berdasarkan uji *rank spearman*, nilai korelasi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan minat belajar terdapat hubungan yang signifikan antara model pembelajaran TGT berbasis online dan minat belajar siswa pada bidang studi PPKN materi pokok norma dan keadilan dengan *correlation coefficient* 0,803** dan *sig. (2-tailed)* 0,000.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Minat Belajar, Peserta Didik*

Abstract

This research wa carried out at SMP Negeri 6 Tanjungbalai City. The Objectives of this research are 1. Explain the Teams Games Tournament (TGT) learning model, 2. Analyze the relationship between the Teams Games Tournament (TGT) learning model. Data was obtained through a process of observation, questionnaires and documentation. Data processing was carried out using non-prametric statistics with validation test stages, reliability tests and Spearman rank tests using the SPSS 23 application. The results of the study showed that the Teams Games Tournament (TGT) learning model carried out by Pancasila and Citizenship Education subject teachers was associated with increased interest. Studying students in class VII-1 SMP Negeri 6 Tanjungbalai City. Based on the Spearman rank test, the correlation value between the

Teams Games Tournament (TGT) learning model and interest in learning, there is a significant relationship between the online-based TGT learning model and students interest in learning in the Pancasila and Citizenship Education subject matter of norms and justice with a correlation coefficient of 0.803** and sig (2-tailed) 0.000.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Interest in Learning, Students*

PENDAHULUAN

Secara umum, pendidikan memiliki arti sebagai suatu usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Didalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *pedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Selanjutnya, pendidikan diartikan juga sebagai usaha yang dijalankan oleh seorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.

Dalam Undang-Undang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah :“Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seluruhnya yaitu manusia yang bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.”

Menurut Burton dalam Usman dan Setiawati, belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi baik secara langsung maupun tidak langsung antar individu dengan individu lainnya dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sementara menurut E.R Hilgard , belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan diperoleh melalui latihan (pengalaman).

Model pembelajaran tak dapat dilepaskan kaitannya dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan dan dalam proses belajar mengajar model pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru harus mampu mengajak peserta didik dalam memahami penyampaian materi yang diberikan oleh guru tersebut. Dengan penggunaan model pembelajaran yang menarik dan bervariasi, diharapkan dapat menjadi sebuah usaha dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Minat belajar sendiri merupakan suatu dorongan dalam diri peserta didik saat melaksanakan pembelajaran. Dorongan ini dapat berupa rasa semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran tersebut ataupun rasa antusias yang tinggi. Sedangkan model pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas pada proses belajar

mengajar yang dirancang secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran yang didalamnya termasuk perangkat-perangkat pembelajaran yang mendukung terhadap proses pembelajaran.

Menilik perkembangan zaman yang terjadi pada masa sekarang ini, sudah banyak sekali perkembangan teknologi yang memasuki peradaban manusia. Mulai dari teknologi komunikasi hingga lini kehidupan lainnya dan salah satu diantaranya merupakan dunia pendidikan. Tak dapat dipungkiri perkembangan peradaban dunia ini juga membawa dampak yang amat besar bagi dunia pendidikan. Berbagai inovasi baru telah diterapkan dalam rangka menyongsong perkembangan teknologi tersebut. Salah satu contohnya ialah penerapan pendidikan berbasis online yang telah diterapkan.

Selanjutnya, Linda Darling dan Hammond (2006:86) menyatakan bahwa dengan keadaan seperti ini kita tentu mengetahui peranan guru sebagai tenaga pendidik amat sangat besar. Hingga akhirnya sang guru mampu mendemonstrasikan pembelajaran berbasis online ini kepada para peserta didiknya. Pada era *digital* seperti yang secara bersama-sama kita rasakan pada masa sekarang ini. Peran guru sangat dibutuhkan untuk menjadi lebih dari sekedar kompeten, pada saat ini lah ke profesionalan dan kecakapan guru dalam mengajar tersebut dibutuhkan. Guru saat ini menghadapi tantangan yang jauh lebih besar dari era sebelumnya. Dengan materi pelajaran yang lebih beragam, materi pelajaran yang lebih kompleks dan sulit, standard proses pembelajaran dan juga tuntutan capaian kemampuan berpikir peserta didik yang lebih tinggi.

Oleh karena itu pembelajaran harus dikemas dengan cara yang lebih menarik dan tentu mampu meningkatkan dan menarik minat belajar peserta didik. Hal ini tak dapat terlepas dari pengaruh penerapan model pembelajaran yang menyenangkan. Karna salah satu syarat pembelajaran yang berhasil adalah proses pembelajaran yang mampu dipahami dan dimengerti oleh peserta didik dan guru secara bersamaan.

Jika diamati dengan seksama, kita dapat melihat bahwa ada banyak peserta didik yang merasa jenuh dalam mengikuti peroses pembelajaran secara online yang diberikan oleh guru dengan cara yang monoton dan tidak menarik. Sehingga beberapa peserta didik tidak dapat menguasai dan mengikuti proses pembelajaran secara maksimal. Hal ini dipicu akibat rasa jenuh yang mereka alami tersebut.

Terkhusus pada bidang studi PPKn di SMP Negeri 6 Tanjung Balai yang pada masa sekarang ini sudah menerapkan proses pembelajaran berbasis online tersebut. Peneliti melihat banyaknya kasus serupa yang dialami oleh para peserta didik karna kurangnya minat belajar yang mereka rasakan dan tentunya disebabkan oleh model pembelajaran yang monoton dan tak dapat menarik minat belajar para peserta didik.

Dengan keadaan seperti ini, para peserta didik kurang menunjukkan adanya perubahan dan perkembangan yang signifikan dari proses pembelajaran yang ia dapatkan. Sehingga proses pembelajaran tak dapat berjalan secara berkesinambungan sebagaimana mestinya.

Disinilah pemilihan model pembelajaran itu diperlukan, dan harus dilakukan dengan penuh pertimbangan dan konsep yang matang. Dalam proses pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan, guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang luas akan model pembelajaran tersebut dan tentunya harus mampu menjalankan tugasnya dengan sebaik mungkin.

Karena dengan gagal nya pemilihan model pembelajaran yang kurang dapat menggugah semangat dan minat belajar peserta didik, suatu pendidikan yang kompeten tidak dapat tercapai. Dalam hal ini perlu adanya evaluasi dini dan konsep yang matang dalam pemilihan model tersebut.

Menilik pada kasus berkepanjangan yang terjadi dalam dunia pendidikan, khususnya pada masa sekarang ini. Dimana banyak kejenuhan yang dirasakan oleh para peserta didik akibat model pembelajaran yang monoton. Tak ayal hal ini menjadi masalah yang sangat serius. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan terhadap para peserta didik di SMP Negeri 6 Tanjung Balai pada kelas VII mata pelajaran PPKn pada materi pokok Norma dan Keadilan, masih banyak peserta didik yang kurang minatnya dalam mengikuti proses belajar mengajar yang dilakukan secara online. Model pembelajaran yang monoton adalah penyebab paling utama dalam masalah ini. Sehingga para peserta didik tidak memiliki antusiasme dan minat yang tinggi sebagaimana mestinya dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Adapun salah satu model pembelajaran yang mampu membawa pengaruh dalam meningkatkan minat belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat menimbulkan minat belajar peserta didik. Guru dapat mengarahkan peserta didik mengikuti permainan dan pertandingan yang mengasah otak para peserta didik sehingga mereka merasa memiliki minat yang besar dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Peserta didik tentu akan merasa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pada bidang studi PPKn dikarenakan mereka merasa tertantang dan selalu ingin berkompetisi dengan teman sejawat untuk menunjukkan kualitas dan potensi yang ada dalam diri para peserta didik masing-masing. Disertai dengan permainan yang mampu mengasah otak peserta didik, model ini jelas akan menghilangkan dan memusnahkan rasa jenuh yang semula dirasakan oleh peserta didik tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan variabel X model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan variabel Y Minat Belajar peserta didik di SMP Negeri 6 Tanjungbalai. Objek dalam penelitian ini adalah kelas VII-1 di SMP Negeri 6 Kota Tanjungbalai. Adapun jumlah sampel penelitian di dalam penelitian ini ialah sebanyak 32 peserta didik dari kelas VII-1, peneliti menggunakan teknik *cluster sampling*. *Cluster sampling* adalah teknik pengambilan anggota sampel yang dilaksanakan berdasarkan gugus atau kelompok. Jadi pada *cluster sampling* ini mungkin anggota sampel bukan individu-individu dari populasi, melainkan kelompok-kelompok individu. Teknik pengumpulan data adalah Peneliti mengumpulkan data

dengan cara menyebarkan angket berupa daftar atau sekumpulan pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik dengan metode pertanyaan *multiple choice* dimana banyak pertanyaan kepada masing-masing peserta didik terdiri dari 15 item pertanyaan. Selain itu untuk mengumpulkan data selain menggunakan angket, peneliti juga menggunakan teknik observasi dan dokumentasi mengenai kegiatan pembelajaran setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Observasi dilakukan langsung dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII-1 SMP Negeri 6 Tanjungbalai. Dokumentasi pada penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran menggunakan mode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di SMP Negeri 6 Kota Tanjungbalai. Data angket yang diperoleh kemudian dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas angket. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan metode *rank spearman* menggunakan aplikasi SPSS 23.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.”

Menurut Saco (2006), dalam *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun oleh guru dalam kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Nurdyansah dan Eni (2016:77) meneliti bahwa dalam pelaksanaannya diseluruh jenjang pendidikan permainan dalam *Team Games Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap peserta didik, misalnya akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan pertanyaan tersebut. *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras yang berbeda. Guru akan menyajikan materi dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti mengenai tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Berikut beberapa dokumentasi kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan peserta didik dan guru di SMP Negeri 6 Kota Tanjungbalai.





Gambaran Umum Respon Siswa

Untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PPKN materi pokok norma dan keadilan di kelas VII SMP Negeri 6 Tanjung Balai dilakukan dengan penghitungan dan deskripsi hasil kuisioner, kuisioner yang disebarakan bermuatan indikator-indikator yang dianggap mewakili variabel ini merupakan bagian-bagian dari penerapan model pembelajaran TGT berbasis online, yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi data penelitian

Deskripsi data	Minat Belajar
Banyaknya data	32
Mean	3
Persentase jawaban:	
Ya	75%
Kadang-kadang	25%
Tidak	0%

Berdasarkan Tabel 1 diatas, didapatkan bahwa hasil dari jawaban siswa terhadap model pembelajaran TGT berbasis online pada mata pelajaran PPKN materi pokok norma dan keadilan rata-rata respon tertinggi didominasi oleh (75%) jawaban “ya” (45,125%) diikuti jawaban “kadang-kadang” (25%) , sedangkan respon terendah jawaban “tidak” (0%). Jika dilihat dari jawaban butir pertanyaan yang berkaitan dengan minat belajar, maka didapatkan dari total enam pertanyaan didapatkan rata-rata jawaban adalah “ya” (3). Hasil rekapitulasi rata-rata jawaban kuisioner disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi respon kuisioner

Pertanyaan	Rata-rata Jawaban
• Apakah anda merasa sangat berminat dalam mengikuti proses pembelajaran?	3

-
- Apakah anda selalu menyiapkan segala kebutuhan secara maksimal sebelum proses pembelajaran berlangsung? 3
 - Apakah anda merasa tertantang dalam menyelesaikan soal yang diberikan? 3
 - Apakah anda merasa semangat dalam menanti proses pembelajaran berlangsung? 3
 - Apakah anda merasa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung? 3
 - Apakah memiliki minat dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran sangat diperlukan dalam mendapat hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran tersebut? 3
-

Keterangan: jawaban 1 (tidak), 2 (kadang-kadang), 3 (ya)

Uji Pengaruh (T-test) Model Pembelajaran TGT Berbasis Online Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN Materi Pokok Norma Dan Keadilan

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Bastian & Herawan, 2013). Berdasarkan uji regresi *t-test* dengan taraf signifikansi 5% didapatkan hasil bahwa model pembelajaran TGT berbasis online berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada bidang studi PPKN materi pokok norma dan keadilan di kelas VII SMP Negeri 6 Tanjung Balai. Rangkuman uji *t-test* di sajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji statistik regresi

Keterangan: uji normalitas > 0,05 data terdistribusi normal, sign uji t-test <0,05 berpengaruh signifikan

Berdasarkan hasil uji *t-test* diatas didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti model pembelajaran TGT berbasis online berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada bidang studi PPKN materi pokok norma dan keadilan.

Normalitas (Monte Carlo Sig. (2-tailed))		T-test		
TGT	Minat Belajar	T hitung	Sign.	
0,405 ^d	0,156 ^d	5,935	0,000	

Dengan demikian model pembelajaran TGT berbasis online merupakan salah satu faktor yang mendukung dalam pencapaian hasil belajar PPKN. Safitri (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar

peserta didik, karena saat pembelajaran terdapat unsur permainan dan kerja kelompok antar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan rasa persaingan antara peserta didik dan pembelajaran di kelas dapat lebih menarik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbasis online dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian ini didukung hasil penelitian Bastian & Herawan (2013) bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap mata pelajaran IPS artinya signifikan. Signifikan disini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya Adanya pengaruh pada model pembelajaran TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dari segi respon siswa terhadap model pembelajaran TGT, dari data hasil angket yang telah diperoleh respon siswa terhadap pembelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat baik. Solihah (2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan dimensi dua. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar matematika siswa yang diberi pengajaran TGT lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran STAD.

Uji Hubungan Model Pembelajaran TGT Berbasis Online Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN Materi Pokok Norma Dan Keadilan

Untuk mengetahui hubungan, kekuatan hubungan serta arah hubungan model pembelajaran TGT berbasis online terhadap minat belajar siswa pada bidang studi PPKN materi pokok norma dan keadilan dilakukan uji korelasi *rank spearman*. Berdasarkan uji korelasi *rank spearman* dengan taraf signifikan 5% didapatkan hasil bahwa model pembelajaran TGT berbasis online berhubungan terhadap minat belajar siswa pada bidang studi PPKN materi pokok norma dan keadilan di kelas VII SMP Negeri 6 Tanjung Balai. Rangkuman uji *rank spearman* di sajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji rank spearman

Berdasarkan hasil uji *Rank Spearman* diatas (Tabel 4), didapatkan nilai *sig. (2-tailed)* 0,000 dan *correlation coefficient* 0,803**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

Uji Rank Spearman	
Correlation Coefficient	Sig. (2-tailed)
0,803**	0,000

terdapat hubungan yang signifikan antara model pembelajaran TGT berbasis online dan minat belajar siswa pada bidang studi PPKN materi pokok norma dan keadilan dengan kekuatan hubungan sangat kuat karena berada pada rentang 0,70-0,89 (Sugiyono, 2016). Nilai *correlation coefficient* model pembelajaran TGT berbasis online dan minat belajar siswa pada bidang studi PPKN materi pokok norma dan keadilan bertanda positif (+), hal tersebut menunjukkan arah hubungan searah yang berarti semakin intens model pembelajaran TGT berbasis online maka minat belajar siswa

pada bidang studi PPKN materi pokok norma dan keadilan semakin meningkat. Hasil penelitian sejalan dengan Khatimah dkk (2021) didalam penelitiannya didapatkan nilai R Square sebesar 0.695, hasil tersebut berarti bahwa hubungan variabel penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe teams games tournament (TGT) (X) terhadap variabel hasil belajar peserta didik (Y) yaitu sebesar 69.5%, sedangkan sebesar 30.5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Model pembelajaran sangat penting digunakan saat proses pembelajaran, terkhusus model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis online karena dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Berdasarkan uji *rank spearman*, nilai korelasi terdapat hubungan yang signifikan antara model pembelajaran TGT berbasis online dan minat belajar siswa pada bidang studi PPKN materi pokok norma dan keadilan dengan *correlation coefficient* 0,803** dan *sig. (2-tailed)* 0,000.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Archu P. 2019. *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*, Makasar:Jurnal Idaarah.
- Bastian, R., & Herawan, E. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Plumbon Kabupaten Cirebon. *Economic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(1).
- Eni, Nurdyansyah. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*, Sidoarjo:Nizamia Learning Center.
- Khatimah, H., Safruddin & Turmuzi. M., 2021. Hubungan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Progres Pendidikan* 2(1).
- Mulford, B. 2008. *The Leadership Challenge : Improving Learning in School*, Open University Press.
- Safitri, D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020* (Skripsi, IAIN Metro).
- Santoso, D., Al Muchtar, S, Abdulkarim, A. 2015. *Analysis SWOT Civics Education Curriculum for Senior High School*, Jakarta : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan.
- Setiawati, W. 2016. *Implementasi Penilaian Keterampilan Kewarganegaraan Berdasarkan Kurikulum 2013*, Yogyakarta : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R dan D*, Bandung:Alfabeta.
- Susanna. 2017. *Penerapan Team Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 ACEH BESAR*, Aceh: Lantanida Journal.
- Winataputra. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Perspektif Pendidikan Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa : Gagasan, Implementasi, dan Praksis*, (Bandung : Widya Aksara Press.