

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI KELAS X DI SMA SANDIKA SUKAJADI**

**SKRIPSI**

**oleh**

**Hikma Oktarina**

**NIM.06031381520049**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**PALEMBANG**

**2019**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI KELAS X DI SMA SANDIKA SUKAJADI**

**SKRIPSI**

oleh  
**Hikma Oktarina**  
**NIM : 06031381520049**  
**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Mengesahkan:**

Pembimbing 1,



**Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd**  
**NIP.196412251989031004**

Pembimbing 2,



**Drs. Ikbal Barlian, M.Pd**  
**NIP 19600431986031003**

**Mengetahui,**

Ketua Jurusan,



**Dr. Furida, M.Si**  
**NIP. 196009271987032002**

Koordinator Program Studi,



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd**  
**NIP. 196408221990032005**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI KELAS X DI SMA SANDIKA SUKAJADI**

**SKRIPSI**

oleh  
**Hikma Oktarina**  
**NIM : 06031381520049**  
**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Rabu

Tanggal : 03 Juli 2019

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd



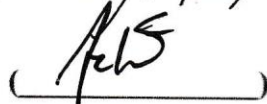
2. Sekretaris : Drs. Ikbal Barlian, M.Pd



3. Anggota : Drs. Rusmin, AR, M.Pd



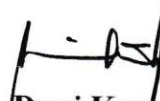
4. Anggota : Dra. Siti Fatimah, M.Si



5. Anggota : Dra. Dewi Koryati, M.Pd



**Palembang, Juli 2019**  
**Mengetahui,**  
**Koordinator Program Studi,**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd**  
**NIP. 196408221990032005**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI KELAS X DI SMA SANDIKA SUKAJADI**

**SKRIPSI**

oleh

**Hikma Oktarina**

**NIM : 06031381520049**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana**

Pembimbing 1,



Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd  
NIP. 196412251989031004

Pembimbing 2,



Drs. Ikbal Barlian, M.Pd  
NIP. 19600431986031003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dra. Dewi Koryati, M.Pd  
NIP. 196408221990032005

## PERNYATAAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hikma Oktarina  
NIM : 060311381520049  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan bersungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Sandika Sukajadi” ini adalah benar-benar karya peneliti sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang Juli 2019

Yang membuat pernyataan

(6000)

Hikma Oktarina  
NIM 060311381520049

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Sandika Sukajadi” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Bapak Dr.Riswan Jaenudin,M.Pd dan Bapak Drs.Ikbal Barlian,M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D. Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Farida, M.Si Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang Juli 2019

HikmaOktarina  
NIM 06031381520049

# DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN DEPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN BUKTI PERBAIKAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Hasil Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	5
2.2 Jenis-Jenis Model Pembelajaran .....	6
2.3 Model Pembelajaran kooperatif .....	8
2.3.1 Pembelajaran Kooperatif.....	8
2.3.2 <i>Teams Games Tournament</i> .....	12
2.4 Hasil Belajar .....	17
2.5 Mata Pelajaran Ekonomi .....	18
2.6 Hasil Penelitian yang Relevan .....	19
2.7 Hipotesis Penelitian.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>22</b>
3.1 Metode Penelitian.....	22
3.2 Variabel Penelitian .....	22
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	22
3.3.1 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .....	22
3.3.2 Hasil Belajar .....	22
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian .....	23
3.4.1 Populasi Penelitian .....	23
3.4.2 Sampel Penelitian.....	23
3.5 Desain Penelitian.....	24
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.6.1 Observasi.....	24
3.6.2 Tes .....	26

3.6.2.1 Uji Validitas .....	27
3.6.2.2 Uji Reliabilitas .....	29
3.7 Teknik Analisis Data.....	30
3.7.1 Uji Prasyarat.....	30
3.7.1.1 Uji Normalitas Data .....	30
3.7.1.2 Uji Homogenitas Data.....	31
3.8 Uji Hipotesis .....	31
3.8.1 Pearson Product Moment .....	32
3.8.2 Koefisien Determinan .....	32
3.8.3 Uji t .....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1 Deskripsi Data.....	35
4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Penelitian .....	35
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	36
4.1.2.1 Deskripsi Data Hasil Tes.....	36
4.1.2.2 Deskripsi Data Hasil Observasi .....	38
4.2 Uji Prasyarat.....	41
4.2.1 Uji Normalitas Data Tes .....	41
4.2.1.1 Uji Normalitas Data Hasil <i>Post Tes</i> Kelas Eksprimen.....	41
4.2.1.2 Uji Normalitas Data Hasil <i>Post Tes</i> Kelas Kontrol.....	46
4.2.2 Uji Homogenitas Data.....	50
4.3 Uji Hipotesis Penelitian.....	52
4.3.1 Korelasi <i>Product Moment</i> .....	54
4.3.2 Koefisien Determinan .....	54
4.3.3 Uji t .....	55
4.4 Pembahasan.....	57
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	62
5.2 Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kriteria Penghargaan.....	15
Tabel 3.1 Populasi.....	23
Tabel 3.2 Sampel.....	24
Tabel 3.3 Kisi-kisi Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .....	25
Tabel 3.4 Kisi-kisi Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i> .....	25
Tabel 3.5 Kriteria Keberhasilan Observasi .....	26
Tabel 3.6 Kategori Hasil Belajar.....	27
Tabel 3.7 Interpretasi Validitas Instrumen.....	28
Tabel 3.8 Interpretasi Reliabilitas Tes .....	29
Tabel 3.9 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai $r$ .....	32
Tabel 4.1 Skor Rerata Hasil Post Test .....	37
Tabel 4.2 Hasil <i>Post Test</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	38
Tabel 4.3 Hasil <i>Post Test</i> Peserta Didik Kelas Kontrol .....	38
Tabel 4.4 Presentase Hasil Observasi Kelas Eksperimen .....	39
Tabel 4.5 Presentase Hasil Observasi Kelas Kontrol.....	41
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data <i>Post Test</i> Peserta Didik .....	42
Tabel 4.7 Daftar Frekuensi Data <i>Post Test</i> .....	45
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Data <i>Post Test</i> Peserta Didik .....	47
Tabel 4.9 Daftar Frekuensi Data <i>Post Test</i> .....	49
Tabel 4.10 Penolong Uji Homogenitas kedua Sampel.....	50
Tabel 4.11 Penolong Angka Nilai Statistik .....	52
Tabel 4.12 Data Rerata, Simpangan Baku dan Varian.....	53

## DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik .....	37

## **DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran 1 Silabus Pembelajaran .....	63
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	65
Lampiran 3 Soal Post Test .....	90
Lampiran 4 Kisi-Kisi Sintak Model Pembelajar .....	94
Lampiran 5 Tabel perhitungan Validasi Tes .....	96
Lampiran 7 Tabel Perhitungan Reliabelitas Tes .....	97
Lampiran 8 Lembar Jawaban Post Tes .....	98
Lampiran 9 Lembar Observasi .....	102
Lampiran 10 Daftar Nilai Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	108
Lampiran 11 Daftar Nilai Peserta Didik Kelas Kontrol .....	109
Lampiran 12 Usul Judul .....	110
Lampiran 13 SK Pembimbing .....	111
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian Dekan .....	112
Lampiran 15 Kisi-Kisi Soal Post Tes .....	113
Lampiran 16 Surat keterangan Selesai Penelitian .....	114
Lampiran 17 Surat Keterangan Validasi Instrumen Tes .....	115
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian .....	116

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA  
DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA  
SANDIKA SUKAJADI**

Oleh  
**Hikma Oktarina**  
**NIM 06031381520049**  
**Pembimbing: (1) Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd**  
**(2) Drs. Ikbal Barlian, M.Pd**  
**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Sandika Sukajadi. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain penelitian *Quasy Experimental Design* bentuk *Post Test Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X IPS SMA Sandika Sukajadi pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Teknik pengambilan sampel *Cluster Random Sampling* yaitu dengan cara diundi sehingga diperoleh kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan X IPS 4 sebagai kelas kontrol. Hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji t (*Polled Varian*) dan diperoleh thitung (9,193) > ttabel (1,449) maka hipotesis Ho ditolak dan Ha diterima. Maka dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Sandika Sukajadi. Disarankan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* guru harus memvariasikan tingkat kesulitan soal-soal agar peserta didik lebih antusias dalam memenangkan pertandingan

**Kata-Kata Kunci :** Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar

Pembimbing 1,




Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd  
NIP. 196412251989031004

Pembimbing 2,



Drs. Ikbal Barlian, M.Pd.  
NIP. 19600431986031003

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,



Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd.  
NIP.196408221990032005

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman di pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga menyebabkan banyak perubahan pola pikir pendidik, Hal tersebut sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Tujuan di pendidikan itu sendiri adalah menciptakan individu yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan mampu beradaptasi secara tepat dan cepat di dalam aspek lingkungan, karena pendidikan mampu memotivasi diri kita untuk lebih baik didalam segala aspek kehidupan.

Pendidikan adalah salah satu bentuk dari perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu suatu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. (Trianto 2015:1)

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dan dapat menciptakan sumber daya pada manusia yang berkualitas sehingga dapat menjadi faktor pendukung bagi individu dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dan mampu memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya sehari-hari maupun mendatang sebab melalui pendidikan, individu dapat melihat jendela dunia.

Sekolah merupakan wadah pendidikan yang formal. Dewasa ini, pendidikan menggunakan Kurikulum 2013 yang cenderung menuntut keaktifan dan keberhasilan peserta didik dalam belajar (*Student Centered*), akan tetapi tetap saja permasalahan utama dalam pendidikan ialah kurangnya kemampuan dalam belajar peserta didik yang berdampak pada nilai peserta didik. Peningkatan kemampuan belajar peserta didik dilakukan dengan meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah ialah

dengan cara melakukan perbaikan proses pembelajaran. Berbagai konsep dan wawasan yang baru tentang proses pembelajaran di sekolah telah muncul dan berkembang seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidik sebagai seseorang yang menduduki posisi strategis dalam rangka pengembangan sumber daya manusia, dituntut untuk terus mengikuti perkembangan konsep-konsep baru dalam dunia pengajaran tersebut. Pendidik diharapkan dapat untuk membimbing aktivitas belajar secara maksimal sehinggampu mengarahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pendidik merupakan profesi yang banyak dikenal yang praktisnya terbuka bagi semua yang ingin berjuang mencapai tujuannya yang menguasai persyaratan untuk mencapai praktik yang kompeten.(Musriadi 2018:28)

Seorang pendidik mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif karena model pembelajaran inovatif akan membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata peserta didik, dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan kehidupan mereka. Dengan konsep ini, hasil belajar diharapkan dapat meningkat.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMA Sandika Sukajadi Pada tahun pelajaran 2018/2019 SMA Sandika Sukajadi memiliki jumlah peserta didik sebanyak 721 orang.Pada saat proses pembelajaran pendidik dalam menyampaikan materi kurang dalam memperhatikan model pembelajaran yang digunakan. pendidik hanya menyampaikan materi sesuai dengan silabus pendidikan, hal itu diketahui ketika peneliti melakukan wawancara kepada salah satu pendidik di SMA tersebut. Pendidik masih menggunakan metode konvensional ceramah tanya jawab sehingga peserta didik bersifat kurang aktif dalam belajar karena hanya pendidik yang berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendidik menjelaskan materi dan memberikan pertanyaan kepada peserta didik setelah itu pendidik memberikan tugas kepada peserta didik sebagai bahan evaluasi apakah anak memahami materi yang telah disampaikan. Dengan metode

yang konvensional seperti ceramah, tanya jawab sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan seperti dikemukakan oleh seorang peserta didik.

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMA Sandika Sukajadi banyak diantara peserta didik yang mengantuk, mengobrol sendiri dan melakukan aktifitas lain selama proses pembelajaran. Hal itu berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang masih banyak terdapat peserta didik yang belum tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Sandika Sukajadi yaitu sebesar 65. Maka dari itu pendidik memerlukan suatu metode dan model pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat diterima secara baik oleh peserta didik dan anak juga ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang inovatif ialah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model *Teams Games Tournament* ialah model belajar berkelompok dimana anggota kelompoknya terdiri dari 3-7 peserta didik pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan point untuk skor tim mereka model *Teams Games Tournament* juga menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar.

Untuk itu peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Alasan peneliti memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena model ini telah dipandang sebagai model pembelajaran yang aktif yang dapat digunakan pendidik dalam mengembangkan proses pembelajaran dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Utari (2018) yang berjudul pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah 2 Palembang ada pengaruh peningkatan hasil belajar setelah melakukan penerapan model *Teams Games Tournament*. Bedanya dengan penelitian ini ialah penelitian sebelumnya hanya menggunakan satu kelas saja dan penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu eksperimen dan kontrol.

Di lihat dari latar belakang masalah di atas peneliti ingin meneliti berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Sandika Sukajadi”**

### **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah di amati peneliti diatas maka permasalahan dalam penelitian ini: Apakah ada pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Sandika Sukajadi?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini ialah untuk membuktikan pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Sandika Sukajadi.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini adalah

1. Memberikan informasi kepada pendidik mata pelajaran ekonomi dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* agar proses pembelajaran lebih bervariasi.
2. Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar menggunakan model pembelajaran aktif.
3. Memberikan informasi kepada sekolah sebagai usaha meningkatkan mutu mata pelajaran ekonomi.
4. Mengembangkan potensi dan pengetahuan peneliti setelah menerapkan suatu kegiatan pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament*



## DAFTAR RUJUKAN

- Aunurrahman.(2012).*Belajar dan Pembelajaran*.Bandung Alfabeta.
- awal,A. (2018).Komparasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT(*Team Games Tournament*) Dan Tai (*Teams Assisted Individualitation*) Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Tolak Peluru Kelas VII Di SMP Negeri 24 Makassar.*Sportive: Jurnal Of Physical Education, Sport AndRekreasion*Volume 2(1)
- Badar, Trianto Ibnu. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konstektual*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Cahyaningsih ,U. (2017).Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar akuntansi.*JurnalProfit*,3 (1):1-3
- Dewi, S. (2017).Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Untuk meningkatkan prestasi Belajar Akuntansi. *Skripsi*.Purbalingga:Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNY.
- Fajri. (2017).upaya peningkatan proses dan hasil belajar kimia melalui model pembelajaran kooperatif learning tipe Teams Games tournament di SMA 2 Boyolali.
- Hamdayama, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hitmawan. (2018). *Model Pembelajaran*.Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Huda Miftahul. (2017). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Harahap,S.E(2018).Meningkatkan Hasil Elajar PPKN Melalui Model Pembelajaran TGT(Team Games Tournament)Peserta didik Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi.*Elementary School Jurnal*,Volume 8(2):101-109.
- Isjoni. (2013). *Cooperatife Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajara
- Isrok'atun. (2018). *Model-model pembelajaran Matematika*. Jakarta:Bumi Aksara
- Isma,Z.(2018),Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Team Games Tournament(TGT)Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas VIII SMP Ditinjaau Dari Kerjasama Peserta didik.*Jurnal Pijar MIPA*,Volume XIII(1):82-85.

- Joyce, Bruce dkk.(2011). *Model of Theaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud.(2013). *Pengembangan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lefudin. (2017). *Belajar Pembelajaran*. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Musriadi. (2018). *Profesi Kependidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Ngalimun.(2017). *Strategi Pendidikam*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Noviana,E. (2016) .Penggunaan Metodepembelajaran *Teams Gammes Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestassi Belajar. *Journal JRKPFUAD* Vol 3(1):16-20
- Purwanto. (2011). *Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajar*. Bandung: PT Remaja
- Pratiwi,N.F.E.(2018).Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament(TGT)Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. *Jurnal Pen-didikan Akuntansi Indinesia*, Volume XVI(1):73-81.
- Pratiwi,A.E(2018)Pengaruh Model Pemelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Prestasi Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017.*Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, Volume 4(2)338-346.
- Rusman.(2016). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Pendidik)*. Jakarta: Rajawali Pers.Rosdakarja
- Rosyana,W.d (2014). Pembelajaran model TGT menggunakan Media Permainan Monopoli dan permainan ular tangga pada materi poko sistem kolid ditinjau dari kemampuan memori kelas XI SMA 1 sregen.
- Riduwan.(2015). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rahayu,H.(2018).Pengaruhmodel Pembelajaran Group To Group Exchange Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Peserta.*jurnal Profit*
- Rochmanto,Y. (2015).Penerapan Model TGT(*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII dengan Memanfaatkan Media Facebook Sebagai Media Belajar.*Jurnal of Educational Social Studies* 4 (1):1-7.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Sugiyono.(2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Susanto. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media
- Sholihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP* Vol 1(1)45-48
- Susanna, (2017). Penerapan *Teams Games Tournamen* Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Peserta didik Kelas XI MAN Aceh Besar. *Lantanida Jurnal*, Vol 5(2):93:136
- Taniredja. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontektual*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Utari, F.D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal Profit*, volume 5(1):40-49.
- Wahyu, N.M. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknik Pengelasan SMK Negeri 8 Purbalingga. *Skripsi*. Purbalingga: Fakultas Teknik UNY.