

**Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin****Volume 1, Nomor 12, Januari, 2024****Licensed by CC BY-SA 4.0****E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10462328)****DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10462328>**

## **Implementasi Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas 7 di SMPN 2 Padang Panjang**

**Annisa Salsabilla C<sup>1</sup>, Ulva Rahmi<sup>2</sup>, Nora<sup>3</sup>**<sup>12</sup>Universitas Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia, <sup>3</sup>SMPN 2 Padang Panjang, IndonesiaEmail: [annisasalsabila2880@gmail.com](mailto:annisasalsabila2880@gmail.com)<sup>1</sup>, [Ulvarahmi01@gmail.com](mailto:Ulvarahmi01@gmail.com)<sup>2</sup>, [Noraspedi80@gmail.com](mailto:Noraspedi80@gmail.com)<sup>3</sup>**Abstrak**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas VII B semester ganjil di SMPN 2 Padang Panjang Tahun Pelajaran 2022/2023, yang mana sebelumnya guru hanya menggunakan metode ceramah saja dalam menjelaskan materi yang membuat siswa menjadi bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas VII B SMPN 2 Padang Panjang pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas VII B, yang ditunjukkan dengan: (1) rata-rata hasil belajar pada siklus I 83,6 ; siklus II 81,2 mengalami penurunan namun pada ketuntasan siswa mengalami peningkatan. ; dan pada siklus III 96; (2) ketuntasan belajar pada siklus I adalah sebesar 80% dari seluruh siswa dan yang tidak tuntas 20%; pada siklus II siswa yang telah tuntas 88% dan tidak tuntas 12%; sedangkan pada siklus III, siswa telah tuntas 100%; (3) ketuntasan belajar klasikal siklus I adalah 80%, siklus II mencapai 88%; dan siklus III mencapai 100%.

Kata kunci : *Team Game Tournament, model pembelajaran, hasil belajar.*

**Abstract**

*The problem in this research is whether the Team Game Tournament (TGT) learning model can improve the learning outcomes of Islamic Religious Education and Character Education for class VII B odd semester students at SMPN 2 Padang Panjang for the 2022/2023 academic year, where previously teachers only used the lecture method. in explaining material that makes students bored and less enthusiastic about following the learning process. The aim of this research is to determine the application of the Team Games Tournament learning model in improving the learning outcomes of Islamic Religious Education and Characteristics for class VII B students at SMPN 2 Padang Panjang in the odd semester of the 2022/2023 academic year. The results of this research show that there is an increase in learning outcomes for Islamic Religious Education and Characteristics for class VII B students, as indicated by: (1) average learning outcomes in cycle I 83.6; cycle II 81.2 experienced a decrease but student completion increased. ; and in cycle III 96; (2) learning completeness in cycle I was 80% of all students and 20% were incomplete; in cycle II 88% of students had completed and 12% had not completed; while in cycle III, students have completed 100%; (3) completeness of classical learning in cycle I was 80%, cycle II reached 88%; and cycle III reached 100%.*

**Keywords:** *Team Game Tournament, learning model, learning outcomes.*

**Article Info**

Received date: 10 December 2023

Revised date: 20 December 2023

Accepted date: 27 December 2023

**PENDAHULUAN**

Model TGT pertama kali diperkenalkan dan diterapkan oleh David Devries dan Keith Edward pada tahun 1972 dan kemudian dikembangkan dan disempurnakan lebih lanjut oleh Devries dan Slavin pada tahun 1978 (Devries, 1976; Kagan, 2009). Pengembangan model pembelajaran TGT didasari oleh persaingan tidak sehat antar siswa dan konflik di dalam kelas (Slavin, 2005). Ketegangan dan persaingan tidak sehat tersebut dapat menciptakan suasana kelas yang tidak kondusif dalam pembelajaran.

Pembelajaran TGT berlangsung secara berkelompok, dengan tujuan agar siswa bekerja secara kolaboratif. Siswa dalam kelompok belajar menjadi acuh terhadap tugas yang diberikan

karena setiap siswa bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Menurut Eggen dan Kauchak (2012), “Membangun tim dapat mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk bekerja dengan teman sekelas yang memiliki latar belakang, nilai, dan sikap berbeda”

Model TGT dapat menghadirkan kegembiraan bagi siswa saat belajar dan menguji pengetahuannya melalui permainan akademik. Memainkan permainan edukatif mendatangkan kegembiraan bagi guru dan siswa (Ehlers, 2004). Permainan yang dimainkan dalam TGT terdiri dari menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kartu yang disusun dengan tepat sesuai tujuan pembelajaran dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa (Agarwal dan Nagar, 2010).

Model TGT memiliki tahapan yang sama dengan STAD, perbedaan terdapat pada kuis dan turnamen. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kagan (2009) bahwa “Model TGT sama dengan STAD. Perbedaannya hanya pada turnamen kelompok. Pemenang memberikan sumbangan poin bagi kelompoknya masing-masing. Poin kemenangan dari anggota kelompok dihitung dan ditetapkan sebagai poin kelompok”. Teams Games Tournament memiliki beberapa sintak, yaitu: persentasi guru, latihan kelompok, permainan instruksional, turnamen, dan penghargaan (Hulten, 1976; Devries, 1980).

Model TGT memiliki tahapan yang sama dengan STAD, namun yang membedakan adalah kuis dan turnamen. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kagan (2009) bahwa “model TGT sama dengan STAD”. Satu-satunya perbedaan adalah turnamen grup. Pemenang menyumbangkan poin ke grupnya masing-masing. Hitung poin kemenangan anggota grup dan tetapkan sebagai poin grup. Turnamen permainan tim memiliki beberapa sintaksis, yaitu presentasi guru, latihan kelompok, permainan edukatif, turnamen, dan penghargaan (Hulten, 1976; Devries, 1980).

*Pertama*, yaitu persentasi guru. Guru akan menjelaskan topik dan materi dengan fokus TGT. Tujuan pemaparan guru adalah untuk menjelaskan tahapan dan materi pelaksanaan TGT kepada siswa, sehingga siswa dapat memahami permainan lebih dalam dan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam permainan. Siswa akan menyadari bahwa mereka sangat perlu memberikan perhatian penuh (Slavin, 2005).

*Kedua* adalah membangun tim. Pembelajaran tim mencakup unsur perbandingan dan kompetisi akademik yang sehat, sehingga dapat merangsang minat belajar siswa. Santrock (2008) menyatakan bahwa “teman sebaya dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar melalui perbandingan sosial, kemampuan, pembelajaran teman sebaya, dan pengaruh kelompok teman sebaya.”

Pembentukan tim dalam pembelajaran terdiri dari siswa dengan latar belakang yang berbeda-beda (Slavin, 2005). Tim siswa yang berprestasi tinggi dan rendah dapat bekerja sama untuk menyeimbangkan satu sama lain. Siswa yang lebih mampu membantu temannya yang kurang mampu menyelesaikan tugas kelompok. Hal ini menghilangkan persaingan tidak sehat dan menjaga siswa tetap terlibat dalam pembelajaran.

Menurut DeVries (1976), “Siswa TGT bekerja dalam kelompok, dan setiap tim terdiri dari empat anggota dengan kemampuan akademik dan latar belakang yang berbeda, antara lain Ras dan Gender. Rekan satu tim mempunyai peran untuk diajak bicara dan saling membantu. Setiap tim menerima skor berdasarkan jumlah skor masing-masing rekan satu tim di turnamen.

*Ketiga* adalah permainan. Permainan TGT dapat menimbulkan rasa gembira sehingga merangsang minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2005) bahwa “turnamen permainan tim (TGT) pada dasarnya mirip dengan STAD, namun TGT memiliki keuntungan dalam menambahkan dimensi kegembiraan tambahan yang dicapai melalui pelaksanaan permainan akademis. Hal ini didukung oleh. Ketika siswa merasakan kegembiraan maka siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Soal permainan dibuat oleh guru dalam bentuk kartu yang berisi soal-soal yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Pertanyaan dalam game memiliki jawaban singkat. Poin diberikan untuk setiap pertanyaan yang dijawab dengan benar, dan poin dikurangi untuk setiap jawaban yang salah. Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk memperkuat pengetahuan siswa tentang konsep-konsep terkait. Devries (1976) menyatakan bahwa : Siswa menyelesaikan serangkaian permainan yang dirancang untuk menilai dan meningkatkan pengetahuan mereka tentang konsep dan keterampilan terkait.

*Keempat*, yaitu turnamen, Hakikat pembelajaran TGT adalah memotivasi siswa melalui permainan akademik dan dapat meningkatkan kegairahan dan semangat bersaing siswa dalam

mengikuti turnamen (Devries, 1980). Turnamen antarkelompok dapat membuat siswa menikmati perannya untuk belajar lebih banyak. Hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan Hulten dan Devries (1976) yang menunjukkan bahwa “siswa lebih menikmati permainan ketika mereka bermain sebagai tim dibandingkan sebagai individu.”

Setiap tim bersifat heterogen, dengan anggota berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah, masing-masing mewakili timnya sendiri untuk bersaing di meja turnamen. Di tabel liga, siswa berkualifikasi tinggi dengan kemampuan setara bersaing, serta siswa dengan kemampuan sedang dan lemah. Semua poin yang dicetak dalam turnamen dihitung sebagai poin tim.

Turnamen TGT juga dapat meningkatkan keberhasilan siswa yang kurang berprestasi, karena pada saat diadakan turnamen siswa harus bertanding secara sehat dan menggunakan keahliannya untuk meraih kemenangan. Edwards et al (1972) mencatat bahwa “turnamen dapat meningkatkan keberhasilan siswa yang kurang beruntung”. Berdasarkan penjelasan tersebut maka penerapan TGT tidak hanya mempengaruhi minat siswa tetapi juga kemampuan kognitif siswa.

*Kelima*, yaitu reward atau pengakuan. Tim atau individu dengan skor tertinggi berhak menerima hadiah berupa poin, item, atau pujian. Tujuan pemberian penghargaan ini adalah untuk memantapkan upaya pengembangan keinginan dan minat mahasiswa. Penggunaan nilai yang baik, pujian dan keistimewaan merupakan contoh insentif dan penghargaan yang diberikan guru untuk meningkatkan minat dan aspirasi siswa (Arends, 2008).

Beberapa keunggulan TGT menurut Devries (1980) antara lain menggunakan kerjasama kelompok kecil, dorongan permainan edukatif, semangat kompetitif turnamen, dan persahabatan siswa; kedua, TGT murah, tidak memerlukan bahan mahal atau alat khusus; Ketiga, TGT mudah diimplementasikan; Keempat, baik guru pemula maupun guru berpengalaman dapat melakukannya dengan sama baiknya.

Pada dasarnya siswa menyukai pembelajaran yang melibatkan banyak aktivitas dan juga menyenangkan, sehingga guru lebih memilih TGT untuk pembelajaran. Selain itu pembelajaran TGT dapat mengatasi rasa bosan siswa atau membuat siswa lebih senang belajar (Slavin, 2005).

Pembelajaran yang menyenangkan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Sumarmi (2012) menyatakan bahwa “pelaksanaan TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk mewujudkan konsep dan prinsip yang diinginkan, sedangkan TGT mempunyai unsur penguatan untuk memotivasi siswa”.

Keunggulan lain dari TGT adalah dapat diterapkan pada hampir semua jurusan dan tingkatan kelas. Model TGT merupakan kombinasi unik dari struktur tim, permainan dan turnamen yang diikuti dengan model umum dan hadiah. Model ini digunakan di sekolah untuk siswa berusia 8-18 tahun (Devries, 1976).

Model TGT dapat mempengaruhi minat belajar siswa melalui sintaksisnya. Menurut Hidi (1990), minat mendorong membaca dan memfasilitasi pembelajaran. Ini adalah pilihan terbaik pada tahap awal penciptaan pengetahuan. Tugas guru adalah membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa ketika siswa kurang antusias dalam belajar. Guru dapat melibatkan siswa dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe Time Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti. Berdasarkan penelitian Ni Made Merti (Merti, 2020) tentang penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), diketahui bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada media audiovisual dapat meningkatkan kemampuan siswa. Penulis tertarik dengan hal tersebut dan ingin membuktikan sendiri bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas VII B SMPN 2 Padang Panjang pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

## METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VII B SMP N 2 Padang Panjang yang terletak di Jalan Sutan Syahrir No 30 Silaing Bawah Kec. Padang Panjang Barat, Kota Padang Panjang. Siswa di kelas VII B berjumlah 25 siswa. Terdiri dari 14 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

Waktu dan tempat penelitian dalam waktu lebih kurang 3 bulan pada saat pelaksanaan PPL berlangsung di SMPN 2 Padang Panjang mulai bulan September sampai dengan bulan November

pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMPN 2 Padang Panjang Tahun pelajaran 2022/2023.

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi “Sujud Syukur, Sahwi dan Tilawah.” Pelaksanaan penelitian dimulai dari kegiatan observasi dan pengumpulan data awal, perencanaan, pelaksanaan siklus I, dan pelaksanaan siklus 2, dan pelaksanaan siklus 3, serta penyusunan laporan. Siklus pada penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Penjelasan singkat pada setiap siklus dapat penulis uraikan sebagai berikut.

A. Pada tahap perencanaan meliputi:

1. Pembuatan rencana pembelajaran dengan TGT
2. Penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS)
3. Pembentukan kelompok siswa dengan memperhatikan keseimbangan kemampuan dalam kelompok
4. Menyusun lembar observasi siswa untuk mengamati aktivitas komunikasi siswa dan guru dalam penerapan model TGT.

B. Pada tahap pelaksanaan, meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penjelasan materi sesuai perencanaan dengan mengacu pada langkah-langkah penerapan TGT
2. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
3. Setelah siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, guru memberikan waktu 10 menit untuk memahami dan melihat kembali materi tentang sujud syukur, sahwi dan tilawah
4. Guru menampilkan beberapa pertanyaan dalam bentuk game dilayar infocus
5. Perwakilan kelompok menjawab pertanyaan, jika tidak bisa menjawab maka dilempar ke kelompok lain
6. Turnamen yang dilakukan dibuat dengan permainan yang menggunakan kuis berisi pertanyaan yang berhubungan dengan materi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Adapun media game yang digunakan adalah bamboozle
7. Guru mengumumkan kelompok yang menang setelah mengikuti turnamen, masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah apabila skor yang didapatkan banyak
8. Guru memberikan ulasan dan penjelasan secukupnya sebagai tambahan bagi jawaban siswa

Tahap observasi meliputi pemantauan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran menggunakan penerapan model Team Game Tournament (TGT). Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil observasi dan informasi tentang hasil belajar siswa. Keterbatasan dari Siklus 1 dijadikan permasalahan untuk diperbaiki pada Siklus II, dan Siklus III terus merancang tindakan perbaikan apabila Siklus II gagal.

Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa dengan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran yang dikumpulkan melalui lembar observasi guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif merupakan poin-poin yang diperoleh dari hasil evaluasi hasil belajar siswa. Informasi hasil belajar siswa dianalisis dengan membandingkan hasil belajar siswa dengan kesempurnaan belajar minimal, baik secara individual maupun klasikal.

Pelaksanaan penelitian pada masing-masing siklus melalui penerapan model Team Game Tournament (TGT) dinyatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mampu mencapai KKM sekurang-kurangnya 80% dari seluruh siswa. Adapun KKM untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah 75.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas VII B SMPN 2 Padang Panjang. Untuk itu pembahasan hasil penelitian tindakan kelas ini didasarkan pada hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada seluruh siklus, mulai dari siklus I, II, dan III, terutama fokus pada hasil belajar siswa, baik hasil belajar individu maupun klasikal.

Setelah pembelajaran dengan model Team Games Tournament (TGT) pada siklus I, siklus II, dan siklus III selesai dilaksanakan, dapat dikemukakan data hasil belajar siswa sebagai berikut:

| NO | Hasil Evaluasi            | Siklus I |     | Siklus II |     | Siklus III |      |
|----|---------------------------|----------|-----|-----------|-----|------------|------|
|    |                           | Skor     | %   | Skor      | %   | Skor       | %    |
| 1  | Rata-Rata                 | 83,6     |     | 82,1      |     | 96         |      |
| 2  | Nilai tertinggi           | 90       |     | 95        |     | 100        |      |
| 3  | Nilai terendah            | 70       |     | 71        |     | 75         |      |
| 4  | Jumlah siswa yang tuntas  | 20       | 80% | 22        | 88% | 25         | 100% |
| 5  | Jumlah siswa tidak tuntas | 5        | 20% | 3         | 12% | 0          | 0    |
| 6  | Ketuntasan klasikal       |          | 80% |           | 88% |            | 100% |

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 83,6, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70. Siswa yang memenuhi kriteria tuntas belajar sebanyak 20 siswa atau 80% dan yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa atau 20%. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa klasikal baru mencapai 80%.

Pada siklus II diketahui bahwa terjadi penurunan pada rata-rata hasil belajar siswa, yaitu mencapai rata-rata 82,1, dimana nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 71. Namun pada siklus II ini siswa yang memenuhi kriteria tuntas mulai meningkat yaitu sebanyak 22 siswa atau 88% dan tidak tuntas 3 siswa atau 12%. Sementara ketuntasan hasil belajar klasikal meningkat menjadi 88%.

Pada saat siklus III, diperoleh nilai rata-rata 96, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus III mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus II. Pada siklus III ini, siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa atau 100%, dan tidak ada siswa yang tidak tuntas belajar. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sudah mencapai 100%. Hasil ini sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu ketuntasan belajar klasikal sekurang-kurangnya harus mencapai presentase 80%.

Dari paparan pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa permasalahan yang diangkat dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu apakah terdapat peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas VII B SMPN 2 Padang Panjang pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 setelah diterapkan model pembelajaran TGT, sudah terjawab. Hal ini terbukti bahwa hasil belajar siswa kelas VII B pada setiap siklus selalu mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti yang membuat siswa menjadi aktif dan semangat untuk belajar, yang mana sebelum penerapan model TGT ini guru hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa menggunakan media seperti infocus dll yang membuat siswa menjadi bosan terhadap materi yang di ajarkan oleh guru terkait dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) yang telah dilaksanakan pada siswa kelas VII B SMPN 2 Padang Panjang pada semester ganjil tahun 2022/2023 terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Peningkatan hasil belajar ini ditunjukkan dengan :

1. Rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 83,6 ; siklus II sebesar 82,1 ; dan rata-rata siklus III sebesar 96.
2. Siswa yang memenuhi kriteria tuntas belajar pada siklus I sebesar 80% dan tidak tuntas sebesar 20 %; pada siklus II siswa yang memenuhi kriteria tuntas sebesar 88% dan tidak tuntas 12%; sedangkan pada siklus III seluruh siswa telah memenuhi kriteria tuntas (100%);
3. Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 80%, pada siklus II mencapai 88% dan pada siklus III sebesar 100%.

## SARAN

Dalam melakukan pembelajaran, setiap guru harus memvariasikan pendekatan, strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan dan karakteristik siswa. Salah satu

model pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah Team Game Tournament (TGT) karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam mengajar, guru harus memperhatikan sikap siswa dan menggunakan model pembelajaran yang berbeda-beda, salah satunya TGT. Hal ini bertujuan agar siswa tidak bosan menyaksikan proses pembelajaran, sehingga mengubah sikap dan pandangan siswa terhadap materi pembelajarannya menjadi lebih positif, sehingga pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar.

## REFERENSI

- Devries. (1976). Teams-Games-Tournament: A Gaming Technique That Fosters Learning. *Simulation Gaming* 1976 7: 21
- Eggen, D. P., & Kauchak, P. D. (2012). *Strategies and models for teacher: Teaching content and thinking skills*. Boston: Pearson Education Inc.
- Ehlers, Valerie. 2004. *Teaching Aspects of Health Care*. South Africa: Juta Academic.
- Hidi, S. (1990). Interest and Its Contribution as a Mental Resource for Learning. *American Educational Research Association* .60: 549 *REVIEW OF EDUCATIONAL RESEARCH*. DOI: 10.3102/00346543060004549. (Online) <http://rer.sagepub.com/content/60/4/549>.
- Kagan, Spencer & Kagan, Miguel. (2009). *Cooperative Learning*. San Clemente, CA: Kagan Publishing
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) . *Journal of Education Action Research*, 315
- Slavin. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Yusron dan Zubaedi. Bandung: Nusa Media.
- Santrock, John W .(2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sumarmi. (2012). *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publishing.