



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 8 Nomor 3, 2025
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/08/2025
 Reviewed : 05/09/2025
 Accepted : 09/09/2025
 Published : 20/09/2025

Yohana Oktavia
 Hutapea¹
 Munajat²

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN (TGT) TEAMS GAMES TOURNAMEN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR MANAJEMEN PERKANTORAN DAN LAYANAN BISNIS KELAS X MPLB DI SMK NEGERI 1 PEMATANGSIANTAR T.A 2024/2025

Abstrak

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar Dasar Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis yang masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model teams games tournamen dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Kota Pematangsiantar. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Pematangsiantar yang beralamat di Jalan Bali No. 5 Pematangsiantar. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MPLB sebanyak 107 siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari X MPLB 1 dan X MPLB 3 sebanyak 72 Siswa. Instrumen penelitian terdiri dari tes soal hasil belajar dan angket minat belajar. Teknik analisis data yang digunakan uji normalitas adalah Kolmogorov Smirnov dan uji homogenitas menggunakan uji f (Levene), sedangkan uji hipotesis menggunakan Anova Dua Jalur pada SPSS versi 25. Hasil analisis data diperoleh rerata Pre-Test siswa kelas eksperimen dan kontrol berturut-turut = 60,42 dengan SD = 8,732 dan 58,33 dengan SD = 8,018 sedangkan nilai rerata Post-Test setelah menggunakan model teams games tournamen = 83,19 dengan SD = 5,994 dan konvensional = 70,97 dengan SD = 7,053. Dari hasil analisis data yang diperoleh bahwa data hasil belajar yang menggunakan model teams games tournamen dan minat tinggi = 85,96 dan minat rendah = 76 lebih besar dari hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional dan minat tinggi = 75 dan minat rendah = 65,93 dengan nilai sig. 0,004, dalam hal ini hipotesis tersebut menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh interaksi antara model teams games tournamen dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB Kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Kota Pematangsiantar.

Kata Kunci : Model Teams Games Tournamen, Minat Belajar, Hasil Belajar Dasar Dasar MPLB

Abstract

The Problem examined in this research is the results of learning the Basics of Office Management and Business Services which still have not reached the Minimum Process Completion Criteria (KKTP). This research aims to determine the influence of the Teams Games Tournamen Learning Model and interest in learning on student learning outcomes in the MPLB Basics subject for class X MPLB at SMK Negeri 1 Pematangsiantar City which is located at Jalan Bali No.5 Pematangsiantar. This type of research is experimental. The population in this study was 107 class X MPLB students. The sample in this study consisted of X MPLB 1 and X MPLB 2 totaling 72 students. The research instrument consists of a test about learning outcomes and a questionnaire about interest in learning. The data analysis technique used the normality test was Kolmogorov Smirnov and the homogeneity test used the f (Levene) test, while the hypothesis test used Two Way Anova in SPSS version 25. The results of data

^{1,2}Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan
 email: yohanaoktaviyahutapea03@gmail.com¹, munajat.syamsuddin@gmail.com²

analysis showed the Pre-Test mean of experimental and control class students respectively = 60.42 with SD = 8,732 and 58.09 with SD = 8.018, while the mean Post-Test score after using the TGT = 83,19 with SD = 5,994 and conventional = 70,97 with SD = 7,053. From the results of data analysis, it was found that the learning outcomes data using TGT and high interest = 85,96 and low interest = 76 were greater than the learning outcomes of students who used conventional and high interest = 75 and low interest = 65,93 with a value of sig. 0.004, in this case the hypothesis rejects H_0 and accepts H_a . This it can be concluded that the influence of the interaction between the Teams Games Tournamen Learning Model and interest in learning has on student learning outcomes in the MPLB Basics subject for Class X MPLB at SMK Negeri 1 Pematangsiantar City.

Keywords: Team Games Tournamen Learning Model, Interest in Learning, Basic Learning Results MPLB

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bagian yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan potensi sumber daya manusia yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan bertujuan agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, dan negara.

Berdasarkan undang-undang tersebut, proses pembelajaran di sekolah menjadi aspek yang sangat penting karena berfungsi sebagai indikator keberhasilan pendidikan. Dalam proses pembelajaran, tenaga pendidik memegang peran krusial dalam menentukan hasil belajar siswa. Menurut pendapat Dimyanti & Mudjono (2016:3) hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara tindakan belajar yang dilakukan siswa dan tindakan mengajar yang dilakukan pendidik.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, melalui pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-dasar MPLB ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh model pembelajaran konvensional. Model ini bersifat teacher-centered, sehingga sebagian besar siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Observasi juga menunjukkan bahwa minat belajar dan hasil belajar siswa masih belum optimal. Hal ini terlihat dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB, di mana masih terdapat peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75.

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran Dasar-Dasar MPLB Siswa Kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Siswa yang mencapai KKTP		Siswa yang tidak mencapai KKTP	
			Jumlah	%	Jumlah	%
X MPLB 1	36	75	14	38,9%	22	61,1%
X MPLB 2	36	75	20	55,5%	16	44,5%
X MPLB 3	35	75	17	48,5%	18	51,5%
Jumlah	107		51	47,6%	71	52,4%

Sumber: Data diolah dari daftar nilai ujian tengah semester mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB.

Dalam proses pembelajaran, pembelajaran dikatakan berhasil yaitu apabila hasil belajar peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Peserta didik yang telah mencapai KKTP dikatakan tuntas, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKTP dikatakan tidak tuntas. Berdasarkan tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa 47,6% siswa

yang berhasil mencapai tingkat ketuntasan dan 52,4% siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan untuk mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB. Berdasarkan data hasil UTS yang menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa di kelas X MPLB tidak mencapai KKTP, muncul pertanyaan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan kegagalan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Salah satu faktor kemungkinannya ialah belum diterapkannya model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa kurang mampu memahami materi yang diberikan, sehingga hasil belajar mereka belum memenuhi KKTP yang ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang menarik minat serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB.

Di era pendidikan yang semakin berkembang, pendidik berusaha untuk terus mencari model yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Suprijono (2019:46), menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan pola yang dijadikan acuan dalam merancang proses pembelajaran, termasuk dalam penyusunan kurikulum, pengaturan materi, serta pemberian panduan bagi guru di kelas. Amalia et al., (2023:23) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat membantu guru menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang menarik perhatian dalam dunia pendidikan adalah model teams games tournamen yang berfokus pada kolaborasi dalam kelompok dengan menggunakan elemen kompetisi berbasis permainan. Model ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, keberhasilan belajar siswa juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, menurut Slameto (2016:54), faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup intelegensi, minat, dan perhatian siswa terhadap pembelajaran, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, peran guru, kondisi sekolah, serta model pembelajaran yang digunakan.

Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Slameto, minat belajar menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi hasil belajar siswa. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung lebih mudah memahami materi karena memiliki rasa ingin tahu yang besar. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar rendah sering mengalami kesulitan dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh guru, karena mereka kurang tertarik dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Akibatnya, hasil belajar mereka menjadi kurang optimal. Bottom of Form

Untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa, peneliti telah menyebarkan angket pra-penelitian kepada siswa kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Pematangsiantar untuk mencari permasalahan awal mengenai minat belajar siswa. Adapun gambaran hasil angket pra-penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. 2 Presentase Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar Tahun Pembelajaran 2024/2025

No	Pernyataan	Persentase Pilihan Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya memperhatikan penjelasan yang diberikan guru pada saat kegiatan pembelajaran Dasar-dasar MPLB	12 (11,2%)	49 (45,8%)	18 (16,8%)	13 (12,1%)	15 (14,0%)

2	Saya merasa senang jika guru bertanya kepada saya setelah selesai menjelaskan materi pelajaran Dasar-dasar MPLB	40 (37,4%)	43 (40,2%)	0	10 (9,3%)	14 (13,1%)
3	Saya merasa tertarik untuk menggali lebih dalam mengenai materi yang diajarkan dalam pembelajaran Dasar-dasar MPLB	52 (48,6%)	20 (18,7%)	14 (13,1%)	9 (8,4%)	12 (11,2%)
4	Saya selalu antusias dan bersemangat untuk menguasai materi pembelajaran Dasar-dasar MPLB	50 (46,7%)	23 (21,5%)	12 (11,2%)	9 (8,4%)	13 (12,2%)
5	Saya rutin mengulang pelajaran Dasar-dasar MPLB setelah selesai jam pembelajaran	65 (60,7%)	25 (23,4%)	0	8 (7,5%)	9 (8,4%)

Sumber: Data diperoleh dari angket pra-penelitian

Berdasarkan tabel 1.2, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa jawaban, di antaranya 45,8% siswa menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka memberikan perhatian saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, 40,2% siswa mengungkapkan tidak setuju ketika ditanyai guru mengenai materi pembelajaran. Keingintahuan siswa terhadap mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB juga masih rendah, dengan 48,6% siswa menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan terkait rasa ingin tahu mereka dalam pembelajaran. Selanjutnya, 46,7% siswa menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka memiliki antusiasme untuk menguasai materi pelajaran, dan 60,7% siswa menyatakan sangat tidak setuju terhadap kebiasaan mengulang kembali pelajaran secara rutin.

Dalam era digital saat ini, minat remaja terhadap kegiatan kompetitif berbasis teknologi semakin meningkat. Salah satu fenomena yang sedang marak adalah banyaknya siswa yang aktif mengikuti kompetisi Clash of Clans (COC), baik secara daring maupun melalui turnamen-turnamen yang diselenggarakan secara komunitas. Kompetisi ini menuntut kerja sama tim, strategi yang terencana, dan keterlibatan aktif seluruh anggota klan untuk mencapai kemenangan. Fenomena ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki antusiasme tinggi terhadap aktivitas yang bersifat kolaboratif dan kompetitif. Hal ini menjadi peluang bagi dunia pendidikan untuk mengadopsi pendekatan serupa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran teams games turnamen menawarkan konsep yang hampir sejalan, di mana siswa dibagi dalam tim, bekerja sama menyelesaikan materi, dan berkompetisi dalam suasana permainan edukatif. Dengan mengadopsi semangat kompetisi seperti dalam COC ke dalam pembelajaran di kelas, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang pada gilirannya akan berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Berdasarkan fenomena ini, penelitian ini berfokus untuk menguji apakah penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama bagi mereka yang sebelumnya tidak mencapai KKTP. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengkaji peran minat belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, apakah siswa dengan minat belajar yang lebih tinggi menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat rendah. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran (TGT) Teams Games Tournament Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis Kelas X MLPB Di Smk Negeri 1 Pematangsiantar T.A 2024/2025.”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yaitu siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan Hasil Belajar Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) Siswa Yang Diajarkan Dengan Model Teams Games Tournamen dan Konvensional.

Dari uji hipotesis diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model TGT terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB. Dari data yang diperoleh dapat dilihat perbedaan antara rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 83,19 dan rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol sebesar 70,97 sehingga dari kedua data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kelas dengan penggunaan model TGT sebagai model pembelajaran memiliki rata-rata lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan model konvensional.

Selain itu hasil analisis varians diperoleh F_{hitung} sebesar 39,747 dan nilai signifikansi model pembelajaran sebesar 0,000 Sedangkan F_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% serta df pembilang 1 dan df penyebut 68 diperoleh nilai $F_{tabel} = 3,98$ Maka karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $39,747 > 3,98$ dan signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$, maka hasil uji hipotesis menolak H_0 pada taraf alpha 5%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis yang diajarkan menggunakan model TGT dan konvensional.

Perbedaan Hasil Belajar Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Siswa Kelompok Minat Tinggi dan Minat Rendah

Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar Dasar-Dasar MPLB siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan siswa dengan minat belajar rendah. Hasil temuan membuktikan bahwa hasil belajar rata-rata siswa yang memiliki minat belajar tinggi sebesar 80,48 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki minat belajar rendah sebesar 70,96 selain itu dari hasil analisis varians didapat F_{hitung} sebesar 82,872 dan nilai signifikansi media pembelajaran sebesar 0,000 sedangkan F_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% serta df pembilang 1 dan df penyebut 68 didapatkan nilai $F_{tabel} = 3,98$ maka karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $82,272 > 3,98$ dan nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ maka hasil uji hipotesis menolak H_0 dan menerima H_a pada taraf alpha 5%.

Setiap individu apabila melakukan sebuah kegiatan pasti memiliki dorongan dalam mencapai tujuan tertentu. Dengan adanya tujuan tersebut menimbulkan keinginan, kekuatan serta dorongan untuk melakukannya. Demikian juga hal nya dengan belajar, diperlukan dorongan seperti minat belajar agar tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai dengan baik. Siswa dengan minat belajar tinggi akan mendapatkan hasil berupa nilai yang bagus. Sebaliknya apabila siswa dengan minat belajar rendah maka akan sangat berpengaruh terhadap hasil atau nilai yang diperoleh.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bila minat belajar siswa dalam belajar tidak ada maka akan sangat berpengaruh pada semangat siswa itu sendiri dalam belajar. Baik proses pembelajaran yang dilakukan disekolah maupun dirumah. Karena pada dasarnya fungsi dari minat ialah memberikan dorongan pada siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Perbedaan Penerapan Model Teams Games Tournamen dan Konvensional Dengan Minat Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB)

Dalam penelitian ini ditemukan hasil bahwa adanya interaksi antara model teams games tournamen dan minat belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Dasar-Dasar MPLB kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar. Dari hasil penelitian ini hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB yang variasi penerapan model TGT dengan konvensional dengan minat belajar tinggi dan rendah. Artinya, salah satu dari kedua kelompok akan menghasilkan belajar dengan lebih baik menggunakan model TGT dan konvensional sebagai model pembelajaran.

Hal ini didukung oleh temuan data dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa rerata hasil belajar siswa di kelas eksperimen menggunakan model teams games tournamen dengan minat belajar tinggi sebesar 85,96 dan yang memiliki minat rendah sebesar 76,00 sedangkan rerata hasil belajar siswa di kelas kontrol menggunakan konvensional dengan minat belajar tinggi sebesar 75,00 dan memiliki minat rendah sebesar 65,93 selain itu, hasil uji Anava Dua Jalur juga menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 8,722 dan nilai signifikansi media pembelajaran sebesar 0,004 sedangkan F_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% serta df pembilang 1 dan df penyebut 68 diperoleh $F_{tabel} = 3,98$ maka karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $9,006 > 3,99$ dan nilai signifikansi yaitu $0,004 < 0,05$ maka hasil uji hipotesis menolak H_0 dan menerima H_a pada taraf alpha 5%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara penerapan model teams games tournamen dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model teams games tournamen dan minat belajar yang tinggi maupun rendah memberikan pengaruh yang lebih tinggi dalam meningkatkan belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah, maka dapat diberikan kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran teams games tournamen terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB pada kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan yang menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajarkan dengan model teams games tournamen. dimana $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $39,747 > 3,98$ nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$.
2. Terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB pada kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar hal ini dibuktikan dengan perhitungan yang menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dan minat belajar yang rendah. Di mana $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $8,722 > 3,98$ nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$.
3. Terdapat pengaruh interaksi yang positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran teams games tournamen dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB pada kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $8,722 > 3,98$ signifikansi yaitu $0,004 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L., Astuti, D. A dan Hapsari, B. 2023. Model Pembelajaran Kooperatif Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Asyafah, A. 2019. MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). Indonesian Journal of Islamic Education, Vol. 6
- Dimyanti dan Mudjono. 2016. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. 2017. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dona, D. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 7(2), 99–107.
- Elvera dan Astarina, Y. 2021. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Fathurrohman, M. 2017. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauzi, A dan Masrupah, S. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 2(1), 10–20.

- Febriana, R. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kompri. 2017. *Belajar; Faktor Faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Korompot, S., Rahim, M dan Pakaya, R. 2020. Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48.
- Lisawati dan Liza, F. 2021. *Model Model Pembelajaran Teori dan Praktik*. Bantul: Penerbit KBM Indonesia.
- Manasikana, O. A. 2022. *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru Ipa SMP*. Jakarta: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Maruwae, A. 2022. *Telaah Hasil Belajar; Strategi Pembelajaran dan Gaya Kognitif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Mulyani, S. R. 2021. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Mustamiroh, M., Sutja, A., & Maulia, S. T. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Viii Di Smp Negeri 5 Muaro Jambi. *Academy of Education Journal*, 14(2), 1469–1476.
- Ngao, M. M., Mukin, M. U. J., Maing, C. M. M., Begu, P. O., Yohanes, T., & Dewa, E. 2020. Model Team Games Tournament Pada Materi Fisika Sma. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*, 787–794.
- Nugroho, M. A., Muhajang, T dan Budiana, S. 2020. Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42–46.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S dan Budiantara, M. 2017. *Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: In Sibuku Media.
- Octavia, S. 2022. *Model-Model Pembelajaran*. Sleman: Deepublish Publisher.
- Rahmawati, R. K. N. 2024. *Minat Belajar; Konsep Dasar, Indikator & Faktor-Faktor yang Memengaruhi*. Malang: CV.Literasi Nusantara Abadi.
- Rusman. 2019. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Safitri, I dan Lestarani, D. 2024. *Teori Pengukuran Dan Evaluasi*. Surakarta: Ruang Tentor.
- Sahertian, N. L. (202). *Bahan Ajar, Motivasi dan Hasil Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Setiawan, A., Nugroho, W dan Widyaningtyas, D. 2022. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1. 2(2).
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Aruzz Media.
- Simamora, A., Panjaitan, M dan Manalu, A. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota Ikapi Jawa Barat*.
- Slameto. 2016. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, R. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudaryono. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sumardi. 2020. *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Deepublish Publisher.
- Suprijono, A. 2019. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Swarjana, I. ketut. 2022. *Populasi Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian*. Jakarta: Andi.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuningsih, E. S. 2020. *Model Pembelajaran Mastery learning; Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Deepublish Publisher.