

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU
APLIKASI *QUIZWHIZZER* UNTUK MELATIHKAN
KETERAMPILAN KOLABORASI DAN MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII UPT SMP NEGERI 10 GRESIK**

SKRIPSI



QONITA MAULIDA
(06031021041)

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Qonita Maulida

NIM : 06031021041

Jurusan/ Prodi : Pendidikan MIPA/ Pendidikan IPA

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini **benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri**, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut,

Surabaya, 15 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Qonita Maulida

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Qonita Maulida

NIM : 06031021041

Jurusan/ : Pendidikan MIPA/ Pendidikan IPA

Prodi

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU APLIKASI QUIZWHIZZER UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN KOLABORASI DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII UPT SMP NEGERI 10 GRESIK**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 16 Juni 2025

Pembimbing I



Khoirotul Ummah, M.Si
NIP. 199105302019032019

Pembimbing II



Wahyuni Fajar Arum, M.Pd
NIP. 199003182020122009

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Qonita Maulida ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.
Surabaya, 19 Juni 2025

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji I,

Khoirotul Immah, M.Si
NIP. 199105302019032019

Penguji II,

Wahyuni Fajar Arum, M.Pd
NIP. 199003182020122009

Penguji III,

Ita Azzah Jariyah, M.Pd
NIP. 198612052019032012

Penguji IV,

Naili Inayah, M.Pd
NIP. 198906202019032017

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300 E-Mail:
perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Qonita Maulida
NIM : 06031021041
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan MIPA
E-mail address : qonitamaulida47@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Aplikasi *Quizwhizzer* Untuk Melatihkan Kolaborasi Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 10 Gresik

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 Juni 2024

Penulis

(Qonita Maulida)

nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Qonita Maulida, 2025. *Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantu Aplikasi Quizwhizzer Untuk Melatihkan Keterampilan Kolaborasi Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 10 Gresik.* Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I: **Khoirotul Ummah, M.Si.** dan Pembimbing II: **Wahyuni Fajar Arum, M.Pd.**

Kata Kunci : *Team Games Tournament, Quizwhizzer, Keterampilan Kolaborasi, Hasil Belajar.*

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya rata-rata hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan kognitif, tetapi juga erat kaitannya dengan keterampilan kolaborasi yang dimiliki, hasil observasi keterampilan kolaborasi awal menunjukkan bahwa tergolong rendah. Rendahnya keterampilan kolaborasi ini menjadi salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *quizwhizzer* dalam melatih keterampilan kolaborasi dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di UPT SMP Negeri 10 Gresik.

Jenis penelitian ini kuantitatif dengan desain *Quasi-Experiment Two Group Pretest – Posttest Design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII C & VIII D dengan pengambilan sampel *Random Sampling*. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keterampilan kolaborasi, tes hasil belajar, serta lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik. Analisis hasil tes menggunakan statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Rata-rata nilai hasil *posttest* kelas eksperimen adalah 94,44 sedangkan kelas kontrol sebesar 85,18. Uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,043 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikansi antara kedua kelas. Nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen (0,85) berada pada kategori tinggi sedangkan kelas kontrol (0,52) berada pada kategori sedang. Keterampilan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dimana 11 siswa memperoleh kriteria sangat baik dan 16 siswa berada pada kriteria baik pada kelas kontrol sebanyak 8 siswa memperoleh kriteria sangat baik sedangkan 19 siswa masuk dalam kriteria baik.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Hipotesis Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Batasan Masalah Penelitian	9
G. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Pembelajaran Kooperatif.....	10
2. Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>).....	11
3. <i>Quizwhizzer</i>	18
4. Keterampilan Kolaborasi	21
5. Hasil Belajar	25
6. Hubungan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> dengan Kolaborasi.....	29
7. Materi Sistem Eksresi Manusia	30

B. Penelitian Terdahulu	39
C. Kerangka Konseptual	43
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Rancangan Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Subjek Penelitian	43
D. Variabel Penelitian	43
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data	44
1. Uji Validitas	45
2. Analisis Hasil Belajar	45
3. Analisis Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi	49
4. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
1. Hasil Uji Instrumen	52
2. Hasil Tes	56
3. Hasil Lembar Observasi Keterampilan Kolaborasi	60
4. Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik	62
B. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Indikator Kolaborasi.....	23
Tabel 2. 2 Hubungan Model Pembelajaran Team Games Tournament dengan Kolaborasi	29
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu.....	39
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	42
Tabel 3. 2 Kategori Validasi Instrumen.....	45
Tabel 3. 3 Kriteria Keterampilan Kolaborasi	50
Tabel 3. 4 Kategori Nilai N-Gain.....	49
Tabel 3. 5 Kategori keterlaksanaan Pembelajaran	51
Tabel 4. 1 Hasil Uji Instrumen Modul Ajar.....	52
Tabel 4. 2 Hasil Uji Instrumen LKPD.....	53
Tabel 4. 3 Hasil Uji Instrumen Lembar Observasi Kolaborasi.....	54
Tabel 4. 4 Hasil Uji Instrumen Tes Hasil Belajar.....	54
Tabel 4. 5 Hasil Uji Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru	55
Tabel 4. 6 Hasil Uji Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	56
Tabel 4. 7 Hasil Tes Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	57
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas.....	58
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas.....	59
Tabel 4. 10 Hasil Uji Hipotesis	59
Tabel 4. 11 Hasil Uji N-Gain.....	60
Tabel 4. 12 Rata-Rata Keterampilan Kolaborasi Kelas Kontrol dan Eksperimen Pada Setipa Indikator	61
Tabel 4. 13 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen	62
Tabel 4. 14 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen.	63
Tabel 4. 15 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelas Kontrol.....	64
Tabel 4. 16 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Kontrol	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Diagram Alir Penelitian.....	43
Gambar 4.1 Grafik Rata-Rata Keterampilan Kolaborasi Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Pada Setiap Indikator.....	61



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Qurrota, 'Analisis Tingkat Literasi Digital Dan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas VII Secara Daring', *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5.1 (2021), 271–90 <<https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.286>>
- Aemwipa Promwongsai, Apantee Poonputta, 'Investigating the Effectiveness of TPACK and TGT in Enhancing Histogram Learning Achievement among Eighth-Grade Students', *Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 6.408 (2023), 1015–22 <<https://doi.org/10.53894/ijirss.v6i4.2232>>
- AGIL KURNIAWATI, MAWARDI, 'Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching Terintegrasi Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Pada Matematika Siswa Kelas 4 SD', *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4.3 (2024), 1–23
- Agustin, Nani, Arum Ratnaningsih, and Titi Anjarini, 'Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Higher Order Thinking Skills Terintegrasi Karakter', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8.2 (2022), 641–48 <<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2259>>
- Agustriyani, Resty, Melya Nur Herliana, and Novi Soraya, 'Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya', 05.1 (2020), 30–34
- Akintayo, Olateju Temitope, Chima Abimbola Eden, and Oyebola Olusola Ayeni, 'Evaluating the Impact of Educational Technology on Learning Outcomes in the Higher Education Sector: A Systematic Review', *Jurnal of Multidisciplinary Studies*, 2024
- Akrom, Mochamad, Rita Yuliasuti, and Tanti Nawangsari, 'Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project Dengan Metode Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa MTS Negeri Tuban', *Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 3.2 (2020), 68–77
- Alawiyah, Alfina, Jijim Sukron, Muhammad Aditya Firdaus, and Universitas Islam Nusantara, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Journal of Islamic Education*, 4.1 (2023), 69–82
- Alyasin, Abdulqader, Ramzi Nasser, Murielle El Hajj, and Hiba Harb, 'Assessing Learning Outcomes in Higher Education : From Practice to Systematization', *Journal TECHNOLOGY, EDUCATION, MANAGEMENT, INFORMATICS*, 12.3 (2023), 1593–1604 <<https://doi.org/10.18421/TEM123>>
- Aminah, Siti, Nira Radita, and Sugeng Widodo, 'Eksperimentasi Pembelajaran Daring Dengan Video Conference Pada Program Studi Teknik Informatika Di Masa Pandemi', 10.1 (2021), 37–42 <<https://doi.org/10.34148/teknika.v10i1.323>>
- Andi Khairuddin, M.Pd, and M.Pd Nining Hajeniati, *PEMBELAJARAN INOVATIF & VARIATIF Pedoman Untuk Penelitian PTK Dan Eksperimen*, 2020

- Anggie Bagoes Kurniawan, Rusly Hidayah, 'Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa', *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5.2 (2021)
- Anggita Septiani, Apri Utami Parta Santi, 'Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Sumber Energi', 2022
- Astuti, Nabilla Fuji, Agus Suryana, and E Hamzah Suaidi, 'Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar', *Journal of Islamic Education Studies*, 2 (2022), 195–218
- Asyura, Dian, 'PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZWHIZZER PADA MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN DI KELAS VIII MTSN 4 ACEH BARAT DAYA', *Pendidikan*, 2023
- Bahri, Rosidi, 'Mengembangkan Kompetensi Abad 21 Dalam Pendidikan Islam: Telaah Perspektif Al-Qur'an Dan Hadis', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3.1 (2023), 2774–9118
- Budiana, Irma, 'Peran Pendidikan Karakter Dan Kreativitas Siswa Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', 2.2 (2019)
- Cindy Claudia Correia Pinto, Dian Meilani, Ahmad Yani, *Pendekatan Saintifik Berbasis 4C Pada Siswa Sekolah Dasar* (Indramayu: Adab CV. Adanu Abimata, 2023)
- Damayanti, Ayu, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah', 1.1 (2022), 99–108
- Dhitasarifa, Irma, Anna Dyah Yuliatun, and Erna Noor Savitri, 'PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK PADA MATERI EKOLOGI DI SMP NEGERI 8 SEMARANG', 2023, 684–94
- Dr. Aprido B. Simamora, M.Pd, *Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook*, 2024
- Eden, Chima Abimbola, Onyebuchi Nneamaka Chisom, and Idowu Sulaimon Adeniyi, 'Harnessing Technology Integration in Education: Strategies for Enhancing Learning Outcomes and Equity Harnessing Technology Integration in Education: Strategies for Enhancing Learning Outcomes and Equity', *Journal of Advanced Engineering Technology and Sciences*, March, 2024 <<https://doi.org/10.30574/wjaets.2024.11.2.0071>>
- Erina Aszari, Duwi Nuvitalia, Filia Prima Artharina, 'Efektifitas Model Pembelajaran Cooperative Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar IPAS Dan Keterampilan Kolaborasi Di SDN 3 Ngambakrejo', *Wawasan Pendidikan*, 4.1 (2024), 32–42 <<https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.16588>>
- , 'Efektifitas Model Pembelajaran Cooperative Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar IPAS Dan Keterampilan Kolaborasi Di SDN 3 Ngambakrejo', *Wawasan Pendidikan*, 4.1 (2024), 32–42 <<https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.16588>>

- Evriana, Vina, Lestari M P Alibasyah, and Dewi Tureni, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tempat Hidup Tumbuhan Melalui Media Konkrit Di Kelas 2 SDK Terpencil Punsu', *Jurnal Kreatif Tadulako, Universitas Tadulako*, 4.7 (2021), 187–99
- Fadia Nurluthfiana, Wawan Shokib Rondli, 'Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran PPKN Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11 (2025), 83–90
<<https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9820>>
- Fajar Tri Maryana, Okky, Victoriani Inabuy, Cece Sutia, Budiyati Dwi Hardanie, and Sri Handayani Lestari, *Ilmu Pengetahuan Alam* (Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021)
- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy, 'Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9.2 (2020), 321–34 <<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>>
- Fridayani, Januari Ayu, 'Kolaborasi Yang Sungguh Bersinergi', 623, 2022, 1–4
<<https://www.wartakita.org/kolaborasi-yang-sungguh-bersinergi/>>
- Greenstein, L., *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. (Corwin Press., 2012)
- Haris, Rogger M, 'The Current Emphasis on Learning Outcomes', *International Journal of Training Research*, 2019
<<https://doi.org/10.1080/14480220.2019.164477>>
- Henniwati, 'Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X MM1 SMK Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020', *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 7.1 (2021), 83–88
- Hermawan, Mochammad Riyan, and Yusuf Suharto, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Berbasis Permainan', *Journal of Language, Literature, and Arts*, 5.2 (2025) <<https://doi.org/10.17977/um064v5i22025p140-149>>
- Hidayati, Nurkhairo, 'Collaboration Skill Of Biology Students At Universitas Islam Riau, Indonesia', *L JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH*, 8.11 (2019)
- Huda, M, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*, 2013
- Hutabri, Ellbert, 'VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA PADA', 2022, 0–5
- Izgar, Rasyid, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP," *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 8 (2022), 79–88
- Jannah, Misbahul, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022
- Jayanti Noor Purbo Rukmi, Sulton, Arafah Husna, 'Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament Siswa Sekolah Menengah Atas Pada

- Materi Sistem Koordinasi', *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3 (2020), 456–64 <<https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p456>>
- Kania Indhudewi Sakundari, Hesti Yunitiara Rizqi, 'Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Dan Kolaborasi Siswa Kelas 2 SD', *JURNAL BASICEDU*, 8.1 (2024), 601–14 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6995>>
- Khairunnisa, Sabina, 'Inovasi Dalam Perencanaan Pembelajaran Untuk Mendorong Keaktifan Dan Kreativitas Siswa', *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2.1 (2024)
- Koloszár, László, Ágnes Wimmer, Katalin Takácsné György, and Ariel Mitev, 'Tournament Rituals and Experiential Competence Development in Higher Education: A Case of a Unique Conference Series', *International Journal of Management Education*, 22.1 (2024) <<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100929>>
- Kusuma, Arief Ertha, Universitas Borneo Tarakan, Wasis Wasis, Universitas Negeri Surabaya, Endang Susantini, Universitas Negeri Surabaya, and others, 'Clarity of Read Outline Discussion Evaluation Models to Improve Students' Communication Skills', *Journal of Learning and Teaching*, 15.April (2023) <<https://doi.org/10.18844/ijlt.v15i2.9063>>
- Laal, Marjan, and Seyed Mohammad, 'Benefits of Collaborative Learning', *Procedia - Social and Behavioral Sciences.*, 31.2011 (2012), 486–90 <<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.091>>
- Li, Li, 'Research on Teamwork and Communication Ability Development of College Students', *World Education Forum*, 2.3 (2022), 78–80
- Listiaji, Putra Aldoko, 'Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas Iv Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar', *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5.3 (2019), 1034–42 <<https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n3.p1034-1042>>
- Luo, Yu Jy, Mei Ling Lin, Chien Huei Hsu, Chun Chin Liao, and Chun Chieh Kao, 'The Effects of Team-Game-Tournaments Application towards Learning Motivation and Motor Skills in College Physical Education', *Sustainability (Switzerland)*, 12.15 (2020), 1–12 <<https://doi.org/10.3390/su12156147>>
- Malik, Mohammad Trias, 'Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo', *Journal of Educational Sciences*, 22.3 (2022), 1–130
- Mambu, Joupy G Z, Dedek Helida Pitra, Aziz Rizki, Miftahul Ilmi, Wahyu Nugroho, and V Natasya, 'Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru Di Era Digital', *Journal on Education*, 06.01 (2023), 2689–98
- Margareta, Elisabeth, and Sarah Indah Yani Manalu, 'Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*, 1.3 (2023), 24–33 <<https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship>>

- Marwati, Eka, Andri Anugrahana, Patrisia Betris, Yan Ariyanti, Profesi Guru, and Fakultas Keguruan, 'Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1', 7 (2023), 2601–7
- Nabilatuzzahwa, 'Pembelajaran Kolaboratif: Manfaat Dan Implementasinya', 2020
- Nasar, Abdul, 'UJI PRASYARAT ANALISIS', *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2.6 (2024), 786–99
- Nirmala, Mboa Mega, 'Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang', *Journal on Education*, 6.2 (2023), 189–98
- Noer Af'ida, M.Si, *MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF*, 2022
- Norfadila, B, Sekar Perbarini Kawuryan, and Bambang Saptono, 'The Effectiveness of Team Games Tournament in Improving Students ' Collaborative Abilities', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8.3 (2024), 466–75
- Nur Fadhilah Sari, Arsad Bachri, Insana Rauf, 'Peningkatan Kolaborasi Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Tata Surya Kelas VII SMP Negeri 23 Makassar', *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6.2 (2024), 1250–57
- Nur Ihawanto, Herita Warni, Mashud, 'Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament Efforts to Improve Collaboration Skills and Student Learning Outcomes', *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 12.2 (2022), 191–205
- Nurchaya, Wahyuddin and, 'Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Everyone Is a Teacher Here (Eth) Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Takalar', *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2.1 (2019), 72
<<https://doi.org/10.22373/jppm.v2i1.4500>>
- Nurhakim, Ahmad, 'Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Prinsip, Tujuan, Proses Dan Contohnya', 2023
- Nuryadi, *Dasar Dasar Statistik Penelitian* (SIBUKU MEDIA, 2017)
- Oktaffi Arinna Manasikana, S.Si., M.Pd, *MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DAN RANCANGAN PEMBELAJARAN UNTUK GURU IPA SMP*, 2022
- PURWANINGSIH, 'Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi', *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2.4 (2022), 422–27
- Putri, Annisa, Febri Yanta, and Jon Efendi, 'Efektivitas Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Vokal Bagi Anak Tunagrahita Ringan', *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2.2 (2020), 44–50
- Ramadhana, Rizky, and Abdul Hadi, 'Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis E-Learning Berbantuan LKPD Elektronik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.1 (2021), 380–89

- <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1778>>
- Riduwan, *Dasar Dasar Statistika* (Bandung : Alfabeta, 2013)
- Rini, Hapsari Puspita, Vidya Nindhita, *Observasi : Teori Dan Praktik* (Basya Media Utama, 2022)
- Ropii, Muhammad, and Muhammad Fahrurrozi, *Evaluasi Hasil Belajar. Evaluasi Hasil Belajar.*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017
- Rosnaeni, 'Karakteristik Dan Asesmen Pembelajaran Abad 21', 5.5 (2021), 4334–39
- Sahir, Syafrida Hafni, *METODOLOGI PENELITIAN* (PENERBIT KBM INDONESIA, 2022)
- Saleh, Choirul, 'Konsep, Pengertian, Dan Tujuan Kolaborasi', 2020, 1–62
- Sarmila, Meriza Faradilla, Khairul Riza, 'Implementing the Teams Games Tournament Cooperative Learning Model to Enhance Student Learning Outcomes on Diversity Is Beautiful', *JOURNAL OF ADVANCES IN EDUCATIONAL RESEARCH*, 1.2 (2024), 95–102
- Slavin, Robert E., *Comprehensive Approaches to Cooperative Learning*, 1995
- Sulistio, Andi, *Model Pembelajaran Kooperatif* (EUREKA MEDIA AKSARA, 2022)
- Suriani, Nidia, Risnita, and M. Syahran Jailani, 'Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan', *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 24–36
<<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>>
- Susanto, Devinta Agung, Erik Aditia Ismaya, Corespondensi Author, Program Studi Magister, Pendidikan Dasar Universitas, Muria Kudus, and others, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko Pendahuluan Metode', *Juornal of Primary Education*, 5 (2022), 104–10
- Susanto, Ratnawati, *Profesi Kependidikan: Membangun Nilai Profesi, Keterampilan Pribadi, Dan Strategi Kompetensi Profesi*. (Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI), 2022)
- Suyato, Yayuk Hidayah, Lutfia Septiningrum, and Iqbal Arpanudin, 'Application of the Collaborative Learning Model to Improve 21st-Century Civic Skills', *Journal of Education and E-Learning Research*, 11.3 (2024), 456–63
<<https://doi.org/10.20448/jeelr.v11i3.5753>>
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, 2009
- Usmadi, 'PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS (UJI HOMOGENITAS DAN UJI NORMALITAS)', *Inovasi Pendidikan*, 7.1 (2020), 50–62
- Vioeza, Niken, *METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN*, 2020
- Wardiman, Jerry, and Yuri Rahmi, 'The Effect of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on Students ' The Effect of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on Students ' Achievement in Economics Education', *Journal of Economics and Economic Education*, June, 2025
- Wati, Hesty Bastika, Ikha Listyarini, Sudiyono Sudiyono, and Filia Prima Artharina, 'Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan', *Jurnal*

- Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4.1 (2024), 105–12 <<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>>
- Yanti, Yulia Eka, and Aminah Yhasmin, 'Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day', *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.1 (2023), 62–68
- Zevender, Poy Saefullah, Lutfi Rohmawati, and Via Nur, 'Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Dan Bisnis*, 8.2 (2023), 116–25
- Zubaidah, Siti, 'STEAM (Science , Technology , Engineering , Arts , and Mathematics) Pembelajaran Untuk Memberdayakan Keterampilan Abad Ke-21', September, 2019



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A