

Draf Artikel Publish 2021.1

by Cep Miftah Miftah

Submission date: 12-Sep-2022 06:09AM (UTC+0700)

Submission ID: 1897274786

File name: Draf_Artikel_Jurnal_2021.1.docx (37.37K)

Word count: 3076

Character count: 20470

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

¹Cahyono, ²Dadang Mulyana, ³Lili Sukarlina, ⁴Intan Nuraini Efendi

Program Studi PPKn FKIP Unpas

¹cahyono@unpas.ac.id, ²dadangmulyana@unpas.ac.id, ³lilisukarlina@unpas.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect on students' learning motivation through the implementation of the Teams Games Tournament cooperative learning model. Lack of student learning motivation, especially in the subjects of Pancasila and citizenship education, one of the reasons is the weakness of the learning process in the classroom, for example, many teachers still apply conventional methods when the learning process takes place in the classroom, and this is one of the backgrounds behind the problems in this study. This research uses descriptive study method and uses a qualitative approach. Data collection used is through interviews and literature studies. The population in this study were all students of SMPN 1 Rancaekek, and the samples of this study were students in class VII A and VII B. Through interviews with the Pancasila and Nationality education teachers and student representatives, it was found that there was a learning process that involved all students namely by implementing learning gamesbased learning, the application of the learning model makes learning activities in the classroom more active and innovative so that it gives an influence on the learning motivation of participants. So it can be concluded that the implementation of the Teams Games Tournament learning model has an effect on increasing student learning motivation in Pancasila and citizenship education subjects.

Keywords: Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament, Learning Motivation, Pancasila and Citizenship Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Kurangnya motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan ini salah satu penyebabnya adalah lemahnya proses pembelajaran di dalam kelas contohnya yaitu banyak guru yang masih menerapkan metode konvensional pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, dan hal tersebut yang menjadi salah satu latar belakang permasalahan di dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode studi deskriptif dan menggunakan pendekatan kualitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VII A dan VII B. Melalui kegiatan wawancara dengan Guru pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dan perwakilan peserta didik, diketahui bahwa adanya proses pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik yaitu dengan cara mengimplementasikan pembelajaran berbasis *games turnamen*. Sehingga dapat disimpulkan implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar

peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia pada era sekarang sudah lumayan diperhatikan oleh pemerintah, misalnya pemerintah sudah memberlakukan wajib belajar minimal 12 tahun, adanya Undang-undang tentang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, adanya peraturan menteri tentang pendidikan, diberikan biaya operasional sekolah (BOS), dan masih ada upaya lainnya untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. Namun disamping sudah adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, masih terdapat banyak hambatan di dalam dunia pendidikan sebagai contohnya lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan kognitif, siswa hanya diarahkan untuk sekedar menerima dan menghafal informasi atau pengetahuan yang diberikan oleh guru. Siswa hanya dijadikan sebagai obyek pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai sumber belajar. Begitupun dengan strategi, metode serta model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah) atau biasa juga disebut *teacher center*. Menyadari akan hal tersebut, maka diperlukan upaya serius dalam menangani permasalahan-permasalahan yang ada di dunia pendidikan Indonesia pada saat ini, karena dengan adanya sistem yang baik diharapkan memunculkan generasi bangsa yang berkualitas yang mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa serta bernegara .

Salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yaitu dengan memberlakukan kurikulum 2013, di mana kurikulum 2013 ini menuntut para guru dan peserta didik untuk lebih kreatif dan memiliki inovasi serta kreatif dalam pembelajaran di kelas.

Kurikulum 2013 ini mengharuskan proses pembelajaran berbasis afektif, kognitif dan psikomotor sehingga dapat berdampak bagi guru agar dapat memilih dan menggunakan strategi meningkatkan pembelajaran secara tepat. Pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013 pada mata pelajaran PPKn diarahkan agar berbasis aktivitas belajar siswa di bawah bimbingan pendidik, motivasi, dan arahan guru. Penerapan model pembelajaran berbasis kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* mampu mengubah opini yang menganggap bahwasannya mata pelajaran PPKn dianggap kurang menarik sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Aspek-aspek yang ada di pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah mencakup berbagai aspek penilaian pembelajaran mulai dari penilaian afektif, kognitif dan psikomotor. Dengan diimplementasikannya model pembelajaran *Teams Games Tournament*, peserta didik dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, guru tidak hanya menerangkan materi namun semua siswa terlibat aktif pada saat pembelajaran .

Semua peserta didik untuk selalu aktif ketika proses pembelajaran sehingga suasana didalam kelas menjadi aktif dan motivasi belajar siswa akan menjadi terpacu ditambah di dalam model pembelajaran ini adanya games yang biasanya membuat peserta didik semangat serta aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan latarbelakang yang telah dipaparkan di atas, kemudian bisa disimpulkan bahwa model pembelajarannya yang inovatif dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik ketika proses pembelajaran di dalam kelas dengan cara megimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*,

sehingga penulis memutuskan akan meneliti mengenai “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Menimbulkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn”.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. penelitian metode deskriptif kualitatif merupakan kegiatan penelitian agar memperoleh data yang bersifat apa adanya dan di saat kondisi tertentu, hasilnya lebih menekankan terhadap makna, asumsi dari peneliti bahwasannya penelitian dengan pendekatan kualitatif dianggap tepat dan sejalan dengan judul penelitian yang telah ditentukan, data yang diperoleh dituangkan dalam bentuk deskriptif tidak berbentuk bilangan angka statistika. Desain penelitian yang dipilih oleh peneliti yaitu pendekatan kualitatif serta metode yang digunakan yaitu metode studi deskriptif. Penelitian pendekatan kualitatif adalah peneliti itu sendiri yang dijadikan pokok penelitian, dikarenakan agar kegiatan penelitian bisa berjalan secara natural tanpa arahan dan paksaan dari siapapun, dan data yang dihasilkan dapat lebih akurat .

Penelitian dilaksanakan di Kelas VII A dan VII B di SMPN 1 Rancaekek dengan memilih narasumber atau subjek penelitian yang peneliti pilih langsung berdasarkan tujuan dan permasalahan penelitian. Adapun objek penelitian dalam tulisan ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan motivasi belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data di dalam kegiatan penelitian ini yaitu dengan kegiatan wawancara dan studi literatur. Teknik analisis data penelitian pendekatan kualitatif dilakukan secara langsung oleh peneliti sampai menghasilkan data dan informasi yang akurat dan sudah dirasa cukup, teknik analisis data melalui 3 tahap yaitu, pertama yaitu *data reduction* (reduksi data), kedua yaitu *data display* (penyajian data), dan tahap ketiga yaitu *conclusion drawing/verification* .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Guru selalu mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP sebelum proses pembelajaran di mulai, selain pentingnya rancangan pembelajaran pendidikan ini, guru harus sudah mempersiapkan jauh-jauh hari karena guru tersebut sudah terbiasa untuk mempersiapkan RPP sebelum melakukan pembelajaran dikelas. Selanjutnya, selain mempersiapkan sebuah perangkat pembelajaran seperti RPP, guru juga mempersiapkan metode atau model seperti apa yang akan di lakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. memilih metode atau model yang akan diterapkan merupakan salah satu bagian pada saat perencanaan perangkat pembelajaran RPP selain itu menurut responden menentukan model atau metode yang akan diterapkan agar bisa tercapai pembelajaran sesuai apa yang hendak dicapai misalnya menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diharapkan .

Bentuk materi yang cocok menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah jenis materi yang kontekstual seperti teori, konsep, sehingga mengasah kemampuan pemahaman akademik. bentuk tugas yang diberikan yang relevan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut responden yaitu mengerjakan lembar kerja kelompok, model diskusi dan presentasi setiap anggota kelompok yang paling adanya proses interaksi antara setiap kelompok dengan anggota satu sama lain baik itu proses tanya jawab. pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* di dalam Kelas dilihat dari kesiapan dari RPP, karena harus adanya persiapan yang jelas dan rinci mengenai skenario pembelajaran pada tahap perencanaan, dimana peran guru sebagai penentu dan peneliti untuk keberhasilan model *Teams Games Tournament* tersebut, sehingga peserta didik mampu memahami dan mengerti jalannya pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*, jika persiapan tersebut sudah dilakukan dengan

baik, maka proses pelaksanaan model TGT tersebut akan berjalan dengan baik sehingga peserta didik termotivasi untuk meningkatkan prestasi akademiknya .

Peserta didik memberikan respon positif dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Peserta didik merasa apabila proses pembelajaran menggunakan sistem yang aktif dan inovatif, dapat memacu mereka untuk semangat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Mereka tidak merasa jenuh ketika pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan yang dikenal sebagai mata pelajaran yang membosankan karena terlalu banyak teori, model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu mengubah opini peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yang tadinya mata pelajaran yang membosankan menjadi mata pelajaran yang menyenangkan .

Adapun kendala yang dihadapi oleh guru (responden) terkait penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu kondisi jumlah peserta didik lebih dari aturan satuan pendidikan dimana jumlah peserta didik ada lebih dari 40 orang yang membuat kadang sulit mengatur peserta didik agar selalu tertib dan kondusif pada saat proses pembelajaran sehingga dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar harus tetap guru konsisten memberikan arahan yang tegas supaya kegiatan belajar bisa berjalan dengan lancar. dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* perlu waktu yang cukup lama dalam proses pembelajaran, harus dilakukan secara berkesinambungan, guru harus siap dan mampu mengelola kelas dengan baik agar situasi kelas selalu kondusif karena dengan bermain games biasanya si anak lebih berinteraksi secara aktif yang apabila tidak dikelola dengan baik akan menciptakan situasi kelas yang ribut dan tidak kondusif terlebih dengan situasi kelas yang memiliki kapasitas murid yang lumayan cukup banyak.

Sangat diperlukannya evaluasi terhadap

model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena untuk mengetahui apakah model pembelajaran tersebut sudah diterapkan dengan baik sesuai dengan tahapan atau tidak. Kemudian untuk menentukan keberhasilan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tersebut sehingga akan mengetahui faktor apa yang menjadi kendala penerapan model *Teams Games Tournament*, baik persiapan perencanaan dan kesiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran .

Pembahasan

Guru selalu mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP sebelum proses pembelajaran di mulai, selain pentingnya rancangan pembelajaran pendidikan ini, guru harus sudah mempersiapkan jauh-jauh hari karena guru tersebut sudah terbiasa untuk mempersiapkan RPP sebelum melakukan pembelajaran dikelas. Selanjutnya, selain mempersiapkan sebuah perangkat pembelajaran seperti RPP, guru juga mempersiapkan metode atau model seperti apa yang akan di lakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. memilih metode atau model yang akan diterapkan merupakan salah satu bagian pada saat perencanaan perangkat pembelajaran RPP selain itu menurut responden menentukan model atau metode yang akan diterapkan agar bisa tercapai pembelajaran sesuai apa yang hendak dicapai misalnya menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diharapkan.

“Bentuk materi yang cocok menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah jenis materi yang kontekstual seperti teori, konsep, sehingga mengasah kemampuan pemahaman akademik. bentuk tugas yang diberikan yang relevan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut responden yaitu mengerjakan lembar kerja kelompok, model diskusi dan presentasi setiap anggota kelompok yang paling adanya proses interaksi antara setiap kelompok dengan anggota satu sama lain baik itu proses tanya

jawab. pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* di dalam Kelas dilihat dari kesiapan dari RPP, karena harus adanya persiapan yang jelas dan rinci mengenai skenario pembelajaran pada tahap perencanaan, dimana peran guru sebagai penentu dan peneliti untuk keberhasilan model *Teams Games Tournament* tersebut, sehingga peserta didik mampu memahami dan mengerti jalannya pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*, jika persiapan tersebut sudah dilakukan dengan baik, maka proses pelaksanaan model TGT tersebut akan berjalan dengan baik sehingga peserta didik termotivasi untuk meningkatkan prestasi akademiknya .

Peserta didik memberikan respon positif dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Peserta didik merasa apabila proses pembelajaran menggunakan sistem yang aktif dan inovatif, dapat memacu mereka untuk semangat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Mereka tidak merasa jenuh ketika pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dikenal sebagai mata pelajaran yang membosankan karena terlalu banyak teori, model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu mengubah opini peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang tadinya mata pelajaran yang membosankan menjadi mata pelajaran yang menyenangkan.

Adapun kendala yang dihadapi oleh guru (responden) terkait penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu kondisi jumlah peserta didik lebih dari aturan satuan pendidikan dimana jumlah peserta didik ada lebih dari 40 orang yang membuat kadang sulit mengatur peserta didik agar selalu tertib dan kondusif pada saat proses pembelajaran sehingga dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar harus tetap guru konsisten memberikan arahan yang tegas supaya kegiatan belajar bisa berjalan dengan lancar. dengan mengimplementasikan model pembelajaran

Teams Games Tournament perlu waktu yang cukup lama dalam proses pembelajaran, harus dilakukan secara berkesinambungan, guru harus siap dan mampu mengelola kelas dengan baik agar situasi kelas selalu kondusif karena dengan bermain games biasanya si anak lebih berinteraksi secara aktif yang apabila tidak dikelola dengan baik akan menciptakan situasi kelas yang ribut dan tidak kondusif terlebih dengan situasi kelas yang memiliki kapasitas murid yang lumayan cukup banyak.

Sangat diperlukannya evaluasi terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena untuk mengetahui apakah model pembelajaran tersebut sudah diterapkan dengan baik sesuai dengan tahapan atau tidak. Kemudian untuk menentukan keberhasilan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tersebut sehingga akan mengetahui faktor apa yang menjadi kendala penerapan model *Teams Games Tournament*, baik persiapan perencanaan dan kesiapan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran .

Guru PPKn kelas VII SMPN 1 Rancaekek sudah mampu menerapkan dan melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi yang kreatif dan inovatif yaitu salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sesuai dengan pendapat dari Wulandari, Putra, & Suadnyana (2014) “Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar”.

Pernyataan peserta didik sebagai responden menunjukkan bahwasannya model pembelajaran memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat menstimulan motivasi belajar peserta didik, sesuai dengan pendapat dari Sumiati, Andayani, & Al Idrus (2017, hlm. 81-85) yang mengatakan bahwa “model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sulit juga memberikan efek terhadap

sikap perbedaan antara individu baik prestasi, jenis kelamin, ras maupun ragam budaya.” setiap pelaksanaan pembelajaran apapun itu pasti akan ada suatu kendala yang dialami, pada penelitian kali ini yang menjadi penghambat dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah permasalahan waktu, kondisi sarana serta prasarana serta jumlah peserta didik yang ada.

Melihat kendala dan hambatan yang ada, terdapat solusi yang dapat dilakukan oleh guru PPKn pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas VII SMPN 1 Rancaekek ini, diantaranya yaitu adalah guru harus selalu melakukan sebuah evaluasi ketika sudah melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran ini, evaluasi tersebut dapat dilaksanakan dengan baik berdasarkan kendala-kendala yang dihadapi, Sesuai dengan pendapat dari Al Rosid (2017, hlm 17) mengatakan bahwa Evaluasi merupakan “Kegiatan mengumpulkan data seluas- luasnya dan sedalam-dalamnya mengenai kabapilitas siswa guna mengetahui sebab akibat dalam hasil belajar siswa guna mendorong atau mengembangkan kemampuan belajar siswa”.

III. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan” di kelas VIII SMPN 1 Rancaekek dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran merupakan strategi yang dapat dilakukan untuk memperbaiki lemahnya proses pembelajaran di dalam kelas khususnya pada mata pelajaran PPKn. Sebelum mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, Guru di haruskan merancang sebaik mungkin agar model pembelajaran dapat

diimplementasikan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya langkah yang dilakukan oleh guru PPKn kelas VII SMPN 1 Rancaekek berupa membuat perencanaan pembelajaran yang dituangkan ke dalam perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

2. Pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat diimplementasikan dengan baik oleh guru sesuai dengan langkah-langkah yang konseptual dan tersusun. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan oleh guru PPKn kelas VII SMPN 1 Rancaekek yaitu peningkatan keaktifan peserta didik ketika proses pembelajaran di dalam kelas serta respon yang cukup baik dari peserta didik itu sendiri.

3. Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* mendapatkan respon yang cukup baik dari peserta didik, dengan penerapan model pembelajaran ini proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan inovatif terutama peserta didik menjadi terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat menstimulan motivasi belajar agar selalu senang dan semangat dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil wawancara kepada 10 peserta didik kelas VII SMPN 1 Rancaekek, dari ke 10 responden tersebut semua memberi respon positif terhadap pembelajaran yang guru berikan ketika guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Terdapat beberapa kendala dalam penerapan model *Teams Games Tournament* diantaranya permasalahan waktu, sarana dan prasarana, serta jumlah peserta didik di setiap kelas yang terlalu banyak. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan yang *Tournament* diantaranya merancang pembelajaran dengan baik

sebelum mengimplementasikan di dalam kelas, memanfaatkan sarana serta prasarana yang ada secara maksimal, dan guru harus mampu menciptakan situasi kelas yang selalu tertib dan kondusif, serta melakukan evaluasi setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tersebut. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan yang telah dilakukan oleh guru PPKn kelas VII SMPN 1 Rancaekek dalam mengatasi kendala- dengan model *Teams Games Tournament* yang peneliti dapatkan berdasarkan hasil wawancara. telah responden (Guru PPKn) wawancara dengan responden (Guru PPKn) *Tournament* yang peneliti dapatkan dari hasil

4. Upaya yang dapat dilakukan dalam model pembelajaran *Teams Games* kendala ketika melaksanakan pembelajaran mengatasi kendala pada saat penerapan rasakan dan telah mengevaluasi ketika telah menerapkan pembelajaran *Teams Games*

DAFTAR PUSTAKA

Al Rosid, M. harun. (2017). *Pengaruh Motivasi Terhadap Prestasi Belajar*

Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas Xi Ma Roudlotul Muta'allimin Simbar Tambo Cluring Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurnal Darussalam; Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam, 8(2), 387–402.

Sumiati, S., Andayani, Y., & Al Idrus, S. W. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kartu Mol Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X Sman 1 Narmada Tahun Ajaran 2016/2017.* Jurnal Pijar Mipa, 12(2), 81–85.

Wulandari, A. A. R., Putra, M., & Suadnyana, I. N. (2014). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 5 Sanur Pada Tahun Ajaran 2.* Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol : 2 No: 1 Tahun 2014)

Draf Artikel Publish 2021.1

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

13%

★ repository.unpas.ac.id

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 90 words

Exclude bibliography On