

<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/edukasi>

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI MELALUI MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT DENGAN MOTIVASI SEBAGAI VARIABEL MODERATOR

IMPROVING ACCOUNTING LEARNING OUTCOMES THROUGH THE TEAM GAMES TOURNAMENT MODEL WITH MOTIVATION AS A MODERATOR VARIABLE

Oleh:

Ilah¹, Rini Agustin Eka Yanti², Yuyun Susanti³, Endang Mulyadi⁴

^{1,2,3,4} Universitas Galuh, Indonesia

Jl. RE. Martadinata No 150 Ciamis

Email: Ilahmulyadi.im@gmail.com

Sejarah Artikel: Diterima April 2020, Disetujui Mei 2020, Dipublikasikan Juni 2020

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan variable moderator motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi akuntansi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dan metode konvensional, termasuk perbedaan tersebut pada siswa dengan motivasi tinggi dan rendah, serta menganalisis interaksi antara model pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Banjar. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Quasi Eksperimen. Desain yang digunakan adalah desain eksperimen faktorial. Teknik pengambilan data dilakukan dengan menggunakan metode tes dan observasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Banjar. Hasil penelitian 1) model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional; 2) tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah pada pelajaran Ekonomi; 3) tidak terdapat interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Team Games Tournament, Hasil Belajar, Motivasi

ABSTRACT

This study describes the use of *the Team Games Tournament* learning model with moderator variables of student learning motivation in accounting economics subjects. The purpose of this study was to evaluate differences in student learning outcomes using the *Team Games Tournament Learning Model* and conventional methods, including these differences in students with high and low motivation, as well as analyze the interaction between learning models, motivation, and student learning outcomes in economics subjects at Public High School 3 Kota Banjar. The method used in this study is the Quasi-Experimental method. The design used is a factorial experiment design. Data collection techniques are carried out using test and observation methods. The subject of the study was a grade XI student of the Department of Social Sciences, State High School 3 Banjar City. The results of the study 1) *the Team Games Tournament* learning model is more effective than learning using conventional methods; 2) there is no significant difference between the learning outcomes of students who have high motivation both in experimental and control classes with the learning outcomes of students who have low motivation in Economics lessons; 3) There is no significant interaction between learning methods, motivation, and student learning outcomes.

Keywords: Team Games Tournament, Learning Outcomes, Motivation

PENDAHULUAN

Motivasi merupakan hal penting yang mempengaruhi siswa dalam belajar. (Hamalik, 2011) mengatakan motivasi sangat menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran siswa di kelas. Oleh karena itu, Guru dalam proses pembelajaran harus bisa menumbuhkan motivasi belajar siswanya. Siswa harus menyadari bahwa motivasi berkaitan dengan kebutuhan agar tujuan belajar yang ingin dipelajarinya pun menjadi kebutuhan bagi siswa.

Menurut (Hamdani, 2011) motivasi atau minat belajar merupakan hasrat untuk belajar dari seorang individu. Motivasi belajar dapat dibangkitkan, ditingkatkan, dan dipelihara oleh kondisi-kondisi luar, seperti penyajian pelajaran oleh guru dengan media yang bervariasi, metode yang tepat, dan komunikasi yang dinamis.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 3 Banjar, diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang dilaksanakan tidak berpusat pada siswa sehingga siswa cenderung pasif dan bosan. Permasalahan tersebut berpengaruh terhadap tingkat ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang rendah tersebut seringkali membuat para guru harus melakukan kegiatan remedial untuk mengatasinya. Rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan penggunaan model yang kurang bervariasi pada saat proses pembelajaran sehingga turut mempengaruhi hasil belajar siswa.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa diantaranya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), adalah model pembelajaran dengan pendekatan koperatif yang melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya diantaranya (Josua Kabunggul, 2020), (Muflich Maulidina Hidayah, 2016) pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Disisi lain Model Pembelajaran *Team Games Tournament* memfasilitasi penguatan materi pembelajaran melalui tahap-tahap pembelajarannya, yaitu presentasi kelas, kegiatan kelompok, permainan akademik dan turnamen akademik.

Hasil generalisasi menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran kooperatif *team games tournament* dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajar atau hasil belajar, kemampuan koneksi siswa, keaktifan siswa, dan motivasi belajar siswa. (Santosa, 2018). Untuk mengetahui keberhasilan peningkatan hasil belajar melalui motivasi sebagai variabel moderator khususnya pada mata pelajaran ekonomi/akuntansi penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui model *Team Games Tournament* dengan motivasi sebagai variabel moderator pada mata pelajaran ekonomi /akuntansi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu metode yang menganalisis dua atau lebih variabel independen secara bersamaan. “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh variabel independen (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel dependen (*hasil*) dalam kondisi yang terkendalkan” (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini variabel Independen yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (X), variabel dependen yaitu hasil belajar siswa (Y) dan variabel moderator Motivasi Belajar siswa yang bersifat moderator atau perantara. Penelitian ini dibagi dua kelompok yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (A1) dan kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan Metode Ceramah (A2). Begitu juga motivasi dibagi menjadi dua kelompok yaitu motivasi tingkat tinggi (B1) dan motivasi tingkat rendah (B2). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Faktorial. Berikut Desain faktorial dapat digambarkan dalam tabel di bawah ini

Tabel 1
Model Desain Faktorial

B	A	
	A1	A2
B1	A1B1	A2B1
B2	A1B2	A2B2

Keterangan:

A = Metode Pembelajaran

A1 = model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (Kelas eksperimen)

A2 = Penerapan Metode Konvensional (Kelas Kontrol)
 B = Motivasi Belajar
 B1 = Motivasi tingkat tinggi
 B2 = Motivasi tingkat rendah
 Y = Hasil Belajar

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut penulis deskripsikan hasil penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest* baik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* maupun hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

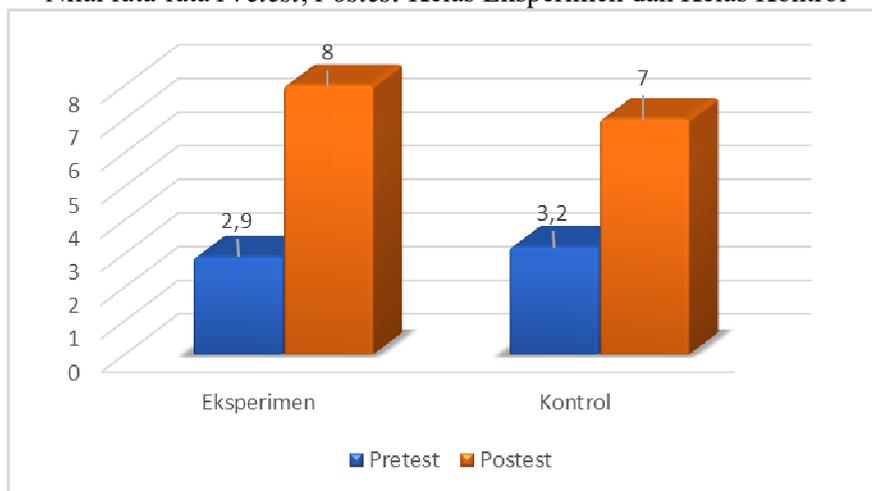
yang menggunakan metode konvensional. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (kelas eksperimen) maupun hasil belajar siswa yang menggunakan Metode Konvensional (kelas kontrol), dilakukan tes soal berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal. Tes diberikan sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah dilakukan pembelajaran (*posttest*) baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tabel 2
 Nilai rata-rata *Pretest*, *Posttest* Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Deskripsi	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Rata-rata	2,9	8,0	3,2	7,0
Nilai Minimal	1	5	1	5
Nilai Maksimal	5	10	5	10

Berdasarkan Tabel 2 diketahui nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 2,9 nilai minimal sebesar 1, nilai maksimal sebesar 5 dan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 3,2 nilai minimal sebesar 1 nilai maksimal sebesar 5, Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen diketahui sebesar 8,0, nilai minimal sebesar 5 nilai maksimal sebesar 10. sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 7,0 nilai minimal sebesar 5 nilai maksimal sebesar 10. bila digambarkan dalam grafik dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 1
 Nilai rata-rata *Pretest*, *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



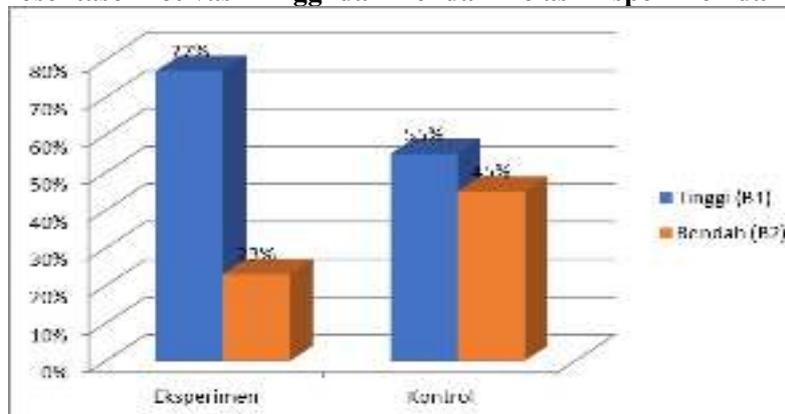
Untuk mengetahui frekwensi motivasi siswa yang memiliki motivasi tingkat tinggi (B1) dan memiliki motivasi tingkat rendah (B2) baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3
Frekwensi Motivasi Siswa Tingkat Tinggi dan Tingkat Rendah Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

IQ	Eksperimen		Kontrol	
	Frekwensi	Prosentase	Frekwensi	Prosentase
Tinggi (B1)	20	77%	18	55%
Rendah (B2)	6	23%	15	45%
Jumlah	26	100%	33	100%

Berdasarkan tabel 3 diketahui frekwensi siswa yang memiliki motivasi tingkat tinggi (B1) di kelas eksperimen sebanyak 20 orang atau 77% dan frekwensi siswa yang memiliki motivasi tingkat rendah (B2) sebanyak 6 orang atau 23%. Sedangkan frekwensi siswa yang memiliki motivasi tingkat tinggi (B1) di kelas kontrol sebanyak 18 orang atau 55% dan siswa yang memiliki motivasi tingkat rendah sebanyak 15 orang atau 45%. Digambarkan dalam grafik sebagai berikut:

Grafik 2
Frekwensi Prosentase Motivasi Tinggi dan Rendah Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

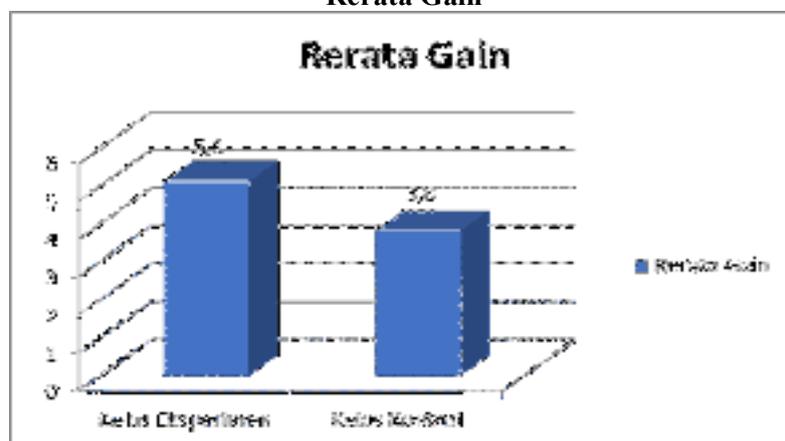


Tabel 4
Gain Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rerata Gain	5,1	3,8

Berdasarkan tabel diatas diketahui gain kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 5,1 dan gain kelas kontrol sebesar 3,8. berikut bila digambarkan dalam grafik dapat dilihat di bawah ini:

Grafik 5.3
Rerata Gain



Berdasarkan grafik di atas terlihat perbedaan nilai rata-rata gain di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Peningkatan di kelas eksperimen lebih besar jika dibandingkan dengan peningkatan di kelas kontrol. Namun untuk pembuktian signifikan atau tidaknya peningkatan di atas masih perlu pengujian secara statistik.

Uji Asumsi Statistik

a. Uji Normalitas

Pengujian Normalitas dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan ketentuan apabila nilai *Sig.* lebih besar dari $\alpha = 0,05$ atau $Sig. > 0,05$ maka dinyatakan normal. Sebaliknya apabila nilai *Sig.* lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ atau $Sig. < 0,05$ maka tidak normal. Berikut hasil uji normalitas dengan bantuan SPSS versi 17 for windows dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5
Hasil Uji Normalitas Bantuan SPSS Versi 17
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Gain Eksperimen	Gain Kontrol
N		26	33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	.0000000
	Std. Deviation	1.82975408	1.32929075
Most Extreme Differences	Absolute	.185	.144
	Positive	.159	.092
	Negative	-.185	-.144
Kolmogorov-Smirnov Z		.941	.827
Asymp. Sig. (2-tailed)		.338	.500

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, diperoleh angka nilai signifikansi untuk Gain eksperimen sebesar 0,338 dan Gain kelas kontrol 0,500. Jika dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$ atau $Sig. > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Selain data harus berdistribusi normal, syarat mutlak yang harus dipenuhi adalah data harus homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 17 for windows. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas menggunakan perhitungan Levene Statistik. Dengan ketentuan jika nilai *sig* $> 0,05$, maka data bersifat homogen, sebaliknya jika nilai *sig* $< 0,05$, maka data tidak homogen.

Berikut hasil perhitungan uji homogenitas antara Metode pembelajaran, Motivasi, terhadap Hasil Belajar siswa.

Tabel 6
Uji Homogenitas dengan SPSS Versi 17
Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Hasil

F	df1	df2	Sig.
1.737	3	55	.170

a. Design: Intercept + Metode + Motivasi + Metode * Motivasi

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,170 jika dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$ nilai signifikansi sebesar 0,170 lebih besar dari 0,05 atau $0,170 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data homogen. Dengan demikian dapat dilanjutkan ke uji hipotesis Anova dua jalur (*Two Way Anova*)

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas varian sehingga mendapatkan hasil data yang berdistribusi normal dan mendapatkan varian yang homogen dilanjutkan melakukan uji hipotesis *Two Way Anova* dengan bantuan SPSS versi 17 for windows, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 7
Descriptive Statistics

Dependent Variable:Hasil

Metode	Motivasi	Mean	Std. Deviation	N
Eksperimen	Rendah	4.5000	1.97484	6
	Tinggi	5.3000	1.83819	20
	Total	5.1154	1.86176	26
Kontrol	Rendah	3.6000	1.12122	15
	Tinggi	4.0556	1.51356	18
	Total	3.8485	1.34910	33
Total	Rendah	3.8571	1.42428	21
	Tinggi	4.7105	1.78444	38
	Total	4.4068	1.70313	59

Tabel 8
Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable:Hasil

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	27.993 ^a	3	9.331	3.659	.018
Intercept	899.104	1	899.104	352.604	.000
Metode	13.570	1	13.570	5.322	.025
Motivasi	4.652	1	4.652	1.824	.182
Metode * Motivasi	.350	1	.350	.137	.712
Error	140.244	55	2.550		
Total	1314.000	59			
Corrected Total	168.237	58			

a. R Squared = ,166 (Adjusted R Squared = ,121)

Berdasarkan *Tests of Between Subjects Effects* pada tabel di atas untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Tames Games Tournament* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran ekonomi diperoleh nilai F

sebesar 5,322 dan nilai signifikansi sebesar 0,025. Nilai signifikansi sebesar 0,025 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ atau $0,025 < 0,05$ Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Tames Games Tournament* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan

metode konvensional pada mata pelajaran ekonomi. Dengan demikian bahwa model pembelajaran *Tames Games Tournament* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

Hasil di atas sangat wajar, karena model pembelajaran *Tames Games Tournament* dirancang supaya siswa aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa terasah. Model Pembelajaran *Tames Games Tournament* memiliki kelebihan sebagaimana dikemukakan oleh Taniredja, K, dkk (2012, halaman. 72-73), sebagai berikut:

1. Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa Percaya diri siswa menjadi tinggi
3. Mengurangi perilaku menyimpang siswa di dalam kelas, misal mengganggu teman
4. Memotivasi siswa bertambah
5. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap pokok bahasan tertentu
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi, baik toleransi antar siswa maupun toleransi antara siswa dan guru.

Siswa bebas mengaktualisasikan seluruh potensi yang ada di dalam dirinya sehingga interaksi antarsiswa maupun interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Tames Games Tournament* dan yang menggunakan Metode Konvensional pada siswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah, hasil uji statistik pada tabel di atas diperoleh nilai F sebesar 1,824 dan nilai signifikansi sebesar 0,182. Bila dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$ nilai signifikansi sebesar 0,182 lebih besar atau $0,182 > 0,05$. Hal ini

berarti H_0 diterima. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah pada pelajaran Ekonomi.

Peran motivasi secara teori memiliki peranan yang sangat penting dalam prestasi siswa. Namun dalam penelitian ini peran motivasi dalam pembelajaran belum signifikan. Ada beberapa penyebab yang menjadikan peran motivasi belum terlihat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini perlu pendalaman lagi karena pembelajaran dilakukan pada masa transisi belajar daring dan luring.

Untuk mengetahui Ada tidaknya interaksi antara metode pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa terlihat pada tabel di atas diketahui pada baris metode*Motivasi, diketahui nilai F sebesar 0,137, nilai signifikansi sebesar 0,712 lebih besar dari $\alpha = 0,05$ atau $0,712 > 0,05$. Hal ini berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya tidak terdapat interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Walaupun hasil *Tests of Between Subjects Effects* tidak ada interaksi signifikan yang terlihat antara penggunaan metode pembelajaran, tingkat motivasi siswa, terhadap hasil belajar siswa, namun melihat dari Adjusted R Squared = 0.121 artinya walau tidak signifikan interaksi itu ada dengan besar interaksi 12 %. Secara lebih detail dapat diketahui perbedaan/pengaruh dari tiap-tiap variabel di atas dengan melakukan uji Post Hoc. Untuk mengetahui perbedaan kondisi tersebut, Berikut hasil uji Post Hoc di bawah ini:

Tabel 9
Hasil Uji Post Hoc One way Anova
Multiple Comparisons

Hasil Scheffe

(I) Group	(J) Group	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
metode=1 and motivasi=1	metode =1 and motivasi =2	-.80000	.74329	.763	-2.9437	1.3437
	metode =2 and motivasi =1	.90000	.77135	.716	-1.3246	3.1246

metode =2 and motivasi =2	.44444	.75276	.950	-1.7265	2.6154
metode =1 and motivasi =1	.80000	.74329	.763	-1.3437	2.9437
metode =1 and motivasi =2 and motivasi =2	1.70000*	.54542	.029	.1270	3.2730
metode =2 and motivasi =1	1.24444	.51880	.137	-.2518	2.7407
metode =1 and motivasi =2	-.90000	.77135	.716	-3.1246	1.3246
metode =2 and motivasi =1 and motivasi =2	-1.70000*	.54542	.029	-3.2730	-.1270
metode =2 and motivasi =1	-.45556	.55826	.881	-2.0656	1.1545
metode =1 and motivasi =2	-.44444	.75276	.950	-2.6154	1.7265
metode =2 and motivasi =1 and motivasi =2	-1.24444	.51880	.137	-2.7407	.2518
metode =2 and motivasi =1	.45556	.55826	.881	-1.1545	2.0656

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Hasil uji Post Hoc menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan tingkat motivasi siswa dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan tabel di atas, perbedaan tersebut yakni pada group yang menggunakan model *Tames Games Tournament* pada siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan yang menggunakan metode konvensional pada siswa yang memiliki motivasi rendah, begitu juga sebaliknya diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.029. Sementara untuk grup lainnya tidak terdapat interaksi. Artinya khusus untuk yang grup metode eksperimen dan motivasi tinggi terdapat interaksi walau tidak signifikan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat ditarik simpulan bahwa 1) model pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional; 2) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah pada pelajaran Ekonomi; 3) Interaksi antara model *Tames Games Tournament* (TGT), motivasi dengan hasil belajar sebesar 12%. Secara statistic hasil tersebut dinyatakan tidak terdapat interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran, *Tames Games Tournament* (TGT), motivasi belajar siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai

berikut. 1) Guru dapat mencoba berbagai model dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan guru yakni model pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) yang telah terbukti efektif. 2) Peneliti berikutnya dapat mengkaji lebih dalam terkait berbagai model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara .
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Josua Kabunggul, D. P. (2020, September 2). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games TournaMENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA ANDROID. *JURNAL PENDIDIKAN BERKARAKTER*, 3(2), 22-27.
- Muflich Maulidina Hidayah, S. S. (2016). UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA AKUNTANOPOLI PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *JURNA TATA ARTA UNS*, 105-120.
- Santosa, D. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *JURNA ECODUNAMIKA*, 1.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tukiran Taniredja, E. M. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta.

