



Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Diskusi PAI Siswa Kelas VII SMPN 1 Simpati Kabupaten Pasaman

Nur Fazira, Supriadi, Januar, Nurhasnah

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sjech M. Djamil
Djambek Bukittinggi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

E-mail: nurfazira567@gmail.com, supriadi@uinbukittinggi.ac.id,
januar@uinbukittinggi.ac.id, hasnahalso@gmail.com

Abstract This research is motivated by the low ability of students' discussion due to learning that is still teacher-centered so that students only accept what is conveyed by the teacher which causes students to be less active in the learning process, one of which is in discussion. This is also caused by teachers not using learning strategies that attract students to be able to improve discussion skills. For this reason, an appropriate strategy is needed to be able to overcome these problems, by implementing the *Teams Games Tournament* (TGT) learning strategy. This research is a quasi-experimental research using quantitative data trends. The research design is a posttest-only-control design. The population in this study amounted to 123 students consisting of five classes. The sample for this study used 2 classes, namely class VII.5 as the experimental class and class VII.4 as the control class. The results showed that the average discussion ability of the experimental class was 73.73 and the average discussion ability of the control class was 49.48, so it can be seen that the average experimental class was greater than the control class with a difference of 24.25. Based on the sig (2-tailed) data from the data obtained, namely 0.000, it can be concluded that the value of $0.000 < 0.05$, it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted or there is a significant influence on students' discussion abilities in the experimental class and control class.

Keywords: Strategy *Teams Games Tournament* (TGT), Discussion Skills

Abstrak Riset ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keahlian dialog anak didik yang diakibatkan penataran yang sedang berfokus pada guru alhasil anak didik cuma menyambut apa yang di informasikan oleh guru yang menimbulkan anak didik kurang aktif dalam cara penataran, salah satunya dalam dialog. Perihal ini pula diakibatkan oleh guru belum memakai strategi penataran yang menarik anak didik buat sanggup tingkatkan keahlian dialog. Buat itu dibutuhkan strategi yang pas buat sanggup menanggulangi kasus itu, dengan mempraktikkan strategi penataran *Teams Permainan Tournament* (TGT). Riset ini ialah riset quasi eksperimen dengan memakai kecondongan informasi kuantitatif. Konsep riset ini merupakan posttest- only- control design. Populasi dalam riset ini berjumlah daya muat siswa yang terdiri dari 5 kategori. Ilustrasi riset ini memakai 2 kategori ialah kategori VII. 5 selaku kategori penelitian serta kategori VII. 4 selaku kategori pengawasan. Hasil riset membuktikan kalau pada umumnya keahlian dialog kategori penelitian sebesar 73, 73 serta daftar daftar keahlian dialog kategori pengawasan sebesar 49, 48, alhasil bisa dikenal kalau pada umumnya kategori penelitian lebih besar dibanding dengan kategori pengawasan dengan perbandingan sebesar 24. 25. Bersumber pada dari informasi sig (2- tailed) dari informasi yang diperoleh ialah 0, 000 bisa didapat ketetapan kalau angka 0, 000 < 0, 05, hingga bisa disimpulkan kalau H_0 ditolak serta H_1 diperoleh ataupun ada akibat keahlian dialog anak didik dengan cara penting pada kategori penelitian serta kategori pengawasan.

Kata Kunci: Strategi *Teams Games Tournament* (TGT), Kemampuan Diskus

Latar Belakang

Penataran pada dasarnya ialah usaha pengajar buat menolong partisipan ajar melaksanakan aktivitas berlatih. Penataran dengan cara literal berarti sesuatu cara akumulasi wawasan serta pengetahuan lewat rangkaian kegiatan yang dicoba dengan cara siuman oleh seorang yang menyebabkan terdapatnya pergantian dalam dirinya, alhasil terjalin pergantian yang karakternya positif serta pada langkah akhir hendak menemukan keahlian, kecakapan, serta wawasan terkini. Sebaliknya berlatih merupakan sesuatu cara upaya yang dicoba oleh seorang buat menciptakan sesuatu pergantian aksi laris yang terkini dengan cara totalitas. Bisa

dikenal kalau inti dari berlatih merupakan pergantian aksi laris yang diterima dari sesuatu pengalaman serta jenjang semua aksi laris seorang yang relatif berdiam selaku hasil pengalaman serta interaksi dengan area yang mengaitkan cara kognitif.

Tujuan penataran bisa berhasil dipengaruhi pula oleh aktivitas guru dalam menghasilkan cara berlatih yang bagus supaya terciptanya desakan pada partisipan ajar dalam mengembangkan keahlian yang dipunyanya. Alhasil dengan edukasi serta sarana yang diserahkan oleh guru bisa menolong partisipan ajar dalam menguasai daya serta keahlian yang dipunyanya supaya bisa dibesarkan lebih bagus lagi.

Pengajar selaku referensi dalam cara penataran seharusnya sanggup menghidupkan atmosfer berlatih di dalam kelas supaya terjadinya penataran yang mengasyikkan alhasil sanggup meningkatkan keahlian anak didik dalam dialog serta bersosialisasi Namun pada faktanya ada bermacam permasalahan yang dialami pada cara penataran ialah salah satunya merupakan minimnya keahlian anak didik dalam diskusi

Semacam yang dikenal guru serta anak didik ialah banyak orang yang ikut serta dalam cara penataran, dengan impian hasil dari aktivitas penataran bisa meningkatkan kemampuan-kemampuan dalam berlatih salah satunya merupakan keahlian dialog. Minimnya keahlian dialog dalam berlatih PAI ialah salah satu penanda minimnya kemampuan modul serta kegagahan yang dipunyai oleh anak didik. Bila seseorang guru merasa bertanggung jawab atas penyempurnaan penataran, hingga beliau wajib mempersiapkan cara penataran sebaik mungkindengan mempraktikkan strategi serta bentuk penataran yang bisa tingkatan keahlian partisipan ajar. Oleh karena itu kita menginginkan penataran PAI di tiap- tiap sekolah berjalan dengan bagus dengan bentuk yang mengasyikkan.

Pembelajaran agama Islam merupakan usaha siuman serta terencana dalam mempersiapkan partisipan ajar buat memahami, memahami, memercayai, bertakwa, berakhlak agung, mengamalkan anutan agama Islam dari pangkal kuncinya buku bersih Al-Quran serta al- Hadits, lewat aktivitas edukasi, pengajaran, bimbingan, dan pemakaian pengalaman. Jadi, penataran PAI merupakan cara interaktif yang berjalan antara pengajar serta partisipan ajar buat mendapatkan wawasan, beriktikad, mendalami serta mengamalkan anutan agama Islam.

Buat itu salah satu strategi penataran yang diaplikasikan supaya penataran PAI berjalan dengan bagus merupakan dengan mempraktikkan strategi penataran kooperatif jenis Teams Permainan Tournament (TGT). Strategi penataran merupakan totalitas tata cara ataupun metode yang menitikberatkan aktivitas partisipan ajar pada aktivitas berlatih membimbing buat

menggapai tujuan khusus. Sebaliknya strategi penataran Teams Permainan Tournament (TGT) merupakan strategi penataran kooperatif dengan dibentuknya kelompok- kelompok kecil yang terdiri dari 3 hingga 5 anak didik yang heterogen di dalam kategori. Bagi Rochmana serta Shobirin Teams Permainan Tournament (TGT) merupakan penataran yang membuat anak didik lebih aktif dalam penataran sebab dituntut buat bertanding dengan cara golongan dalam menanggapi persoalan sebesar bisa jadi serta pastinya dengan balasan yang pas pula. Sebab penataran kooperatif tipe Teams Permainan Tournament (TGT) ialah salah satu jenis penataran kooperatif yang bisa mengaktifkan serta memotivasi anak didik dalam tingkatkan keahlian dialog pada cara berlatih serta membimbing.

Bersumber pada hasil pemantauan periset pada SMP 1 Belas kasih Kabupaten Pasaman nampak kalau di sekolah penataran yang sedang terkonsentrasi pada guru serta pada dikala guru menarangkan modul penataran anak didik banyak meribut dikala berlatih hendak namun bila dalam dialog mereka tidak ingin ikut serta serta anak didik nampak adem ayem dalam menjajaki aktivitas dialog itu. Ilustrasinya pada dikala dialog banyak anak didik yang kurang yakin diri pada keahlian yang dipunyai alhasil tidak berani mengantarkan opini, serta mayoritas anak didik khawatir salah dalam menanggapi pertanyaan alhasil mereka memilah bungkam serta tidak berani berdialog di depan sahabatnya yang menimbulkan aktivitas dialog tidak berjalan dengan bagus semacam yang diharapkan.

Metode Penelitian

Tipe riset yang dipakai dalam riset ini merupakan Riset Penelitian. Riset eksperimen merupakan riset yang mengatakan ikatan antara 2 elastis ataupun lebih ataupun mencari akibat sesuatu elastis kepada elastis yang lain. Konsep riset ini merupakan “posttest- only control design”. Ilustrasi didapat dari populasi khusus dikelompokkan jadi 2 kategori, ialah kategori awal selaku kategori eksperimen serta kategori kedua selaku kategori pengawasan. Perlakuan yang diserahkan pada kategori eksperimen merupakan strategi penataran kooperatif jenis Teams Permainan Tournament (TGT) sebaliknya pada kategori pengawasan diserahkan perlakuan dengan penataran konvensional.

Populasi pada riset ini merupakan semua anak didik kategori VII SMPN 1 Belas kasih Kabupaten Pasaman Tahun Pelajaran 2022 atau 2023 yang terdiri dari 5 kategori. Metode pengumpulan ilustrasi dicoba dengan cara random maksudnya tiap populasi mempunyai peluang yang serupa buat diseleksi jadi ilustrasi dalam riset. Bersumber pada konsep riset yang pengarang maanfaatkan dalam riset ini hingga pengarang menginginkan 2 kategori selaku ilustrasi dalam riset ialah kategori penelitian serta kategori kontrol.

Pembahasan

Riset ini dilaksanakan di SMP N 1 Belas kasih Kabupaten Pasaman pada bulan April hingga Mei 2023, riset ini bermaksud buat mengenali akibat aplikasi strategi penataran Teams Permainan Tournament (TGT) kepada keahlian dialog anak didik kategori VII SMPN 1 Belas kasih. Riset ini memakai 2 kategori ialah kategori penelitian (kategori VII. 5) yang diaplikasikan strategi penataran Teams Permainan Tournament (TGT) serta kelaskontrol(kategori VII. 4) diaplikasikan kategori konvensional. Lebih dahulu pula dipakai kategori percobaan coba(kategori VII. 3) buat mengenali apakah instrumen riset yang hendak dipakai asi ataupun tidak. Hasil yang di bisa dari kategori percobaan coba instrumen merupakan seluruh instrumen asi serta dapat dipakai buat penelitian

Percobaan anggapan yang dipakai merupakan percobaan T- Test buat mengukur apakah ada akibat aplikasi strategi penataran Teams Permainan Tournament (TGT) kepada keahlian dialog dari 2 golongan kategori, ialah kategori penelitian serta kategori pengawasan. Ijmal percobaan t- test dikenal kalau pada umumnya keahlian dialog kategori penelitian sebesar 73, 73 serta datar datar keahlian dialog kategori pengawasan sebesar 49, 48, alhasil bisa dikenal kalau pada umumnya kategori penelitian lebih besar dibanding dengan kategori pengawasan dengan perbandingan sebesar 24. 25. Serta bersumber pada dari informasi sig (2- tailed) dari informasi di atas ialah 0, 000 bisa didapat ketetapan kalau angka 0, 000 > 0, 05, hingga bisa disimpulkan kalau ada perbandingan yang jelas antara keahlian dialog kategori penelitian serta kategori pengawasan. Dari informasi diatas disimpulkan kalau Ho ditolak serta Hi diperoleh ataupun ada akibat keahlian dialog anak didik dengan cara penting pada kategori penelitian serta kategori pengawasan. Strategi penataran Teams Permainan Tournament (TGT) dalam riset ini pula mempunyai kelebihan bisa membagikan hasil berlatih yang lebih bagus serta cara berlatih berjalan dengan aktivitas dari anak didik.

Hasil riset ini searah dengan riset yang dicoba oleh Riset yang dicoba oleh Ni Md Cantik Widiantari, Kt Pudjawan, I Gst Ngurah Japa yang bertajuk Aplikasi Bentuk Penataran Teams Permainan Tournament (TGT) Buat Tingkatkan Dorongan Serta Keahlian Berdialog Kategori IV SDN 2 Tihingan. Hasil penelitiannya membuktikan kalau aplikasi bentuk penataran Teams Permainan Tournament bisa tingkatkan dorongan berlatih anak didik kategori IV semester I tahun anutan 2012 atau 2013 SDN 2 Tihingan dalam penataran Bahasa Indonesia. Perihal ini bisa diamati dari keahlian berdialog yang digapai anak didik pada daur I sebesar 71% dengan patokan lagi serta pada daur II bertambah jadi sebesar 86, 47% terletak pada patokan besar. Riset ini dibilang sukses sebab bisa tingkatkan dorongan serta keahlian berdialog anak

didik kategori IV SDN 2 Tihingan dibanding dengan saat sebelum diaplikasikan bentuk penataran teams permainan tournament.

Riset yang dicoba oleh Sri Wahyuni dengan kepala karangan Aplikasi Bentuk Penataran Two Stay Two Stray buat Peningkatan Hasil Berlatih Keahlian Dialog Anak didik Kategori X IPA 3 SMA Negara 3 Singkawang. Hasil riset yang didapat ialah presentase ketercapaian penanda keahlian dialog hadapi kenaikan pada tiap daur. Hasil riset membuktikan anak didik dalam bertukar pikiran pada dikala pratindakan dengan angka pada umumnya 7, 31 serta pada akhir penerapan aksi ialah daur II jadi 20, 90. Keahlian anak didik dalam bertukar pikiran hadapi kenaikan sebesar 13, 59.

Riset yang dicoba oleh Aynin Mashfufah serta Candra Penting dengan kepala karangan Aplikasi Strategi Pembelajaran Think Talk Write Buat Tingkatkan Keahlian Dialog Pada Utama Pembahasan Kemajuan. Hasil riset yang dicoba membuktikan kalau aplikasi strategi Think Talk Write dapat meningkatkan keahlian dialog anak didik ataupun hasil belajarnya pada modul kemajuan.

Riset yang dicoba oleh Mohammad Rifqi, Dkk, dengan kepala karangan Akibat Aplikasi Strategi Penataran Kooperatif Learning Bentuk Teams Permainan Tournament (TGT) Buat Tingkatkan Aktivitas Partisipan Ajar Di kategori X TKJ Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Halaman anak didik Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021 atau 2022. Hasil riset yang dicoba membuktikan kalau sehabis memakai penataran cooperative learning tipe Teams Permainan Tournament (TGT) partisipan ajar jadi bertambah dalam atensi berlatih serta aktivitas anak didik serta banyak anak didik dengan angka di atas patokan ketuntasan minimum (KKM). Indikator kesuksesan merupakan angka pada umumnya uji anak didik sekurang-minimnya 80, 0 serta banyak anak didik dengan angka diatas patokan ketuntasan minimum ialah 75, 0 mencapai > 85%.

Kutipan dan Acuan

Strategi penataran merupakan salah satu metode yang dipakai buat menolong suksesnya cara berlatih membimbing, sebab di dalam strategi penataran ada konsep yang bermaksud buat menggapai tujuan Pembelajaran. Bagi Kemp strategi strategi penataran merupakan sesuatu aktivitas penataran yang wajib dicoba pengajar serta partisipan ajar supaya tujuan penataran bisa digapai dengan cara efisien serta efesien.

Miftahul Huda melaporkan kalau TGT ialah salah satu strategi penataran kooperatif yang dibesarkan oleh Slavin buat menolong anak didik mereview serta memahami materipelajaran. Strategi penataran Teams Permainan Tournament (TGT) merupakan salah

satu strategi penataran kooperatif yang dipakai oleh pengajar buat menanggulangi permasalahan pada anak didik dengan mencampurkan golongan berlatih dengan kompetensi regu serta dapat buat tingkatkan penataran beraneka ragam kenyataan, rancangan, serta keahlian. Sedangkan bagi Kiranawati Teams Permainan Tournament (TGT) ialah salah satu jenis penataran kooperatif yang gampang diaplikasikan sebab mengaitkan kegiatan semua anak didik tanpa terdapatnya perbandingan status, dan mengaitkan kedudukan anak didik selaku sahabat seangkatan serta memiliki faktor permainan.

Kesimpulan

Bersumber pada hasil riset serta ulasan yang dikemukakan pada Bab lebih dahulu, bisa disimpulkan kalau ada akibat yang penting kepada keahlian dialog anak didik dengan mempraktikkan strategi penataran Teams Permainan Tournament (TGT) dibanding dengan memakai tata cara konvensional. Perihal ini diperkuat bersumber pada hasil pengujian anggapan dengan derajat informasi sig(2- tailed) dari informasi di atas ialah 0, 000 bisa didapat ketetapan kalau angka 0, 000 < 0, 05, hingga bisa disimpulkan kalau ada perbandingan yang jelas antara keahlian dialog kategori penelitian serta kategori pengawasan. Dari informasi diatas disimpulkan kalau Ho ditolak serta Hi diperoleh ataupun ada akibat keahlian dialog anak didik dengan cara penting pada kategori eksperimen Perkataan Dapat Kasih

Penanganan riset ini tidak bebas dari dorongan sebagian orang yang terpaut dalam pembuatan harian ini. Paling utama perkataan terimakasih di informasikan pada Allah SWT yang sudah melimoahkan belas kasihan serta karunianya pada periset. Terimakasih pula di informasikan pada kedua orang berumur yang senantiasa mensupport serta mensupport periset. Berikutnya periset sampaikan perkataan terimakasih pada Rektor, serta Delegasi rektor, Dekan serta delegasi dekan, Kaprodi serta sekretaris prodi, dosen PA, serta Dokter. Supriadi, S. Ag. Meter. Pd berlaku seperti pembimbing.

Daftar Pustaka

- Ahmad, Mawardi. "Aplikasi Tata cara Dialog Dalam Tingkatkan Hasil Berlatih Anak didik Pada Pelajaran Fiqh." *Al- Hikmah* 15, nomor. 1(2018): 64–65.
- . "Aplikasi Tata cara Dialog Dalam Tingkatkan Hasil Berlatih Anak didik Pada Pelajaran Fiqh." *Al- Hikmah* 15, nomor. 1(2018): 64–65.
- Amaliah, Raden Rizky, Abdul Fadhil, and Ekstrak Narulita. "Aplikasi Tata cara Khotbah Serta Dialog Dalam Tingkatkan Hasil Berlatih PAI Di SMA Negara 44 Jakarta." *Riset Al-Qur' an* 10, nomor. 2(2014): 121.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar- Dasar Penilaian Guru*. Jakarta: PT Alam Aksara, 2008.

- . Dasar- Dasar Penilaian Pembelajaran. Jakarta: PT Alam Aksara, 2007.
- . Evaluasi Program Riset. Jakarta: PT. Alam Aksara, 1998.
- Deswalantri, and Dkk. “ Akibat Aplikasi Bentuk Learning Cycle 5E kepada Hasil Berlatih Pai Anak didik Di SMA Negara 4 Kota Bukittinggi.” KOLONI: Harian Multidisiplin Ilmu 1, nomor. 1(2022): 388.
- Djudin, Tono. Statistika Parametrik. Yogyakarta: Tiara Artikel, 2013.
- Febianti, Yopi Nisa, and Mohamad Joharudin. “ Faktor- Faktor Ekstern Yang Pengaruhi Hasil Berlatih Mahasiswa.” Edunomic Harian Pembelajaran Ekonomi 5, nomor. 2(2018): 76. <https://atau.atau.kekasih.org> atau 10.33603/atau.ejpe.v5i2.246.
- Hamalik, Oemar. Kurikulum Serta Penataran. Jakarta: Alam Aksara, 1999.
- Hasanah, Uswatun, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani. “ Aplikasi Bentuk Penataran TGT(Teams Permainan Tournament) Dengan Game Ludo kepada Hasil Berlatih Anak didik.” ANARGYA: Harian Objektif Pembelajaran Matematika, n. d., 106.
- Hasanah, Uswatun, Rica Wijayanti, and Metty Liesdianti. “ Kenaikan Bentuk Penataran TGT(Teams Permainan Tournament) Dengan Game Ludo kepada Hasil Berlatih Anak didik.” Objektif Pembelajaran Matematika 3, nomor. 2(2020): 105.
- Hasyim Hasnah. “ Teknik- Teknik Pemantauan.” Harian At- Taqaddum 8, nomor. 1(2016): 26.
- Hidbabi, Zuhriyyah, and Jevi Dinata Candra. “ Akibat Bentuk Penataran Numbered Head Together kepada Keahlian Dialog Partisipan Ajar Mata Pelajaran Asal usul Kultur Islam.” IBTIDA: Alat Komunikasi Hasil Riset Pembelajaran Guru Perguruan Ibtidaiyah 3, nomor. 1(2022): 98–111.
- Irwan, Muhammad, and Padli Nasution. “ Mobile Learning Pada Sekolah Bawah.” Harian Bibliotek Serta Data 10, nomor. 01(2016): 1–14.
- Kusumadewi, Octavinna Nurmala. “ Keahlian Berfikir Inovatif Pada Penataran TGT Berpendekatan Multidimensi SPUR Dengan Kajian Atensi,” n. d., 54–55.
- Marno, and Meter. Idris. Strategi, Tata cara, Serta Metode Membimbing: Menghasilkan Keahlian Membimbing Yang Efisien& Edukatif. Yogyakarta: Ar- Ruzz, 2014.
- Mashfufah, Aynin. “ Aplikasi StrategiI Penataran Think- Talk Pada Utama Pembahasan Kemajuan.” Pen Ilmu 3, nomor. 1(2016).
- Misbahuddin, and Iqbal Hasan. Analisa Informasi Riset Dengan Statistik. Jakarta: Alam Aksara, 2013.
- RI, Unit Agama. Al- Qur’ anulkarim,(Al- Qur’ an Serta Terjemahannya. Bandung: Syamil Membuat Alat, 2004.
- Rifqi, Mohammad, and Hamda Kharisma Putra. “ Edudikara: Harian Pembelajaran Serta Penataran Akibat Aplikasi Strategi Penataran Cooperative Learning Bentuk Team Permainan Tournament(TGT) Buat Tingkatkan Aktivitas Partisipan Ajar Di Kategori X TKJ Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Tamansiswa Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021 atau 2022” 7, nomor. March(2022): 26–32.
- Ronal, and E Walpole. Pengantar Statistika. Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 1995.
- Salmiwati, Dkk. “ Strategi Guru Dalam Menanggulangi Kejenuhan Berlatih PAI Pada Anak didik Kategori XI Di SMAN 1 Tigo Nagari Kabupaten Pasaman.” Multidisiplin 1, nomor. 3(2022): 775.

- Samrin. "Pembelajaran Agama Islam Dalam Sistem Pembelajaran Nasional Di Indonesia." *Al-Ta' dib* 8, nomor. 1(2015): 105.
- Simamora, Tohol, Edi Impian, and Nila Kesumawati. "Faktor- Faktor Pembatas Yang Pengaruhi Hasil Berlatih Anak didik." *JMKSP(Harian Manajemen, Kepemimpinan, Serta Pengontrolan Pembelajaran)* 5, nomor. 2(2020): 191. <https://atau.atau.kekasih.org/atau/10.31851/atau/jmksp.v5i2.3770>.
- Siregar, Syofyan. *Statistika Deskriptif Buat Riset*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Sudjana. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito, 2005.
- . *Tata cara Statistika*. Bandung: Tarsito, 2005.
- Sugiyono. *Tata cara Riset Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Suherman, Widia Gadis. "Aplikasi Pendekatan Conferencing Buat Tingkatkan Keahlian Bertukar pikiran Anak didik Kategori V Sekolah Bawah." *Pembelajaran Guru Sekolah Bawah* 1, nomor. 1(2016): 59–71.
- Sujana, Nana. *Tata cara Statistika*. Bandung: Tarsito, 2005.
- Supriadi, and Dkk. "Akibat Eksploitasi Edmodo kepada Hasil Berlatih Pada Mata Pelajaran Hbabi Di SMAN 1 Lareh Sago Halaban." *Indonesian Research Journal On Education: Harian Ilmu Pembelajaran* 3, nomor. 1(2022): 462.
- Suryabrata, Sumadi. *Tata cara Riset*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004.
- Team, Qosmedia. *Harian Pembelajaran Konvergensi*. Surakarta: CV. Akademika Bertugas Serupa Dengan Litbang Pembelajaran STIE AUB, 2019.
- . *Harian Pembelajaran Konvergensi*. Surakarta: CV. Akademika Bertugas Serupa Dengan Litbang Pembelajaran STIE AUB, 2019.
- Umar, Mohammad. "Aplikasi Bentuk Penataran Teams Permainan Tournament Buat Tingkatkan Hasil Berlatih Bahasa Inggris." *Pembelajaran Serta Penataran pembibitan* 5, nomor. 2(2021): 146.
- Usman, Husaini, and Purnomo. *Pengantar Statistika*. Jakarta: PT Alam Aksara, 2006.
- Wahyuni, S R I. "SECONDARY: Harian Inovasi Pembelajaran Menengah Vol. 1 Nomor. 2 Tahun 2021 10" 1, nomor. 2(2021): 10–18.
- Widantari, Ni Md Cantik, and Dkk. "Aplikasi Bentuk Penataran Teams Permainan Tournament(TGT) Buat Tingkatkan Dorongan Serta Keahlian Berdialog Kategori IV SDN 2 Tihingan," n. d., 2.
- Yudianto, Wisnu D, Kamin Sumardi, and Ega T Berman. "Bentuk Penataran Teams Permainan Tournament Buat Tingkatkan Hasil Berlatih Anak didik Sekolah Menengah Kejuruan(SMK)." *Of Mechanical Engineering Education* 1, nomor. 2(2014): 324.
- Yusuf, Muri. *Tata cara Riset: Kuantitatif, Kualitatif Serta Riset Kombinasi*. Jakarta: Prenadamedia, 2014.
- . *Tata cara Riset: Kuantitatif, Kualitatif Serta Riset Kombinasi*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2014