



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Crossword Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya

Riri Anggia Rovi¹, Supratman Zakir², Darul Ilmi³, Iswantir M⁴

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek¹

PTIK, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek²³⁴

Korespondensi penulis : ririanggiaroviii07@gmail.com

Abstract. *This research was conducted because researchers found that teachers only apply conventional learning models (lectures) so that educators talk more than students. In addition, students rarely pay attention and record the teacher's explanation. Then there was no feedback from students during the question and answer session, and they did not have the courage to express their opinions. The purpose of this study was to determine the effect of the Crossword Puzzle Assisted Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Student Learning Activeness in PAI Material at SMP N 3 Koto Baru, Dharmasraya Regency. This type of research is quantitative, using Quasy Experiments. The population of this study were all students of class VIII, totaling 40 people. The sampling technique used was to collect UTS values, then normality and homogeneity tests were carried out, then the samples were determined randomly. Data collection using a questionnaire. The analysis technique uses the t-test. The results showed that the average student activity in the experimental class was 112.20 and that of the control group was 77.20. The results of the analysis using the Independent Sample T-test between experimental and control classes obtained a t-count of 10.014 and a t-table of 2.024, and a significance level of 0.000. So it can be concluded that the activeness of students using the Crossword Puzzle-assisted Team Games Tournament (TGT) is better than students using the conventional model (teaching) in class VIII SMP N 3 Koto Baru.*

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), Crossword Puzzle, Student Learning Activeness.*

Abstrak. Penelitian ini dilakukan karena peneliti menemukan bahwa guru hanya menerapkan model pembelajaran konvensional (ceramah) sehingga pendidiknya lebih banyak berbicara dari pada siswa. Selain itu siswa jarang memperhatikan serta mencatat penjelasan guru. Kemudian tidak ada umpan balik dari siswa ketika sesi tanya jawab, serta tidak memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapatnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Crossword Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi PAI di SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, menggunakan *Quasy Eksperimen*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 40 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu mengumpulkan nilai UTS, lalu dilakukan uji normalitas dan homogenitas, lalu sampel ditentukan secara acak. Pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata keaktifan siswa kelas eksperimen adalah 112,20 dan kontrol adalah 77,20. Hasil analisis menggunakan Independent Sample T-test antar kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai t-hitung sebesar 10,014 dan t-tabel 2,024, serta taraf signifikansi sebesar 0,000. Jadi dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa menggunakan *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Crossword Puzzle* lebih baik dari pada siswa dengan menggunakan model konvensional (ceramah) di kelas VIII SMP N 3 Koto Baru.

Kata Kunci: *Team Games Tournament (TGT), Crossword Puzzle, Keaktifan Belajar Siswa.*

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan nasional Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan rakyat di semua aspek kehidupan manusia. Oleh karena itu, Undang-Berikut pengertian pendidikan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: Pelatihan kemampuan masyarakat untuk membina kemampuan dan struktur pribadi masyarakat yang terhormat dan kemajuan dalam sistem pengajaran kehidupan bernegara.” Seperti diungkapkan oleh Hidayat dan Abdullah (2019)

Semua orang, termasuk guru dan siswa, bertanggung jawab atas proses pembelajaran. Belajar adalah proses mengubah tingkah laku sebagai hasil interaksi antara rangsangan dan tanggapan. Siswa menerima dorongan dari guru dengan baik (Rachmawati & Daryanto, 2015). Guru membimbing dan membantu siswa dalam mempelajari informasi baru yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mendorong pembelajaran aktif, guru harus benar pilih dan gunakan model pembelajaran yang akan digunakan di kelas Anda. Sesuai dengan paradigma pembelajaran yang diinginkan guru, siswa harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran., baik yang dilakukan secara sukarela maupun sengaja. Menurut Slameto (2015), siswa harus memberikan energi mereka sendiri ketika mereka menerima pelajaran melalui aktivitas mereka sendiri. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013)

Bantuan guru kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dan membangun sikap dikenal sebagai pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran dilakukan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan belajar dengan baik. Pembelajaran aktif berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang aktif mendorong siswa untuk menggunakan ide-ide mereka secara aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran berlangsung dengan efektif dan siswa dianggap aktif.

Keaktifan belajar siswa dalam pelajaran akan memengaruhi hasil belajar mereka. Prestasi siswa dan perwujudan pembelajaran yang baik dapat diukur dari pencapaian tujuan Pendidikan Nasional di atas. Siswa memiliki prestasi belajar yang lebih baik ketika mereka memiliki aktivitas belajar yang lebih banyak. Model pembelajaran alternatif harus dikembangkan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar.

Semua orang tahu bahwa belajar memerlukan partisipasi aktif dari siswa. Namun, masalah sering muncul selama proses pembelajaran. Pembelajaran biasanya berpusat pada guru atau berpusat pada guru sebagai sumber belajar. Akibatnya, guru akan bertanggung jawab atas proses pembelajaran di kelas, sedangkan siswa hanya berpartisipasi secara pasif. (Afandi, 2013)

Di sini, jelas belajar hanyalah antisipasi pendidik sebagai pengangkut materi dan peserta didik sebagai penerima manfaat materi. Hal ini membuat siswa menjadi menyendiri dan kurang dinamis dalam pengalaman yang berkembang dimana siswa menjadi kurang bersemangat selama pengalaman pendidikan.

Peneliti mengamati guru dan menemukan bahwa mereka tetap menggunakan model pembelajaran ceramah konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh pengamatan penulis yang menunjukkan bahwa guru lebih banyak berbicara kepada siswa sementara mereka hanya mendengarkan penjelasan, yang tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu,

selama proses pembelajaran, siswa jarang memperhatikan dan mencatat penjelasan guru. Kemudian, selama proses pembelajaran, siswa tidak memberikan umpan balik selama periode tanya jawab, dan mereka tidak mengungkapkan pendapatnya dengan berani atau percaya diri.

Di SMP Negeri 3 Koto Baru, permasalahan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat diperbaiki dengan menjadikan mereka peserta aktif dalam proses tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan semangat siswa. proses pembelajaran, dan siswa mampu dan percaya diri untuk menyuarakan pendapatnya selama proses pembelajaran. Untuk mendorong aktivitas belajar siswa, paradigma pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang cocok.

Menggunakan metodologi pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* memiliki banyak manfaat. Menurut Ari Shoimin, model pembelajaran TGT tidak hanya menunjukkan perbedaan antara siswa yang memiliki bakat akademik tinggi dan rendah, tetapi juga menginspirasi anak-anak tersebut untuk berperan aktif dan bertanggung jawab kepada kelompoknya. Paradigma pembelajaran TGT, menurut Shoimin (2014), dapat membantu mempromosikan rasa kebersamaan dan rasa hormat di antara anggota kelompok.

Melalui diskusi kelompok dan pengejaran pengetahuan diri, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas siswa (Yudianto et al., 2014). Menurut Astuti (2013), penggunaan TGT dalam pendidikan menciptakan suasana turnamen yang menyenangkan bagi siswa untuk menghindari kebosanan. Selain itu, Tyasning et al. menemukan bahwa penggunaan game dalam TGT dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar. (2012).

Menurut Wicaksono, Santoso, dan Hamidi, teka-teki silang dan *TGT* dapat mendongkrak prestasi siswa. Dalam pengalaman pendidikan, siswa terlibat secara efektif, bekerja dengan sifat kolaborasi dan korespondensi, serta memberikan inspirasi kepada siswa (Wicaksono et al., 2013).

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Crossword Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam di SMP N 3 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya.

METODE PENELITIAN

Strategi penelitian ini menggunakan eksperimental dikombinasikan dengan metodologi penelitian kuantitatif dalam hal ini. Untuk memahami bagaimana dampak tertentu berdampak pada orang lain dalam keadaan terkendali, pendekatan eksperimental diterapkan. Peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Crossword Puzzle* di sekolah sebagai treatment dalam penelitian ini, kemudian mengamati hasil setelah penerapan tersebut. Untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan, penelitian ini berusaha mengumpulkan data secara sistematis, terorganisir, dan terstruktur dengan menggunakan teknik kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan menjelaskan dan menguraikan hasil penelitian yang peneliti dapatkan dari siswa kelas VIII SMP N 3 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya yaitu keaktifan belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Crossword Puzzle* dan menggunakan model konvensional (ceramah)

Hasil

Hasil penelitian yang peneliti dapatkan dari siswa kelas VIII SMP N 3 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya yaitu keaktifan belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Crossword Puzzle* dan keaktifan belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah).

1. Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen

Keaktifan siswa kelas eksperimen di SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya diberikan angket sebanyak 27 pernyataan. Responden yang mengisi angket adalah 20 peserta didik. Di peroleh skor minimum 92, skor maximum 131, rata-rata 112,20 dan standar deviasi sebesar 11,344. Berikut ini analisis data yang dilakukan sehingga diperoleh distribusi frekuensi yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

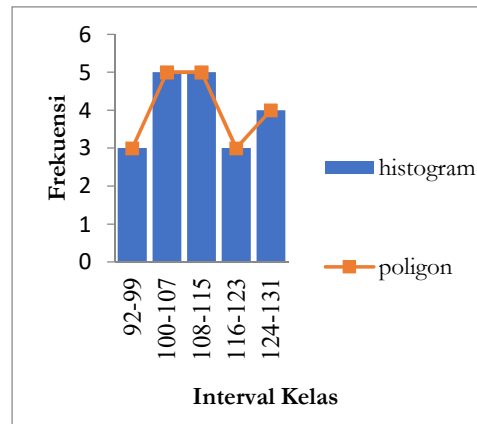
Tabel 1.2

Distribusi Frekuensi Keaktifan Siswa

No.	Interval Kelas	Frekuensi	%
1.	92-99	3	15
2.	100-107	5	25
3.	108-115	5	25
4.	116-123	3	15
5.	124-131	4	20
Jumlah		20	100 %

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1.2 di atas diperoleh skor jawaban responden pada interval antara 92 – 99 dengan frekuensi 3 yaitu 15%, pada interval 100-107 dengan frekuensi 5 sebesar 25 %, antara 108-115 dengan frekuensi 5 sebesar 25%, antara 116-123 dengan frekuensi 3 sebesar 15% dan antara 124-131 dengan frekuensi 4 sebesar 20%.

Agar lebih mudah dalam membandingkan hasil distribusi frekuensi tersebut dapat dilihat dalam histogram yang ada di bawah ini:

Tabel 1.3**Histogram Keaktifan Belajar Siswa**

2. Keaktifan Siswa Kelas Kontrol

Keaktifan siswa kelas kontrol di SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya diberikan angket sebanyak 27 pernyataan. Responden yang mengisi angket adalah 20 peserta didik. Di peroleh skor minimum 62, skor maximum 101, rata-rata 77,20 dan standar deviasi sebesar 10,754. Berikut ini analisis data yang dilakukan sehingga diperoleh distribusi frekuensi yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.4**Distribusi Frekuensi Keaktifan Siswa**

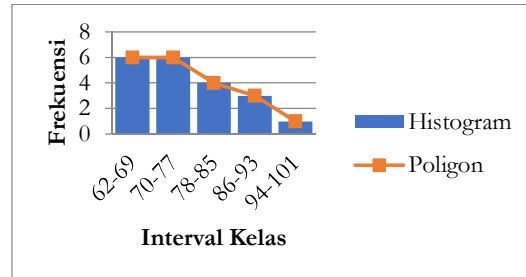
No.	Interval Kelas	Frekuensi	%
1	62-69	6	30
2	70-77	6	30
3	78-85	4	20
4	86-93	3	15
5	94-101	1	5
	JUMLAH	20	100

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.3 di atas diperoleh skor jawaban responden pada interval antara 62 – 69 dengan frekuensi 6 yaitu 30 %, pada interval 70-77 dengan frekuensi 6 sebesar 30 %, antara 78-85 dengan frekuensi 4 sebesar 20%, antara 86-93 dengan frekuensi 3 sebesar 15% dan antara 94-101 dengan frekuensi 1 sebesar 5 %.

Agar lebih mudah dalam membandingkan hasil distribusi frekuensi tersebut dapat dilihat dalam histogram:

Tabel 1.5

Histogram Keaktifan Belajar Siswa



Keaktifan siswa rata-rata dalam kelas eksperimen adalah 112,20, jauh lebih tinggi daripada rata-rata keaktifan siswa dalam kelas kontrol, 77,20. Perbedaan ini menunjukkan bahwa siswa tidak melakukan hal yang sama di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, dan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,843 lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data penelitian memiliki distribusi normal. Uji homogenitas juga dilakukan, dan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,843 lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa varian keaktifan siswa dalam kelas eksperimen adalah homogen dengan kontrol. Selanjutnya, uji t-test sampel independen dilakukan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Crossword Puzzle* memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat keterlibatan siswa dalam belajar. Kesimpulan ini sejalan dengan pendapat Suarjana (2011) bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Crossword Puzzle* secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Hamdani (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk mendukung pembelajaran aktif. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong siswa untuk melakukan praktik yang benar, bertanya, memberikan tanggapan, dan mengemukakan ide dan gagasan. Teka-teki silang atau *Crossword puzzle* adalah salah satu media yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Keunggulan media ini terletak pada kemudahannya untuk menjawab pertanyaan guru, yang mendorong siswa untuk belajar lebih banyak tentang pelajaran dan mengaktifkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Tingkat pembelajaran aktif telah menyebabkan tingkat keaktifan belajar yang lebih tinggi terlihat pada kelompok eksperimen dan kontrol. Dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran tradisional, kelas uji coba yang menggunakan model berbantuan teka-teki (*TGT*) menunjukkan tingkat kedinamisan belajar yang lebih tinggi. Selain memungkinkan anak-anak belajar lebih santai, hal ini mendorong rasa tanggung jawab, kerja sama tim, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

1. Dengan model pembelajaran ini, pendidik berperan sebagai fasilitator dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan bersemangat pada proses pembelajaran. Selain itu,

siswa juga diajak berani menyuarakan pendapat mereka. Yang sangat penting, model pembelajaran ini memberikan rangsangan yang efektif sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses. Setiap tahapan pembelajaran memungkinkan dilakukannya observasi terhadap tingkat aktivitas belajar siswa yang tercipta selama penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*, seperti: Penjelasan guru tentang materi: Siswa sekarang aktif mendengarkan, memperhatikan, dan mencatat dengan penuh perhatian sementara guru menjelaskan isinya. Dalam hal kegiatan visual, kegiatan menyimak, dan kegiatan menulis, memperhatikan dan mendengarkan isi penjelasan merupakan salah satu jenis kegiatan siswa.

2. Untuk kerja kelompok, guru membagi kelas menjadi tiga kelompok belajar yang masing-masing beranggotakan 6-7 orang. Melalui percakapan, komentar, dan tanya jawab, kelompok berfungsi sebagai setting bagi siswa untuk lebih memahami konten yang telah diajarkan oleh guru. Kegiatan ini bertujuan agar setiap anggota kelompok memahami materi yang telah dijelaskan dan siap bersaing dengan kelompok lain. Instruktur menugaskan siswa untuk membuat pertanyaan yang harus dijawab sebagai teka-teki selama diskusi kelompok. crossword. Setelah 15 menit diskusi, guru menukar soal kelompok satu ke kelompok lainnya. Pada tahap ini, anggota kelompok lain akan menjawab pertanyaan. Keaktifan siswa dalam bergerak, berbicara, dan mendengarkan dapat dikategorikan menjadi aktivitas berdiskusi, pertukaran pendapat, dan tanya jawab.
3. Permainan, pada tahap ini instruktur menjelaskan standar permainan untuk siswa, dimana disini nama permainannya siapa cepat dia dapat (scdd), dimana siswa disini ditantang kecepatan dalam menjawab soal serta mengingat materi yang sudah dijelaskan guru. dimana dalam permainan siswa di berdiri 1 banjar pekelompok, masing-masing perwakilan kelompok mau kedepan menjawab pertanyaan yang dibacakan guru, disini siswa secara mandiri menjawab soal tanpa bantuan teman dibelakang. Jika salah satu perwakilan tidak dapat menjawab soal maka kelompok kehilangan satu poin. Dan apabila waktu menjawab sudah habis maka pemain selanjutnya maju kedepan untuk perwakilan kelompoknya, begitu seterusnya sampai soal yang diberikan guru sudah habis. Untuk peraturan permainannya siswa lain tidak boleh membantu siswa yang sedang maju kedepan, lalu siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan poin, dan siswa yang tidak menjawab soal maka tidak mendapatkan poin. Untuk kelompok yang memiliki poin terbanyak ialah kelompok pemennagnya. Aktivitas yang muncul pada tahap ini adalah listening activities , motor activities, visual activities.
4. Pertandingan merupakan suatu struktur yang melibatkan berbagai permainan yang dilakukan dalam satu babak. Dalam konteks ini, pertandingan terdiri dari aktivitas mengisi jawaban dalam bentuk Crossword *puzzle*. Permainan dimulai dengan peserta pertama sebagai perwakilan kelompok yang maju ke depan lalu guru membacakann soal dan siswa hanya diberi waktu selama 15 detik untuk mrnjawab pertanyaan dari guru, jika waktu untuk menjawab pertanyaan habis maka permainan lamjut kepada peserta selanjutnya, namun jika siswa tidak bisa menjawab maka kelompoknya akan kehilangan 1 point, begitu seterusnya hingga pertandingan selesai.
5. Tahap ini, penghargaan kelompok, sebagian besar ditangani oleh guru, yang menjumlahkan semuanya. Kelompok dengan skor tertinggi akan menjadi pemenang dan guru akan memberi penghargaan berupa hadiah atau *reward*.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang diarahkan di SMP N 3 Koto Baru. Kabupaten Dharmasraya ini, untuk melihat apakah dinamika belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran yang menyenangkan *Groups Games Competition (TGT)* berbantuan *Crossword Puzzle* dan model reguler. Uji independent sample T-test menunjukkan bahwa nilai probabilitas (sig.) lebih besar dari 0,05, dan nilai t_{hitung} 10,014 lebih tinggi dari nilai t_{tabel} yaitu 2,024. Akibatnya, dimungkinkan untuk menarik kesimpulan bahwa hipotesis nol dan hipotesis alternatif, H_a , tidak sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran materi PAI di SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya berkorelasi signifikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *puzzle*. Kesimpulan ini juga didukung oleh rata-rata hasil angket keaktifan belajar siswa; Rata-rata kelas kontrol adalah 77,20, sedangkan rata-rata kelas eksperimen adalah 112,20.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Y. A. (2013). Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi*, 3(1).
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Lembaga (LPPPI).
- Rachmawati, T., & Daryanto. (2015). *Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Gava Media.
- Shoimin, A. (2014). *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Media, Ar-Ruzz.
- Siyoto, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Memengaruhinya*. PT Rikeneka Cipta.
- Suarjana. (2011). Model Pembelajaran Teams Game Tournament. Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK). *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 13(1).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Tyasning, dkk. (2012). Penerapan Model Pembelajaran TGT dilengkapi LKS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi pada Siswa Kelas X-4 SMA 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 1(2).
- Wicaksono, H. R., Santoso, S., & Hamidi, N. (2013). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Media Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Sebelas Maret*, 1(2).
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323–330.