

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS KUIS INTERAKTIF FAMILY 100 TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMAN 12 SURABAYA

Putri Amanatuss Sak'diah

Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email: putriamanatuss.21025@mhs.unesa.ac.id

Corry Liana

S1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email: corryliana@unesa.ac.id

Abstrak

Pada proses pembelajaran sejarah saat ini masih ditemukan siswa yang pasif dalam kegiatan kelompok dan diskusi, jarang menjawab pertanyaan dari guru serta memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini menandakan rendahnya keaktifan belajar pada siswa selama proses pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran sejarah di SMAN 12 SURBAYA. Siswa yang pasif dalam pembelajaran cenderung terlibat dalam kegiatan yang dapat mengganggu proses belajar, seperti berbincang dengan teman sebangku, atau masih menyelesaikan pekerjaan dari mata pelajaran lain. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi berupa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis kuis interaktif family 100 untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar di kelas.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif Pre- Experimental Design berupa *One Group Pre-test Post-test Design*. Penelitian ini menggunakan kelas X-7 SMAN 12 Surabaya yang berjumlah 37 siswa sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* untuk mengambil sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon terhadap penggunaan model pembelajaran TGT, angket pre-test dan post-test keaktifan belajar siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar observasi keaktifan siswa. Teknik analisa data menggunakan uji pra-syarat berupa uji normalitas dan uji linearitas, sedangkan uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana, uji paired sample t- test dan uji N-Gain.

Adapun hasil analisis uji regresi linier sederhana dan Paired t-test menunjukkan nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$. Selain itu nilai R Square pada uji regresi linier sederhana yaitu 0,624 atau 62,4%. Berdasarkan hasil analisis, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dengan persentase pengaruh 62,4%.

Kata Kunci : Pembelajaran Sejarah, Teams Games Tournament, Kuis Interaktif, Keaktifan belajar

Abstract

In the current history learning process, there are still students who are passive in group activities and discussions, rarely answer questions from teachers, and have low motivation to learn. This indicates low learning activity among students during the learning process, one example being in history lessons at SMAN 12 SURBAYA. Students who are passive in learning tend to engage in activities that disrupt the learning process, such as chatting with classmates or still completing assignments from other subjects. Therefore, the researcher proposes a solution in the form of implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model based on the interactive quiz Family 100 to encourage active student participation in classroom learning.

This study employs a quantitative Pre-Experimental Design method, specifically a One Group Pre-test Post-test Design. This study used class X-7 of SMAN 12 Surabaya, consisting of 37 students, as the research sample, using cluster random sampling to select the research sample. Data collection techniques included a questionnaire on the use of the TGT learning model, pre-test and post-test questionnaires on student learning activity, observation sheets on the implementation of learning, and observation sheets on student activity. Data analysis techniques used prerequisite tests in the form of normality and linearity tests, while hypothesis testing used simple linear regression tests, paired sample t-tests, and N-Gain tests.

The results of the simple linear regression test and paired t-tests showed a sig value of $0.000 < 0.05$. Additionally, the R-Square value in the simple linear regression test was 0.624 or 62.4%. Based on the analysis results, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model has an effect on student learning activity with an influence percentage of 62.4%.

Keyword : History Learning, Teams Games Tournament, Interactive Quiz, Learning Activity

PENDAHULUAN

Belajar adalah kegiatan aktif yang memberikan kesempatan bagi seseorang untuk mendapatkan pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan, dan mengalami perubahan perilaku berdasarkan pengalaman yang dialaminya. Untuk mendapatkan hasil belajar terbaik, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dirancang dengan baik dan efisien. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh keaktifan siswa dalam belajar (Indayani, Ibrahim, & Suroyo, 2022), hal ini didukung oleh pernyataan (Mulyasa, 2002) bahwa keberhasilan pembelajaran terlihat melalui partisipasi aktif sebagian besar siswa, dalam aspek fisik, mental, maupun sosial selama belajar. Siswa yang memiliki keterlibatan aktif ini akan memiliki daya ingat materi yang baik, karena siswa sudah terbiasa untuk berpikir lebih tajam. Selanjutnya, peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam proses belajar biasanya akan lebih bersemangat, memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, dan mampu untuk mengembangkan keterampilan sosialnya

(Sardiman, 2016) mengartikan belajar sebagai suatu proses bila seseorang menunjukkan keterlibatan aktif. Paul B. Diedrich dalam Sardiman A.M (2016) mendefinisikan bahwa terdapat 8 indikator keaktifan belajar siswa yaitu, kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan emosional (*emotional activities*), kegiatan motorik (*motor activities*), dan kegiatan mental (*mental activities*). Syah (2012) berpendapat bahwa terdapat tiga aspek yang dapat mendorong keaktifan belajar yaitu internal, eksternal dan pendekatan belajar. Kondisi dalam diri siswa akan mempengaruhi faktor internal, keadaan lingkungan sekitar siswa akan mempengaruhi faktor eksternal, sedangkan pendekatan belajar siswa berkaitan dengan metode dan strategi yang disusun untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam memahami materi pembelajaran

Pembelajaran sejarah dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang mengkaji mengenai asal-usul, perkembangan serta kontribusi masyarakat masa lalu dan dapat diartikan sebagai sebuah bidang ilmu yang memuat nilai-nilai kebijaksanaan yang berguna untuk mengembangkan pengetahuan, perilaku, karakter dan kepribadian seseorang (Muhtarom, Kurniasih, & Andi, 2020). Pembelajaran sejarah mampu menciptakan individu yang memiliki sikap sosial yang baik, seperti saling menghormati dan menghargai perbedaan antar individu. Pada pembelajaran sejarah seringkali menghadapi sejumlah permasalahan dalam pelaksanaannya, seperti penggunaan model dan media pembelajaran yang tidak tepat dan rendahnya keaktifan belajar siswa (Darsono, 2019). Temuan tersebut sejalan dengan Giffari dan Wiyanti (2020) yang mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa berpartisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dapat dikatakan rendah. Secara lebih lanjut Sasmita (2024) mengungkapkan permasalahan serupa yang

menunjukkan bahwa siswa dalam pembelajaran sejarah siswa tampak kurang berperan aktif dalam kegiatan kelompok, tidak menunjukkan partisipasi dalam diskusi, dan jarang memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Berdasarkan observasi di SMA Negeri 12 Surabaya ditemukan permasalahan yang serupa yaitu siswa terlihat tidak merespon guru serta tidak bersemangat. Maka dari itu, diperlukannya pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk mengoptimalkan keaktifan siswa pada pembelajaran sejarah.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas untuk mendorong proses pembelajaran yang aktif adalah *Cooperative Learning* tipe Games Teams Tournament (TGT). Menurut Slavin, model pembelajaran ini dapat memberikan dorongan siswa untuk dapat partisipasi secara aktif dan positif dalam kelompok. Pandangan Slavin ini sejalan dengan (Shoimin, 2014) yang mengungkapkan bahwa melalui TGT siswa dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran tanpa dilihat dari status, mendorong siswa untuk saling membantu memperkuat pemahaman materi. Selain itu, komponen permainan dan penguatan TGT memiliki kemampuan untuk membuat lingkungan belajar lebih menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Family 100 merupakan salah satu acara program yang populer di Indonesia, terinspirasi oleh program asal Amerika Serikat yaitu Family Feud. Acara TV ini telah berlangsung dari musim pertama tahun 1995 hingga saat ini di musim ke-26. Kuis interaktif family 100 dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan serta kompetitif antar tim. Pada permainan ini siswa akan bekerja sama dalam tim untuk menebak jawaban dengan skor tertinggi berdasarkan survey 100 orang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Fitria, Suryadi, & Nurlaela, 2023) serta (Amanda & Nurlizawati, 2024) mengungkapkan adanya kenaikan pada persentase keaktifan belajar siswa disetiap tahapan proses pembelajaran saat pendidik menerapkan pembelajaran Teams Games Tournament. Pada penelitian (Fitria, Suryadi, & Nurlaela, 2023) diketahui sebelum diterapkan TGT, keaktifan belajar siswa hanya mencapai 50% yang artinya sebagian siswa masih pasif dalam pembelajaran. Lalu tingkat keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 59,37% setelah guru menerapkan TGT untuk pertama kalinya. Kemudian untuk meningkatkan keaktifan siswa lebih lanjut, guru menerapkan TGT dalam pembelajarannya dan didapatkan hasil yang lebih memuaskan yaitu meningkatnya keaktifan belajar siswa menjadi 73,43%. Selain itu dalam penelitian (Amanda & Nurlizawati, 2024) juga ditemukan hal yang serupa yaitu terdapat pertumbuhan keaktifan belajar siswa di setiap siklus pembelajaran setelah guru menerapkan TGT. Sebelum diterapkan TGT tingkat keaktifan belajar siswa hanya mencapai 19,8% saja, lalu pada tahap I bertumbuh mencapai 46,7% dan pada tahap II keaktifan belajar siswa terus meningkat hingga mencapai 82,2%.

Disamping itu pada penelitian Septiana dan Athok (2024) yang membahas mengenai penerapan unsur Family 100 dalam kegiatan belajar mengajar, mengungkapkan bahwa penerapan metode pembelajaran dengan kuis interaktif Family 100 dapat meningkatkan semangat belajar, pemahaman dasar, serta keterlibatan aktif siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu ada kemungkinan bahwa games Family 100 dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena games Family 100 berhasil meningkatkan minat, semangat, keterlibatan siswa pada kegiatan belajar mengajar. Hasil kajian yang diselenggarakan (Wahyuni, Nuryamin, & Dani, 2018) Menunjukkan bagaimana minat belajar anak dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran TGT yang menggunakan pendekatan Family 100. Jika TGT dengan teknik Family 100 dapat meningkatkan minat belajar siswa, maka hal ini juga dapat meningkatkan aktivitas belajar mereka karena terdapat korelasi positif antara minat belajar siswa dan aktivitas belajar mereka yang artinya, semakin besar minat belajar siswa, semakin tinggi pula aktivitas belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini dipilih model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbentuk kuis interaktif keluarga 100 untuk diterapkan oleh peneliti guna meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 12 Surabaya. Penelitian ini akan menyelidiki apakah penggunaan pendekatan pembelajaran ini dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa dan, jika ya, sejauh mana. Maka dari itu peneliti mengusulkan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbasis kuis interaktif family 100 terhadap keaktifan belajar siswa di SMA Negeri 12 Surabaya”

METODE

Peneliti menerapkan metode kuantitatif Pre-Experimental Design berupa *One Group Pre-test Post-test Design* dalam penulisan skripsi ini. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan melalui metode *Cluster random sampling* untuk mengambil sample penelitian. Seluruh siswa tingkat X di SMAN 12 Surabaya, yang terbagi ke dalam sebelas kelas merupakan populasi dari penelitian ini. Setiap kelas dalam populasi dianggap sebagai satu *Cluster*, yang kemudian masing-masing *cluster* diberikan nomor urut dan dipilih satu *cluster* secara acak menggunakan undian. Seluruh siswa dalam kelas yang terpilih tersebut dijadikan sample penelitian.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel: model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), yang merupakan variabel bebas (X), dan aktivitas belajar siswa, yang merupakan variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini, informasi dikumpulkan melalui :

a. Observasi

Metode pengumpulan data melalui observasi dapat diterapkan saat penelitian berfokus pada tindakan

manusia, proses kerja, fenomena alam, dan dalam keadaan dimana tidak banyak subjek yang diamati (Sugiyono, 2020). Pada penelitian ini, observasi dimanfaatkan guna memantau keaktifan belajar siswa selama proses tindakan berlangsung dan untuk melihat keterlaksanaan model.

b. Teknik Angket

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan peserta daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab.

Metode ini efektif digunakan guna memahami secara rinci variabel yang hendak diukur serta mengetahui hal yang menjadi fokus dari subjek (Sugiyono, 2020). Untuk mendapatkan gambaran umum tentang bagaimana siswa menanggapi pengenalan model pembelajaran Turnamen Permainan Tim (TGT), yang didasarkan pada kuis interaktif Keluarga 100, para peneliti menggunakan kuesioner, serta untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa saat di kelas setelah diterapkannya TGT berbasis kuis interaktif family 100 selama 3x pertemuan tatap muka.

c. Dokumentasi

Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai metode untuk menghimpun informasi yang relevan di lapangan serta digunakan untuk menjadi bukti telah melaksanakan penelitian.

Peneliti selanjutnya melakukan uji prasyarat, seperti berikut, setelah mengumpulkan data.:

a. Uji Normalitas

Untuk memastikan apakah data penelitian terdistribusi normal, digunakan uji normalitas. Data dianggap normal jika nilai signifikansi di atas 0,05. Namun, data tidak memenuhi syarat distribusi normal jika nilai signifikansi kurang dari 0,05.

b. Uji Linearitas

Sebagai komponen uji asumsi tradisional dalam analisis regresi, uji linearitas bertujuan untuk menentukan apakah terdapat hubungan linear antara variabel independen dan dependen. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, hubungan tersebut dikatakan linear; jika kurang dari 0,05, hubungan tersebut dikatakan nonlinier.

Peneliti melakukan analisis data untuk menjawab rumusan masalah setelah melewati pemeriksaan yang diperlukan. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Pengujian regresi linier sederhana bertujuan untuk melihat hubungan pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat. Selain itu, uji ini juga dilakukan untuk mengetahui besaran pengaruh tersebut yang dapat dilihat melalui tabel koefisien determinasi (R^2).

b. Paired t-test (uji t berpasangan)

Dalam penelitian ini, dampak penggunaan model

pembelajaran terhadap keterlibatan siswa dengan proses pembelajaran dinilai menggunakan uji-t berpasangan.

Nilai signifikansi digunakan untuk menentukan uji hipotesis; jika nilai sig lebih besar dari 0,05, maka X tidak berpengaruh terhadap Y; jika kurang dari 0,05, maka X berpengaruh terhadap Y.

c. Uji N-Gain

Studi ini mengkaji dampak model pembelajaran TGT, yang didasarkan pada kuis interaktif Family 100, terhadap aktivitas belajar siswa menggunakan Tes N-Gain. Normalized Gain (N-Gain) berfungsi guna melihat seberapa besar perkembangan penguasaan materi siswa secara proporsional antara kondisi awal dan akhir proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Persiapan Penelitian

Peneliti terlebih dahulu melakukan serangkaian persiapan sebelum memulai riset untuk menunjang kelancaran proses penelitian. Persiapan penelitian perlu dilakukan untuk memastikan seluruh aspek penelitian telah siap sehingga penelitian dapat terlaksana dengan terarah dan sistematis.

Tahap pertama yang ditempuh peneliti adalah melakukan observasi awal dan wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah kelas X di SMAN 12 Surabaya guna mengidentifikasi permasalahan pembelajaran sejarah di kelas serta memperoleh informasi terkait karakteristik siswa. Tahap berikutnya yaitu menyusun perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif yang dicetuskan oleh Robert Slavin. Selanjutnya, peneliti juga merancang alat ukur penelitian yang mencakup lembar observasi berupa keaktifan belajar siswa dan keterlaksanaan pembelajaran, serta kuesioner mengenai keaktifan belajar dan tanggapan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrument pembelajaran berupa kuis yang dirancang sebelumnya, selanjutnya di uji validitas dan reliabilitas dengan responden diluar sample penelitian. Pengujian Validitas bertujuan untuk mengetahui kevalidan instrument yang dipakai dalam penelitian. Jika instrument dinyatakan valid maka instrument tersebut layak dan tepat untuk merepresentasikan variabel yang dikaji. Pada penelitian ini, validitas instrument angket diukur menggunakan SPSS sementara instrument observasi di validasi oleh dosen ahli.

2. Pelaksanaan Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian di kelas X-7 SMAN 12 Surabaya selama 3 pertemuan yang dimulai dari pertemuan pertama pada Kamis, 24 April hingga 15 Mei 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berupa *one group pre-test post-test*. Peneliti

menetapkan kelas X-7 sebagai kelas eksperimen penelitian. Total keseluruhan sample sebanyak 37 siswa yang mencakup 18 peserta didik laki-laki dan 19 peserta didik perempuan. Berikut rincian kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti;

(1) Pertemuan pertama (24 April 2025)

Pertemuan awal diselenggarakan pada Kamis 24 April 2025 dengan pembelajaran yang berlangsung dengan alokasi waktu 2 jam pembelajaran dengan alokasi waktu 90 menit pada jam kelima hingga jam keenam yaitu pukul 10.00-11.30 WIB. Pada pertemuan ini siswa berfokus pada penyajian materi oleh guru serta mengerjakan LKPD kelompok

Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu membagikan angket pre-test yang ditujukan untuk peserta didik guna mengukur tingkat keaktifan belajar siswa kelas X-7 sebelum mengikuti pembelajaran dengan TGT berbasis kuis interaktif family 100. Hasil angket pre-test tersebut mengungkapkan bahwa persentase keaktifan belajar siswa kelas X-7 SMAN 12 Surabaya sebelum diberikan perlakuan adalah 56% yang merupakan kategori **cukup aktif**. Selain itu, hasil nilai pre-test keaktifan belajar siswa diklasifikasikan sebagai berikut

Tabel 1. Klasifikasi Hasil Nilai angket Pre-Test keaktifan belajar siswa sebelum penerapan TGT berbasis kuis interaktif family 100

Nilai	Kategori	Pre-Test	
		Jumlah Siswa	Persentase
0-20	Sangat Kurang Aktif	0	0%
21-40	Kurang Aktif	0	0%
41-60	Cukup Aktif	32	86,5%
61-80	Aktif	5	13,5%
81-100	Sangat Aktif	0	0%
Total		37	100%

Berdasarkan hasil analisis angket pre-test keaktifan belajar siswa dapat diketahui bahwa tingkat keaktifan belajar siswa sebelum pembelajaran Teams Games Tournament diterapkan yaitu sebagian besar berada dalam kategori **Cukup Aktif** (86,5%) dan sisanya pada kategori **Aktif** (13,5%), sementara kategori **Sangat Aktif** belum tercapai.

(2) Pertemuan ke-dua (08 Mei 2025)

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Kamis 08 Mei 2025 dengan pembelajaran yang berlangsung selama 2 jam pembelajaran dengan durasi 90 menit pada jam ke 5 hingga jam ke 6 yaitu pukul 10.00-11.30 WIB. Pertemuan kedua ini berfokus pada pelaksanaan babak

penyisihan Teams Games Tournament berbasis kuis family 100.

Pada pertemuan kedua ini siswa menunjukkan keterlibatan dalam berbagai bentuk aktivitas belajar, seperti *motor activities*, *mental activities* dan *emotional activities*. Pada *motor activities* terlihat dari partisipasi siswa dalam kuis, dan *mental activities* terlihat dari kemampuan siswa memberikan tanggapan kepada guru dan menjawab pertanyaan dalam kuis. Sementara itu, *emotional activities* dapat terlihat dalam antusiasme siswa dalam mengikuti kuis Family 100.

(3) Pertemuan ke-tiga (15 Mei 2025)

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada Kamis 15 Mei 2025 dengan pembelajaran yang berlangsung selama 2 jam pembelajaran yaitu pada jam ke-5 dan ke-6 dengan durasi 90 menit. Pada pertemuan ketiga ini berfokus pada pelaksanaan babak semi final dan final Teams Games Tournament berbasis kuis interaktif family 100 serta rekognisi tim.

Pada pertemuan ketiga ini, siswa diberikan angket respon siswa dan angket post-test keaktifan belajar siswa. Diketahui angket respon siswa terhadap model pembelajaran TGT Berbasis Kuis Interaktif Family 100 pada pembelajaran sejarah materi Masuknya Islam di Nusantara di kelas X-7 SMAN 12 Surabaya adalah **sangat baik**. Hal tersebut terlihat pada rata-rata persentase pada setiap soal yang sangat baik yaitu 82%. Selain itu berdasarkan hasil angket post-test diketahui tingkat persentase keaktifan belajar siswa setelah diberikan perlakuan adalah 91% yang merupakan kategori **Sangat Aktif**. Hasil nilai post-test keaktifan belajar siswa diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Hasil Nilai angket Post-Test keaktifan belajar siswa sebelum penerapan TGT berbasis kuis interaktif family 100

Nilai	Kategori	Post-Test	
		Jumlah Siswa	Persentase
0-20	Sangat Kurang Aktif	0	0%
21-40	Kurang Aktif	0	0%
41-60	Cukup Aktif	0	0%
61-80	Aktif	4	10,8%
81-100	Sangat Aktif	33	89,2%
Total		37	100%

Merujuk pada hasil analisis angket post-test keaktifan belajar siswa diketahui bahwa setelah model pembelajaran Teams Games Tournament diterapkan sebagian besar keaktifan belajar siswa berada dalam kategori **Sangat Aktif** (89,2%) dan sisanya pada kategori **Aktif** (10,8%)

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengambilan data, selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas terhadap instrument yang digunakan seperti angket respon siswa terhadap model pembelajaran TGT berbasis Family 100 serta angket Pre-Test dan Posttest keaktifan belajar siswa. Uji Normalitas diperlukan sebagai uji pra-syarat untuk uji hipotesis penelitian. Berikut merupakan hasil dari analisis penelitian:

a. Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X_TOTAL	.127	37	.138	.946	37	.074
Y_PRE_TOTAL	.128	37	.134	.952	37	.111
Y_POST_TOTAL	.123	37	.168	.945	37	.066

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa nilai sig pada variabel independen yaitu $0,074 \geq 0,05$ yang menandakan bahwa variabel independen berdistribusi normal. Selain itu, nilai signifikansi variabel independen yaitu pre-test keaktifan belajar siswa adalah $0,111 \geq 0,05$ dan post-test $0,066 \geq 0,05$ yang menandakan bahwa data Pre-test dan Pos-test juga berdistribusi normal karena nilai sig lebih dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data variabel independen dan dependen berupa angket respon, Pre-test serta Post-test kuisioner keaktifan belajar peserta didik memiliki sebaran normal, sehingga uji hipotesis dapat memakai uji parametrik berupa paired sample t-test dan regresi linier sederhana

b. Uji Linearitas

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y_POST_TOTAL * X_TOTAL	Between Groups	(Combined)	1179.423	20	58.971	2.848	.019
		Linearity	943.388	1	943.388	45.556	.000
		Deviation from Linearity	236.036	19	12.423	.600	.857
	Within Groups		331.333	16	20.708		
	Total		1510.757	36			

Berdasarkan output SPSS tersebut dapat terlihat nilai Sig yang diperoleh pada *Deviation from Linearity* yaitu 0,857 sehingga melebihi dari 0,05. Maka dapat diketahui bahwa variabel model pembelajaran TGT berbasis family 100 memiliki hubungan yang linier dengan keaktifan belajar siswa, sehingga memenuhi salah uji prasyarat untuk uji regresi linier sederhana.

c. Uji Paired Sample T-test

Tabel 5. Uji Paired Sample T-test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Y_PRE_TOTAL - Y_POST_TOTAL	-34.730	8.604	1.415	-37.599	-31.861	-24.552	3.6	.000

Nilai signifikansi (2-tailed) yang tercantum pada tabel menunjukkan angka 0,000, yang berada di bawah batas 0,05. Hal ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima. Artinya, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis kuis interaktif Family 100 berpengaruh terhadap tingkat keaktifan belajar peserta didik.

d. Uji N-Gain

Tabel 6. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
nGain_Skor	37	0	1	.79	.151
nGain_Persen	37	45	100	78.97	15.059
Valid N (listwise)	37				

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai mean N-Gain skor adalah 0,79 yang termasuk dalam klasifikasi **Tinggi**. Sedangkan nilai mean N-Gain persen adalah 78,97% yang termasuk dalam karegori **Efektif**. Maka dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran TGT menggunakan kuis interaktif family 100 berpengaruh **Tinggi dan Efektif** untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas X SMAN 12 Surabaya.

e. Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	57.951	4.372		13.255
	X_TOTAL	.404	.053	.790	7.629

a. Dependent Variable: Y_POST_TOTAL

Berdasarkan hasil SPSS diatas dapat diperoleh signifikasi (sig) sebesar 0,000 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa “ H_a ” yaitu terdapat pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terkait. Selain itu untuk mengetahui seberapa besarpengaruh tersebut dapat dilihat dari tabel berikut;

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.790 ^a	.624	.614	4.026

a. Predictors: (Constant), X_TOTAL

b. Dependent Variable: Y_POST_TOTAL

Berdasarkan tabel *Model Summary* pada uji regresi

linier sederhana diketahui bahwa nilai R Square (R^2) adalah 0,624. Nilai tersebut berarti bahwa pengaruh variabel X berpengaruh 62,4 % terhadap variabel Y, sedangkan 37,6% lainnya dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Merujuk pada kedua tabel hasil uji regresi linier sederhana diatas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT berbasis kuis interaktif family 100 berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, dengan pengaruh sebesar 62,4% yang berarti memiliki tingkat pengaruh yang **kuat**, sedangkan 37,6% keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti.

A. PEMBAHASAN

Teams Games Tournament merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kolaboratif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Keterlibatan ini berkontribusi pada peningkatan partisipasi belajar siswa, yang tercermin dari tingginya aktivitas mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa juga merasa bahwa pendekatan pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang menarik dan membantu mereka untuk lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan

Selain itu dalam teori konstruktivisme, yang merupakan teori yang mendasari model pembelajaran kooperatif, mengungkapkan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam mengembangkan pengetahuannya sendiri. Menurut pandangan konstruktivisme sosial yang dikemukakan Vygotsky, pertumbuhan kognitif individu sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial (Sudirman, Burhanuddin, & Fitriani, 2024), hal ini dapat terlihat saat siswa saling berdiskusi untuk menyelesaikan penugasannya dan berdiskusi dalam tournament Family 100.

Menurut Slavin (2015) Teams Games Tournament berpotensi memotivasi peserta didik dalam berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok melalui aktivitas berdiskusi, berargumentasi serta saling bekerjasama dalam menyelesaikan masalah (Slavin, 2015). Proses tersebut dapat terlihat dalam beberapa tahap pembelajaran TGT antara lain; (1) presentasi di kelas (guru menyajikan materi), (2) tim (kelompok belajar siswa), (3) games atau permainan edukatif, (4) tournament (kompetisi antar kelompok) dan (5) penghargaan kelompok (rekognisi tim). Setiap tahapan ini dirancang untuk menumbuhkan partisipasi aktif siswa secara fisik dan mental. Menurut Paul B Derich dalam Sardiman (2016) terdapat terdapat 8 indikator keaktifan belajar, yaitu *Visual activities, Oral activities, listening activities, writing activities, Drawing activities, Motor activities, Mental activities, dan Emotion activities* (Sardiman, 2016). Delapan indikator keaktifan belajar tersebut dapat terlihat dalam setiap tahapan sintaks pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam penelitian.

Pada saat guru menyajikan materi pembelajaran, dapat terlihat keaktifan belajar siswa berupa berupa

visual activities, listening activities, writing activities dan oral activities. Hal tersebut dapat terlihat saat pemaparan materi oleh guru, yaitu ketika siswa terlihat menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan visual (*visual activities*) karena siswa fokus memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, selain itu siswa juga terlibat dalam *listening activities* saat mereka sedang menyimak materi serta mendengarkan instruksi yang diberikan oleh guru dan *writing activity* saat siswa mencatat kembali materi pembelajaran. Pada akhir tahap ini siswa akan diberikan kesempatan untuk bertanya dan mengeluarkan pendapatnya dalam kelas (*oral activities*).

Keaktifan belajar berupa *oral activities* juga dapat terlihat saat siswa sedang belajar bersama kelompok, disini tim tidak hanya dibentuk tetapi difasilitasi untuk belajar bersama melalui diskusi dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik yang telah diberikan oleh guru. Melalui LKPD Kelompok, siswa akan didorong untuk mengeluarkan pendapatnya (*oral activity*) dan mendengarkan (*listening activity*) pendapat temannya dalam kelompok sehingga proses diskusi dapat berjalan lancar. Hal ini tercermin saat siswa diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan secara berkelompok, seperti mengerjakan soal nomor empat, mengenai berbagai saluran islamisasi yang digunakan oleh Wali Songo, siswa akan saling bertukar pendapat dan bekerjasama untuk mencari berbagai sumber yang memuat berbagai informasi yang dibutuhkan. Selain itu, TGT juga mendorong motivasi belajar siswa (*emotional activity*) yang ditandai dengan meningkatnya kehadiran siswa dalam pembelajaran karena siswa memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi dalam tugas kelompoknya. Hal tersebut terlihat dalam catatan lembar observasi:

“kelompok 5, meminta anggotanya secara bergiliran untuk saling menunjukkan dan membacakan jawabannya, lalu mendiskusikan jawaban-jawaban tersebut hingga disepakati satu jawaban untuk ditulis di LKPD”

Selain mengerjakan LKPD kelompok siswa juga mengerjakan LKPD individu untuk mengukur pemahaman siswa secara personal, mendorong tanggung jawab dan kemandirian belajar serta mempersiapkan diri dalam kuis family 100. Dalam mengerjakan LKPD individu, siswa telah memenuhi salah satu indikator keaktifan belajar siswa berupa *drawing activity*. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan siswa membuat gambar peta penyebaran islam di Indonesia secara rinci, yang dilengkapi dengan jalur masuknya islam, toponimi, serta keterangan pendukung berdasarkan sumber sejarah.

Family 100, siswa juga telah melakukan *motor activities, mental activities dan emotional activities*. *Motor activities* dapat terlihat saat siswa berpartisipasi dalam kuis interaktif family 100, dan *Mental activities* dapat terlihat saat siswa sedang memberikan tanggapan kepada guru di kelas, memecahkan dan menganalisis soal yang ada di LKPD dan saat siswa mengambil

keputusan secara berkelompok saat memberikan jawaban pada kuis Family 100. Disamping itu, *Emotion Activities* dapat diketahui saat siswa merasa bersemangat, gembira, tenang ataupun gugup saat menjawab dan melaksanakan kuis family 100.

Penghargaan kelompok secara langsung dapat menumbuhkan indikator keaktifan berupa *emotional activity* pada siswa. Hal ini karena bentuk penghargaan seperti pujian atau hadiah dapat membangkitkan perasaan senang, antusias dan motivasi pada siswa (Sudirman, 2023).

Dari beberapa indikator keaktifan tersebut, indikator paling dominan dalam pembelajaran yaitu *listening activities*. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa yang cukup tinggi dalam mendengarkan penjelasan pembelajaran dan saat siswa menyimak diskusi kelompok secara aktif. *Listening activities* menjadi aktivitas yang dominan karena proses pembelajaran menekankan pada pemahaman materi melalui penjelasan guru dan adanya kerja kelompok yang membutuhkan perhatian terhadap pendapat teman. Sementara itu, indikator keaktifan belajar siswa yang kurang menonjol yaitu *drawing activities*. Aktifitas menggambar ini hanya muncul dalam bagian yang terbatas dan tidak menjadi bagian utama dari pembelajaran, sehingga keterlibatan siswa pada aktivitas ini tergolong rendah. Rendahnya *drawing activity* menunjukkan bahwa aspek menggambar belum difokuskan dalam pembelajaran dibandingkan aktivitas lain.

Model pembelajaran TGT berbasis kuis interaktif family 100 terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini dapat diketahui dari adanya peningkatan pada persentase angket keaktifan belajar siswa setelah adanya treatment atau perlakuan. Sebelumnya, terlihat tingkat keaktifan belajar siswa sebelum digunakannya model pembelajaran TGT berbasis kuis Family 100 adalah 56% yang termasuk dalam kategori **Cukup Aktif**, setelah digunakannya model pembelajaran tersebut diterapkan, terjadi peningkatan sebesar 62,5%, sehingga tingkat keaktifan belajar siswa menjadi 91% dan termasuk dalam kategori **Sangat Aktif**.

Menurut hasil oleh data SPSS menggunakan uji Regresi linier sederhana yang melihat adanya pengaruh dari variabel independent dan dependent, juga membuktikan adanya pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis kuis interaktif family 100 terhadap keaktifan belajar siswa. Berdasarkan uji regresi linier sederhana diketahui nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa “Ha” atau terdapat pengaruh dari model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis kuis interaktif family 100 terhadap keaktifan belajar siswa.

Uji regresi linier sederhana juga mengungkapkan besaran pengaruh dari variabel X terhadap Variabel Y yang dilihat dari nilai R Square (R^2). Diketahui bahwa hasil nilai R^2 dalam uji regresi linier sederhana 0,624 yang berarti variabel X berpengaruh 62,4 % terhadap

variabel Y dan 37,6% dipengaruhi oleh faktor yang lainnya. Faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa menurut Syah (2012) sendiri ada tiga yaitu faktor internal, eksternal dan pendekatan belajar. Faktor internal mencakup segi fisiologis (keadaan fisik) dan mental seperti motivasi, minat dan kesiapan siswa menerima pembelajaran, Faktor eksternal mencakup lingkungan dan kondisi sekitarnya, lalu faktor pendekatan belajar yang merupakan cara atau strategi yang disusun untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan adanya penurunan tingkat keaktifan belajar siswa selama penerapan TGT berbasis kuis Family 100. Salah satu penurunan keaktifan dapat terlihat dalam aspek *mental activity* (menanggapi). Pada pertemuan pertama persentase *mental activity* sebesar 49%, lalu meningkat pada pertemuan kedua menjadi 76% tetapi mengalami penurunan menjadi 46%. Adanya penurunan pada pertemuan ketiga atau babak kedua kuis, disebabkan oleh menurunnya antusiasme dan motivasi siswa pada babak semifinal dan final kuis interaktif family 100 pada pertemuan ketiga. Kondisi ini juga disebut sebagai *The Novelty Effect* yaitu saat siswa tampil lebih baik ketika mendapatkan pengalaman belajar baru. Hal ini sesuai dengan penelitian Hamari et. al (2014) serta Deterding (2017) dalam (Rodrigues, et al., 2022) yang mengungkapkan bahwa penerapan elemen permainan kedalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (gamifikasi), mengarah pada hasil positif ketika diperkenalkan namun menurun seiring berjalannya waktu (*The Novelty Effect*). Selain itu, penurunan tingkat keaktifan belajar (*Mental Activities*) disebabkan oleh kurangnya pemberian apresiasi pada siswa dalam pembelajaran. Seperti yang diketahui sebelumnya bahwa motivasi belajar siswa memiliki hubungan yang positif terhadap keaktifan belajar dan untuk menumbuhkan motivasi belajar pada siswa perlu memberikan apresiasi terlebih dahulu. Jika siswa merasa usahanya terapresiasi maka motivasi belajarnya akan meningkat dan juga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian (Fahri, Fauzan, Arifudin, Gunawan, & Arifin, 2024) yang mengungkapkan bahwa dukungan positif guru memiliki dampak yang besar terhadap motivasi siswa. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa 37,6% variabel lain yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah faktor internal berupa menurunnya motivasi belajar siswa yang disebabkan karena kurangnya pemberian apresiasi serta hilangnya efek kebaruan (*The Novelty Effect*).

PENUTUP

A. Kesimpulan

Merujuk pada data dan hasil analisis selama penelitian berlangsung, simpulan dari kajian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran Teams Games Tournament

berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas X SMAN 12 Surabaya. Pengaruh tersebut dibuktikan oleh hasil analisis SPSS menggunakan **Regresi Linier Sederhana** juga mengungkapkan bahwa nilai Sig (2 tailed) adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti “Ha diterima” atau ada pengaruh model pembelajaran TGT berbasis kuis interaktif family 100 terhadap keaktifan belajar siswa.

2. Hasil analisis regresi linier sederhana menghasilkan nilai koefisien determinasi (R^2) yakni 0,624 yang menunjukkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki pengaruh 63,4% terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini menegaskan bahwa penerapan TGT yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan dan kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, baik secara *visual, emotional, motor* hingga *mental*. Adapun 37,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti faktor internal berupa menurunnya motivasi belajar siswa yang disebabkan karena kurangnya pemberian apresiasi serta hilangnya efek kebaruan (*The Novelty Effect*) setelah beberapa kali pertemuan. Faktor-faktor ini dapat mengurangi semangat serta motivasi siswa yang sebelumnya sudah meningkat pada pertemuan kedua. Maka dari itu, guna memberikan dampak yang optimal terhadap keaktifan belajar siswa perlu adanya pengelolaan yang tepat dalam mempertahankan motivasi siswa melalui sistem penghargaan yang merata serta kepada siswa dan pembatasan pertemuan menjadi dua kali untuk menghindari *novelty effect* dalam pembelajaran.

B. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil dan simpulan penelitian ini, peneliti merekomendasikan beberapa hal berikut:

1. Model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis kuis interaktif family 100 dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran sejarah dan pembelajaran lainnya
2. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis kuis interaktif family 100 dapat dilakukan pada dua kali pertemuan untuk menghindari *The Novelty Effect*.
3. Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan kombinasi program televisi dengan tema kuis *games show* lainnya yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Mulyasa. (2002). *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi dan*

Implementasi. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Shoimin, A. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning, Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Sudirman, Burhanuddin, & Fitriani. (2024). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran: "Neurosains Dan Multiple Intelligence"*. Banyumas: Pena Persada Kerta Utama.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syah, M. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rieka Cipt.

B. Jurnal

Al Giffari, M., & Wiyanarti, E. (2020). Student Debate Club dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 203-210.

Amanda, T. M., & Nurlizawati. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Question Card dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 411-418.

Darsono. (2019). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Dengan Metode Inquiry. *Jurnal Sosialita*, 12(2).

Fahri, M. R., Fauzan, M. N., Arifudin, M. I., Gunawan, J., & Arifin, B. S. (2024). Pengaruh Apresiasi Guru Kepada Murid Berdasarkan Teori Motivasi Al-Ghazali dan Abraham Maslow. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konselin*, 251-260.

Fitria, A., Suryadi, & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1004-1018.

Indayani, w., Ibrahim, B., & Suroyo. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMAN

2 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 1182-1188.

Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). PEMBELAJARAN SEJARAH YANG AKTIF, KREATIF DAN INOVATIF MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 29-36.

Rodrigues, L., Pereira, F. D., Toda, A. M., Palomino, P. T., Pessoa, M., Carvalho, L. S., . . . Isotani, S. (2022). Gamification suffers from the novelty effect but benefits from the familiarization effect: Findings from a longitudinal study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 1-25.

Sasmita, s. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 22 Makassa. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 509-521.

Septiana, N., & Al Athok, A. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Family 100 Yang Edukatif Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 4-4.

Sudirman, Kamawati, & Sitti, J. (2023). Pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa kelas v SDN 198 cinennung kecamatan cina kabupaten bone. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16-25.

Wahyuni, Nuryamin, & Dani, A. U. (2018). PENGGUNAAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENTDENGAN TEKNIK FAMILI 100 TERHADAP MINAT BELAJAR FISIKA. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 19-2