

## Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa

Nevi Nandasari<sup>1</sup> Supardi Ritonga<sup>2</sup>

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis, Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau,  
Indonesia<sup>1,2</sup>

Email: [nevinandasari0506@gmail.com](mailto:nevinandasari0506@gmail.com)<sup>1</sup> [supardirtg84@gmail.com](mailto:supardirtg84@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh minat dan perhatian siswa ketika guru menerangkan pelajaran Pendidikan Agama Islam serta komunikasi antara guru dan siswa pun tidak efektif, melainkan hanya sebagian saja yang mampu memberikan tanggapan dan argumentasi ketika guru memberikan pertanyaan yang bersangkutan dengan materi, hal ini yang menyebabkan tidak kondusifnya suasana kelas yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah Kuantitatif. Tujuan Penelitian untuk mengetahui pelaksanaan dan seberapa besar penerapan penerapan model pembelajaran kooperatif *Team game tournament (Tgt)* dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa kelas VII pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam materi Khufaur Ar-Rasyidin di SMPN 1 Kecamatan Bukit Batu Kabupaten Bengkalis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Team game tournament (Tgt)* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran Ceramah. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII 1 dan kelas VII 3. Sampel yang diambil dikelas VII 1 sebagai kelas kontrol sebanyak 20 orang dan VII 3 sebagai kelas eksperimen sebanyak 20 orang. Berdasarkan hasil penelitian diketahui terdapat peningkatan dalam keaktifan siswa setelah melaksanakan Model pembelajaran *Team Game Tournament* dari Hasil dari uji wilcoxon dengan menggunakan program SPSS diperoleh hasil nilai Asymp.Sig. (2-tailed) adalah bernilai 0,000, nilai  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, menunjukkan bahwa ada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas VII SMPN 1 Kecamatan Bukit batu.

**Kata Kunci:** Team Game Tournament, Keaktifan, Pendidikan Agama Islam



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani. Dalam perkembangannya istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan. pendidikan memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran peserta didik. Secara istilah model dapat diartikan sebagai suatu pola yang digunakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan peserta didik dan memilih media serta metode dalam suatu kondisi pembelajaran (Fitria & Indra: 2020). Model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Fitria & Indra: 2020).

Keaktifan menurut istilah adalah hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka yang mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa kasus dikelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, cenderung ingin ijin keluar

kelas dengan alasan ke belakang, tidak konsentrasi, ngobrol dengan teman-temannya, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain, jam pelajaran saat ini tengah berlangsung dan sebagainya (Sinar: 2018). Terkait dengan model pembelajaran *Team game tournament* (TGT) dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa tersebut pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, banyak siswa didalam kelas seperti tidak mau mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, berisik ketika guru menjelaskan. Hal ini disebabkan karena beberapa hal salah satu nya yaitu model pembelajaran yang digunakan pada saat ini kurang memberikan stimulus dan menarik perhatian siswa dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan gejala-gejala diatas peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana keaktifan siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Team game tournament* (TGT) yang dimana model ini dapat merangsang siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti berasumsi ini merupakan masalah yang harus ditemukan faktor-faktor penyebabnya dan juga harus dicari jalan keluarnya. Atas dasar paparan latar belakang diatas maka peneliti termotivasi untuk mengetahui secara lebih jelas mengenai tentang "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Kelas VII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Kecamatan Bukit Batu Kabupaten Bengkalis".

## METODE PENELITIAN

Jenis desain penelitiannya peneliti menggunakan jenis *pre test and post test with non equivalent control group design*. Kuasi eksperimen adalah kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang akan diberikan perlakuan dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan (biasanya menggunakan pembelajaran langsung yang sering dikenal sebagai pendekatan konvensional). Gunakan istilah *pre-respond* atau *post-respond* jika yang diuji pada siswa.

Kelas eksperimen : O \_\_\_ X \_\_\_ O  
Kelas kontrol : O \_\_\_\_\_ O

Dengan O adalah *pre-respond* atau *post-respond* dan X adalah penerapan perlakuan berupa penerapan model, pendekatan, atau strategi pembelajaran yang ingin dicari pengaruh atau keefektifan (Sinawan: 2020).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Model *Teams games tournament* (TGT) Pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam materi Khulafaur Ar-Rasyidin kelas VII di SMPN 1 Bukit Batu, yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut: Guru membuka pelajaran dan kemudian mengabsensi siswa, Guru menyampaikan tujuan dan motivasi belajar, Guru Menyajikan/menyampaikan informasi yang disajikan yang akan dicapai dengan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT), Mengorganisasikan pelajar dalam kelompok-kelompok belajar, Membimbing kelompok belajar, Menentukan tiga kelompok dalam kelas, yaitu kelompok atas, kelompok menengah, dan kelompok bawah, Pelajar melakukan turnamen, Guru menyiapkan Kartu soal, Lembar kerja dan Alat/bahan, Pelajar dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggota 5 orang), Guru mengarahkan aturan permainan, Memberikan penghargaan dan mengevaluasi.

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan maka telah didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

### Uji Validitas

Sebelum melakukan penelitian, tahap pertama yang peneliti lakukan terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba instrumen dengan memberikan tes berupa pilihan ganda, dengan jumlah 10 soal dan jumlah sampel sebanyak 20 orang. Setelah dilakukan uji coba instrumen soal, maka data tersebut peneliti uji validitas nya dengan menggunakan SPSS versi 5 dengan keaktifan siswa sebagai berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Validitas Uji Coba Instrumen Soal**

Soal Pilihan Ganda	R <sub>hitung</sub>	Interpretasi	Kriteria
Soal 1	0,636	R <sub>hitung</sub> > 0,632	Valid
Soal 2	0,641	R <sub>hitung</sub> > 0,632	Valid
Soal 3	0,651	R <sub>hitung</sub> > 0,632	Valid
Soal 4	0,653	R <sub>hitung</sub> > 0,632	Valid
Soal 5	0,665	R <sub>hitung</sub> > 0,632	Valid
Soal 6	0,632	R <sub>hitung</sub> > 0,632	Valid
Soal 7	0,586	R <sub>hitung</sub> > 0,632	Valid
Soal 8	0,639	R <sub>hitung</sub> > 0,632	Valid
Soal 9	0,646	R <sub>hitung</sub> > 0,632	Valid
Soal 10	0,647	R <sub>hitung</sub> > 0,632	Valid

Setelah dilakukan uji coba instrumen soal maka peneliti mendapatkan hasil bahwa semua soal valid. Peneliti menggunakan 10 soal pilihan ganda ini untuk kemudian diaplikasikan dalam *pre-test* dan *post-test*

### Uji Reliabilitas

Peneliti menguji Reliabilitas tes tersebut. Hal ini untuk menunjukkan pada sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan serta sejauh mana suatu tes tetap konsisten ketika dilakukan pengukuran yang sama. Peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan SPSS versi 25 dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 2. Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai**

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,00 s.d 0,20	Kurang Reliable
>0,20 s.d 0,40	Angka Reliable
>0,40 s.d 0,60	Cukup Reliable
>0,60 s.d 0,80	Reliable
>0,80 s.d 1,00	Sangat Reliable

**Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,929	10

Hasil Uji Reliabilitas diatas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,929. Sedangkan ketentuan suatu tes tersebut reliabel atau tidak adalah nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60. Berdasarkan ketentuan tersebut maka tes tersebut reliabel.

### Uji Taraf kesukaran

Uji taraf kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran dari soal yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Berdasarkan tingkat kesukurannya, soal dapat dikelompokkan ke dalam kategori soal yang sukar, sedang atau mudah seperti pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

Soal Pilihan Ganda	Tingkat Kesukaran	Keterangan
Soal 1	0,80	Mudah
Soal 2	0,55	Sedang
Soal 3	0,65	Sedang
Soal 4	0,70	Sedang
Soal 5	0,60	Sedang
Soal 6	0,70	Sedang
Soal 7	0,65	Sedang
Soal 8	0,65	Sedang
Soal 9	0,75	Mudah
Soal 10	0,70	Sedang

### Hasil Uji Analisis Data

Deskripsi data hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan menggunakan instrument test soal diperoleh hasil data sebagai alat ukur berupa test yang digunakan. Test tersebut terdiri dari 10 soal mata pelajaran pendidikan agama islam dalam materi Khulafaur Ar-Rasyidin kelas VII di SMPN 1 Bukit Batu, yang diujikan kepada 10 siswa kelas kontrol dan 10 siswa kelas eksperimen. kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran *Times games tournament (TGT)*. Berikut adalah hasil uji pada kelas kontrol dan eksperimen.

**Tabel 5. Hasil Uji Analisis Data Kelas Eksperimen**

No	Kelas Eksperimen	Nilai	
	Nama Kelas VII.3	Pre-Test	Post-Test
1.	Alice Malika Chuva	50	80
2.	Almira Khalisah Putri	30	60
3.	Amira Cantika	50	80
4.	Ana Luluatul Muna	20	50
5.	Fakhrun Nizam	50	90
6.	Joni Saputra	30	60
7.	Khairul Hidayat	50	80
8.	Muhammad Afri Yadi	50	80
9.	M. Junaldi Efendi	40	70
10.	Marle Reldi	30	60
11.	Muhammad Muflih	30	60
12.	Najwa Putri Eriva	60	90
13.	Nor Azlina	40	70
14.	Novia Amanda	50	80
15.	Raditya Putra Pratama	40	70
16.	Shifa Silviani	50	80
17.	Sirta Relis	50	80
18.	Satria Pandu Haripin	40	70
19.	Syahril Agustian	30	60
20.	Tasya Suryandini	60	90
	<b>Rata-rata</b>	<b>42,5</b>	<b>73</b>

**Tabel 6. Hasil Uji Analisis Data Kelas Kontrol**

No	Kelas Kontrol	Nilai	
	Nama Kelas VII.1	Pre-test	Post-test
1.	Ashswara Rhay	30	40
2.	Callista Nazirah	40	50
3.	Chintia Romadhani	30	40
4.	Damia Shaza	50	60
5.	Dirga Saputra	40	50
6.	Dude Syahputra	30	40

7.	Jesika Melinda	50	60
8.	M. Syafrizan	30	40
9.	M. Yusuf Ivander	40	50
10.	Muhammad Reyhan	50	60
11.	Muhammad Sukri	40	50
12.	Nikmah Romadhani	30	50
13.	Nur Intan Kurnia	40	50
14.	Rachmi Annisa Astuti	50	60
15.	Raffa Izzatul Hadza	40	50
16.	Refika Ramadhani	20	40
17.	Reza Erlangga	30	40
18.	Ridho Saputra	40	50
19.	Wiri Fitri Kharisma	40	50
20.	Zaskia Rahmadhani	20	40
<b>Rata-rata</b>		<b>37</b>	<b>48,5</b>

### Uji Normalitas

Dalam suatu penelitian dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian menggunakan bantuan program SPSS Berikut lebih jelasnya pemaparan mengenai uji normalitas:

**Tabel 7. Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Pre Test Eksperimen	,249	20	,002	,899	20	,039
Post Test Eksperimen	,224	20	,009	,907	20	,057
Pre Test Kontrol	,227	20	,008	,886	20	,023
Post Test Kontrol	,246	20	,003	,870	20	,012

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan keentuan uji normalitas yaitu apabila nilai signifikansi (sig) untuk kedua uji lebih besar dari atau sama dengan 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Akan tetapi, ketika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Dilihat dari *output* SPSS diatas terdapat bahwa pada *pre-test* eksperimen dan *pre-test, post test* kelas kontrol lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. sedangkan pada *post-test* eksperimen lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

### Wilcoxon

Uji Wilcoxon digunakan apabila terdapat data yang tidak berdistribusi normal, sehingga uji wilcoxon digunakan sebagai pengganti data *uji paired sample t test* untuk mendapatkan hasil. Sebagaimana uji-uji sebelumnya, uji wilcoxon juga menggunakan program SPSS sebagai batuan dalam mengoolah data. Adapun hasil uji wilcoxon tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon**

Test Statistics <sup>a</sup>		
	Post Test Eksperimen - Pre Test Eksperimen	Post Test Kontrol - Pre Test Kontrol
Z	-4,379 <sup>b</sup>	-4,234 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
 b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil pengujian diatas dapat ddilihat bahwa nilai Asymp.Sig.(2-tailed) adalah bernilai 0,000.

## Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Pada hasil observasi ini, peneliti melakukan observasi kepada setiap siswa kelas eksperimen. Digunakannya observasi ini untuk memudahkan peneliti mengetahui perkembangan pada keaktifan siswa setelah melakukan penerapan model pembelajaran *Times games tournament* (TGT) selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk menilai keaktifan siswa melalui lembar observasi yang telah disediakan, dengan rumus yang digunakan (Kunandar: 2013).

### Skor Perolehan

Nilai :  $x 100\%$

Skor Maksimal

Tabel 9. Rekapitulasi Nilai Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Observasi Pertemuan		
		I	II	III
1	Alice Malika Chuva	50	66	100
2	Almira Khalisah Putri	66	66	100
3	Amira Cantika	16	50	83
4	Ana Luluatul Muna	33	66	83
5	Fakhrun Nizam	33	50	66
6	Joni Saputra	66	83	100
7	Khairul Hidayat	50	66	100
8	Muhammad Afri Yadi	33	66	100
9	M. Junaldi Efendi	50	83	83
10	Marle Reldi	33	50	83
11	Muhammad Muflih	50	66	100
12	Najwa Putri Eriva	33	66	83
13	Nor Azlina	66	83	100
14	Novia Amanda	50	83	83
15	Raditya Putra Pratama	50	66	83
16	Shifa Silviani	33	66	83
17	Sirta Relis	50	66	83
18	Satria Pandu Haripin	66	83	100
19	Syahril Agustian	66	83	100
20	Tasya Suryandini	50	66	83
Rata-rata Nilai Persentase		48%	69%	90%

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 1 Bukit batu Bengkalis pada semester genap tahun ajaran 2023 dengan judul penerapan model pembelajaran *Times games tournament* (TGT) dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa, maka diperoleh data-data yang telah didapatkan melalui instrument tes sebanyak 10 soal untuk mengetahui hasil belajar pada kelas eksperimen yang berjumlah 20 orang dan kelas kontrol yang berjumlah 20 orang selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun uraian hasil penelitian adalah sebagai berikut: Sebelum diberikan kepada siswa untuk kemudian dianalisis datanya, terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas tes. Berdasarkan perhitungan SPSS dari sebanyak 10 soal terdapat semua soal yang valid, yang kemudian 10 soal inilah yang dipakai untuk diujikan ke kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah penelitian dilakukan, dapat diperoleh hasil penelitian Lembar observasi menyediakan beberapa pernyataan yang nantinya dijadikan sebagai pedoman peneliti mengamati perilaku dan sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa model pembelajaran tipe *Times games tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Bukit Batu. Hal ini dapat

dibuktikan dari hasil uji Wilcoxon dengan menggunakan model uji *Paired Sampel T-Test*, memperoleh hasil signifikansi sebesar 0.000, maka nilai tersebut lebih kecil dari  $< 0,05$ . Sehingga diterima dalam penelitian ini, artinya ada signifikan model pembelajaran tipe *Times games tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 1 Bukit Batu. Kemudian dapat dilihat dari hasil tes yang memperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 73 dimana lebih besar dengan kelas kontrol yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 49.

Dari hasil dari pengamatan melalui observasi pertama diketahui nilai persentase yang diperoleh sebesar 48% dimana dapat disimpulkan keaktifan siswa pada pembelajaran pertemuan awal masih menunjukkan peningkatan terbilang rendah. Pada observasi kedua nilai persentase diketahui sebesar 69%, artinya dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar siswa pada pertemuan ini mengalami sedikit peningkatan. Sedangkan pada observasi ketiga diketahui nilai persentase yang diperoleh sebesar 90%, artinya dapat peneliti simpulkan bahwa keaktifan belajar siswa di pertemuan ini meningkat dengan baik. Dari uraian hasil penelitian ini, maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *Times games tournament* (TGT) ini cocok untuk digunakan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Dimana mata pelajaran ini sangat penting diberikan kepada siswa khususnya yang beragama Islam, Oleh karena itu, mata pelajaran ini banyak adanya perlakuan atau tindakan yang lebih tidak hanya sekedar mengajar dengan metode ceramah atau menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Sehingga anak dapat lebih memahami materi dengan berdiskusi serta melatih mental dengan menanggapi atau menjawab soal materi yang telah disediakan oleh guru.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) Pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VII di SMPN 1 Bukit Batu yang dilakukan oleh peneliti dan adanya peningkatan dalam keaktifan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) sesuai dengan langkah-langkah dari model pembelajaran tersebut sehingga memperoleh hasil yang baik. Hal ini juga dapat di lihat dari nilai rata-rata sebelum dan sesudah melakukan penerapan model *Teams games tournament* (TGT). Hasil dari uji wilcoxon dengan menggunakan program SPSS diperoleh hasil nilai Asymp.Sig. (2-tailed) adalah bernilai 0,000, nilai  $0,000 < 0,05$ . dengan menggunakan model uji *Paired Sampel T-Test*, memperoleh hasil signifikansi sebesar 0.000, Sehingga diterima dalam penelitian ini, artinya ada signifikan model pembelajaran tipe *Times games tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 1 Bukit Batu. Kemudian dapat dilihat dari hasil tes yang memperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 73 dimana lebih besar dengan kelas kontrol yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 49. Dari hasil dari pengamatan melalui observasi pertama diketahui nilai persentase yang diperoleh sebesar 48% dimana dapat disimpulkan keaktifan siswa pada pembelajaran pertemuan awal masih menunjukkan peningkatan terbilang rendah. Pada observasi kedua nilai persentase diketahui sebesar 69%, artinya dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar siswa pada pertemuan ini mengalami sedikit peningkatan. Sedangkan pada observasi ketiga diketahui nilai persentase yang diperoleh sebesar 90%, artinya dapat peneliti simpulkan bahwa keaktifan belajar siswa di pertemuan ini meningkat dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Fitria Yanti dan Indra Widya, (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains*, Yogyakarta: CV Budi Utama



- Galang Isnawan Muhammad, 2020, *Kuasi Eksperimen*, Nusa Tenggara Barat: Nashir Al-Kutub Indonesia
- Kunandar, (2013) *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Pendekatan Praktik Disertai Dengan Contoh* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sinar, (2018), *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, Yogyakarta: Budi Utama,
- Zulkifli Noo Zulki, (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Yogyakarta: CV Budi Utama