



---

## PERBEDAAN HASIL BELAJAR DITINJAU DARI MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* DAN TGT PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL

Fatma Dwi Nur Baiti<sup>1)</sup>, Umy Zahroh<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

Email: [fatmadwi116@gmail.com](mailto:fatmadwi116@gmail.com)

### ABSTRACT

The aims of this study were (1) to determine the effect of the Quantum Teaching learning model on student learning outcomes, (2) to determine the effect of the Team Game Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes, and (3) to determine out the differences in learning outcomes of the Quantum Teaching and Team Game Tournament (TGT) and their influence on student learning outcomes. This study uses a quantitative approach to this type of experimental research. The population of this study was all students of Class VII MTsN 2 Tulungagung with a total of 352 students. While the sampling used was purposive sampling in order to obtain students from Class VII B and VII C, totaling 64 students. In this study, using the dependent sample t-test to determine the effect of the Quatum Teaching and Team Game Tournament learning models, as well as the free sample t-test to determine differences in learning outcomes. The results of the study show that (1) there is an effect of the Quantum Teaching learning model on student learning outcomes, (2) there is an influence of the learning model Team Game Tournament (TGT) on student learning outcomes, and (3) There is no significant difference in learning outcomes between the Quantum Teaching learning model and the Team Game Tournament (TGT) in social arithmetic material for class VII MTsN 2 Tulungagung. The influence of the Quantum Teaching learning model is 3.544 and the Team Game Tournament (TGT) is 2.777.

**Keywords :** Quantum Teaching, Team Game Tournament, Learning Outcomes.

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah, (1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar siswa, (2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa, dan (3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar model pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT) serta besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung dengan jumlah 352 siswa. Sedangkan sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* sehingga diperoleh siswa dari kelas VII B dan VII C yang berjumlah 64 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan uji t-test

sampel tak bebas untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament*, serta uji t-test sampel bebas untuk mengetahui perbedaan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar siswa (2) ada pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dan (3) Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara model pembelajaran *Quantum Teaching* dengan *Team Game Tournament* (TGT) pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung. Besar pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* adalah 3,544 dan *Team Game Tournament* (TGT) sebesar 2,777.

**Kata Kunci :** *Quantum Teaching*, *Team Game Tournament*, Hasil Belajar.

## PENDAHULUAN

Penerapan model pembelajaran yang kurang tepat, dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pendekatan dalam pembelajaran yang masih terlalu didominasi peran guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik. Penggunaan model pembelajaran konvensional juga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hikmah Nurul Hidayati, Siti Khabibah dan Iesyah Rodliyah yaitu rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang membosankan karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga hanya beberapa siswa yang interaktif dengan guru.

Berdasarkan observasi peneliti terhadap siswa MTsN 2 Tulungagung yang dilakukan pada 23 September 2022, siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang menakutkan. Selain itu, penyampaian materi dengan model pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang bersemangat dan kurang memahami materi pelajaran. Siswa merasa bosan pada proses pembelajaran sehingga ada beberapa siswa yang tidak mau mendengarkan penjelasan dari guru. Perlu adanya sebuah pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan aktif siswa dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Pemahaman siswa yang baik dapat menjadikan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Sehingga, untuk meningkatkan hasil belajar

siswa dengan memilih model pembelajaran yang sesuai. Terdapat banyak model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Menyikapi permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran matematika di dalam kelas, maka diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran dan pemilihan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan. Model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah model *Quantum Teaching* dan model *Team Game Tournament* (TGT). Kedua model ini dipilih karena memiliki keunggulan dapat meningkatkan aktivitas, minat, motivasi, dan hasil belajar siswa bahkan melatih kemampuan berkomunikasi siswa untuk mengungkapkan pemahamannya. Model *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT) dapat membuat suasana lebih menyenangkan, dapat menarik perhatian siswa, dapat menjadikan siswa lebih aktif dan siswa akan berusaha untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Oleh karena itu, peneliti dalam penelitian ini menggunakan dua model pembelajaran yaitu *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Quantum Teaching* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena terdapat kerangka-kerangka yang menjamin siswa menjadi tertarik dan berminat pada setiap mata pelajaran. Kerangka ini dipastikan bahwa mereka mengalami pembelajaran, berlatih, menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka sendiri, dan mencapai sukses. Dengan model pembelajaran ini, dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan guru.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif dimana siswa setelah belajar dalam kelompok diadakan turnamen akademik. Model pembelajaran TGT mudah diterapkan karena dalam pelaksanaannya melibatkan siswa tanpa memandang perbedaan status. TGT adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dalam kelompok-kelompok belajarnya beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi aritmatika sosial yang ada di kelas VII. Materi aritmatika sosial selaras dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan *Quantum Teaching* karena materi aritmatika

---

sosial membahas mengenai harga jual, harga beli, keuntungan, kerugian, neto, tara, bruto, diskon, pajak, dan bunga. Materi aritmatika sosial mempelajari mengenai jual beli sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT), materi aritmatika sosial disampaikan, sehingga siswa dapat menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang tentunya memerlukan pemikiran dan kerjasama tim.

Model pembelajaran yang digunakan sangat memengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Pemahaman siswa tersebut, dapat membuat hasil belajar siswa yang berbeda-beda pula. Model pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Team Game Tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan pada 06 sampai 21 Januari 2023 di MTsN 2 Tulungagung. Pendekatan penelitian yang digunakan ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini pendekatan kuantitatif dengan eksperimen. Penelitian eksperimen digunakan untuk menyelidiki pemberian perlakuan. Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan metode *post-test only non-equivalent control group design*. Variabel pada penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan adalah model pembelajaran *Quantum Teaching* dan TGT, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Populasi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung. Teknik yang digunakan adalah teknik *purposive sampling* yaitu berdasarkan pertimbangan guru bidang studi Matematika MTsN 2 Tulungagung. Sampel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B dan VII C MTsN 2 Tulungagung. Sumber data dari penelitian ini adalah nilai ulangan harian dan hasil post test siswa. Nilai ulangan harian digunakan untuk uji normalitas dan uji homogenitas. Nilai hasil post test siswa digunakan untuk uji t test sampel tak bebas dan ujit test sampel bebas serta uji cohen's.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan uji hipotesis, perlu adanya uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak setelah diadakan penelitian. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS 22*. Adapun hasil uji normalitas *post-test* kelas VII B sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Kelas VII B  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Nilai
N		32
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	88.81
	Std. Deviation	7.150
Most Extreme Differences	Absolute	.160
	Positive	.108
	Negative	-.160
Kolmogorov-Smirnov Z		.902
Asymp. Sig. (2-tailed)		.389

a. Test distribution is Normal.

Pada tabel 1 diperoleh nilai probabilitas *Asymp.Sign. (2-tailed)* = 0,389. Berdasarkan kriteria pengujian  $0,389 > 0,05$ , maka data kelas VII B berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas nilai *post-test* kelas VII C sebagai berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas Kelas VII C  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Nilai
N		32
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	89.18
	Std. Deviation	5.559
Most Extreme Differences	Absolute	.208
	Positive	.171
	Negative	-.208
Kolmogorov-Smirnov Z		1.197
Asymp. Sig. (2-tailed)		.14

a. Test distribution is Normal.

Pada tabel 2 diperoleh nilai probabilitas *Asymp.Sign. (2-tailed)* = 0,114. Berdasarkan kriteria pengujian  $0,114 > 0,05$ , maka data kelas VII C berdistribusi normal. Sehingga data kelas VII B dan VII C dikatakan data berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah objek yang diteliti mempunyai varians yang sama. Untuk mempermudah dalam menganalisis data, maka peneliti menggunakan bantuan SPSS 22.

Tabel 3. Uji Homogenitas  
**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.682	1	62	.412

Berdasarkan tabel 3 di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,412. Nilai ini menunjukkan bahwa nilai  $\text{sig.} > 0,05$ , yaitu  $0,412 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *post-test* mempunyai varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan data hasil uji normalitas dan homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen sehingga data sudah memenuhi persyaratan pengolahan data untuk melakukan uji hipotesis. Data di atas dapat digunakan untuk melanjutkan uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test.

### Uji t-test Sampel Tak Bebas

Uji *t-test* sampel tak bebas digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung. Hasil uji kelas TGT menggunakan SPSS 22 sebagai berikut.

Tabel 4. Uji t test Sampel Tak Bebas Kelas TGT

	Paired Differences					T	f	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	td. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
ulhar - posttest	-14.688	6.024	1.065	-16.859	-12.516	-13.793	1	.000

Berdasarkan tabel 4 diperoleh nilai  $sig. = 0,00$  sehingga  $0,00 < 0,05$ . Karena nilai signifikansi kurang dari  $0,05$  sehingga ada pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung. Selanjutnya, hasil uji kelas *Quantum Teaching* sebagai berikut.

Tabel 5. Uji t test Sampel Tak Bebas Kelas *Quantum Teaching*

Paired Samples Test								
	Paired Differences					T	f	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
ulhar – posttest	-15.094	3.788	.670	-16.459	-13.728	-22.543	1	.000

### Uji t test Sampel Bebas dan Uji Cohen's

Uji t sampel bebas digunakan untuk mengetahui perbedaan antara model pembelajaran *Quantum Teaching* dan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Berikut hasil uji menggunakan SPSS 22.

Tabel 6. Uji t test Sampel Bebas

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar siswa	Equal variances assumed	682	.412	-.352	62	.726	-.563	1.598	-3.758	2.633
	Equal variances not assumed			-.352	58.334	.726	-.563	1.598	-3.762	2.637

Berdasarkan tabel 6 diperoleh nilai  $sig. = 0,726$  sehingga  $0,726 > 0,05$ . Karena nilai signifikansi lebih dari  $0,05$  sehingga tidak ada perbedaan yang

signifikan antara hasil belajar kelas *Team Game Tournament* dan kelas *Quantum Teaching*. Selanjutnya, untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan *effect size*. Untuk menghitung *effect size* pada uji *t-test* digunakan rumus *Cohen's* sebagai berikut:

$$d = \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}}$$

Untuk menghitung  $S_{pooled}$  dengan rumus sebagai berikut:

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)(Sd_1)^2 + (n_2 - 1)(Sd_2)^2}{n_1 + n_2}}$$

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} S_{pooled} &= \sqrt{\frac{(n_1 - 1)(Sd_1)^2 + (n_2 - 1)(Sd_2)^2}{n_1 + n_2}} \\ &= \sqrt{\frac{(32-1)(30,625) + (32-1)(6,854)}{32+32}} \\ &= \sqrt{\frac{(31)(30,625) + (31)(6,854)}{64}} \\ &= \sqrt{\frac{1161,849}{64}} \\ &= \sqrt{18,154} \\ &= 4,261 \end{aligned}$$

Sehingga *effect size* dalam penelitian ini adalah:

$$\begin{aligned} d &= \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}} \\ &= \frac{89,38 - 74,28}{4,261} \\ &= \frac{15,1}{4,261} \\ &= 3,544 \end{aligned}$$

Dengan langkah yang sama untuk menghitung kelas TGT yaitu.

$$\begin{aligned}
 S_{pooled} &= \sqrt{\frac{(n_1 - 1)(Sd_1)^2 + (n_2 - 1)(Sd_2)^2}{n_1 + n_2}} \\
 &= \sqrt{\frac{(32-1)(51,123)^2 + (32-1)(6,854)^2}{32+32}} \\
 &= \sqrt{\frac{(31)(51,123)^2 + (31)(6,564)^2}{64}} \\
 &= \sqrt{\frac{1788,297}{64}} \\
 &= \sqrt{27,953} \\
 &= 5,287
 \end{aligned}$$

Sehingga *effect size* dalam penelitian ini adalah:

$$\begin{aligned}
 d &= \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}} \\
 &= \frac{88,81 - 74,13}{5,287} \\
 &= \frac{14,68}{5,287} \\
 &= 2,777
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* adalah **3,544** dan *Team Game Tournament* (TGT) adalah **2,777** terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung. Maka hasil interpretasi nilai *Cohen's* keduanya tergolong berpengaruh sangat besar karena lebih dari **0,8**.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MTsN 2 Tulungagung pada kelas VII B dan VII C, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung.

2. Ada pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung.
3. Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara model pembelajaran *Quantum Teaching* dengan *Team Game Tournament* (TGT) pada materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 2 Tulungagung.

## REFERENSI

- Aderson, Lorin W., & David R. Krathwohl, eds. 2017. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran Pengajaran dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Afandi, Muhammad, Evi Chamalah, & Oktarina Puspita Wardani. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Unissula Press. I. Semarang: Unissula Press.
- Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto Atmowardoyo, & Nurhikmah. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Ali, Ichsan, & Suarlin. "Quantum Teaching Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa" (n.d.): 496–498.
- Aliyyah, RR, FA Puteri, & A Kurniawati. 2017. "Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA," *Jurnal Sosial Humaniora* 8, no. 2 (2017): 126–143.
- Astuti, Wahyu, & Firosalia Kristin. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2017): 155–162.
- Astutik, Tri, & M. Husni Abdullah. 2013. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Dasar," *JPGSD* 1, no. 2 (2013): 1–11.
- DePorter, Bobbi, Mark Reardon, & Sarah Singer Nourie. 2017. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Dr. Kadir. 2017. *Statistika Terapan*. Jakarta: RajaGarfindo Persada.
- Fahrurrozi, & Syukrul Hamdi. 2017. *Metode Pembelajaran Matematika*. I. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Hamdani, Muhamad Surya, . Mawardi, & Krisma Widi Wardani. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) Pada Pembelajaran
-

- Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 440–447.
- Hasratuddin. 2013. “Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Pendidikan Matematika Paradikma* 6, no. 2 (2013): 130–141.
- Hayati, Sri. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Hidayah, Hikmah Nurul, Siti Khabibah, & Iesyah Rodliyah. 2020. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Pokok Aritmetika Sosial Kelas VII,” *Axioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2020): 65–73.
- Husain, Husriani, & Syaharuddin. 2017. “Efektivitas Penerapan Model Kooperatif *Tipe Numbered Heads Together* (NHT) dengan Pendekatan *Quantum Teaching* dalam Pembelajaran Matematika Siswa SMP Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto,” *pedagogy* 5, no. 2 (2017): 50–65.
- Irmansyah, Aditya Putra. 2019. “*Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Model Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Minat Belajar Matematika*”. Mataram: Skrips.
- Irviana, Ira. 2016. “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD,” dalam *Journal of EST* 2, no.1 (2016): 56-70
- Istiyono, Edi, Djemari Mardapi, & Suparno. 2014. “Pengembangan Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika (PysTHOTS) Peserta Didik SMA,” *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 18, no. 1 (2014): 1–12.
- Jupri, Rosiana, Perry Zakaria, Majid, Resmawan, Isa, Dewi Rahmawaty. 2022. “Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Himpunan,” dalam *Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi* 10, no.2 (2022): 274-281
- Nasional, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Vol. 4. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Ngatno. 2015. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Semarang: Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Nurdyansyah, & Eni Fariyatul Fahyuni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. I. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.
- Nurliani, Nina, Herman Subarjah, & Atep Sujana. 2016. “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada

- Materi Peristiwa Alam,” *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 981–990.
- Nurrita, Teni. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat* 03, no. 1 (2018): 171–187.
- Penulis, Tim. 2010. *Aisyah: Al-Qur’an Dan Terjemah Untuk Wanita*. Bandung: Penerbit JABAL.
- Randa, Yogi. 2016. “Efektifitas Penggunaan Metode Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. May (2016): 31–48.
- Ratnawati, Etty, & Yenie Marvina. “Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Antara yang Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Turnamen*) dengan Pembelajaran Konvensional” (n.d.): 9.
- Sari, Ayu Mayang, Novi Susanti & Chika Rahayu. 2018. “Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Aritmatika Sosial Kelas VII,” *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika* 4, no. 2 (2018): 61–68.
- Siyoto, Sandu, & M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Kediri: Literasi Media Publishing.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Taufik Hendratmoko, Dedi Kuswandi, & Punaji Setyosari. 2017. “Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara,” *Jinotep* 3, no. 2 (2017): 152–157.
- Tela, Vara Nina Yulian, & Yanry Budianingsih. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa,” 5, no. 01 (2019): 114–123.
- Trisnawati & Dhoriva Urwatul Wutsqa. 2015. “Perbandingan Keefektifan *Quantum Teaching* dan TGT Pada Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Prestasi dan Motivasi,” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2015): 11.
- Wardani, Diah Kusuma & Ahmad Burhanuddin. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAPK Mata Pelajaran Ushul Fiqih di MAN 4 Jombang," dalam *Journal of Education an Management Studies* 4, no. 3 (2021): 29-36.
- Widarto. 2017. *Model Pembelajaran Cooperative Learning On Project Work*. I.
-

Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Yani, Winda, Jufri & Arcat. 2016. "Pengaruh Metode Pembelajaran *Quantum Teaching* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP IT Inayah Ujungbatu," dalam *jurnal Pendidikan Matematika*, (2016): 1-5
- Yusuf, Bistari Basuni. 2017. "Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif," *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* 1, no. 2 (2017): 13-20.
- Yusuf, Munir. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Edited by Dodi Ilham. *Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo*. Palopo.