

**PENGEMBANGAN LKPD DENGAN BERBANTUAN
MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA**

SKRIPSI



**SINTA KURNIASARI
NIM. 2008105009**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATI CIREBON
2023M / 1445H**

PENGEMBANGAN LKPD DENGAN BERBANTUAN
MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT SISWA

SKRIPSI



SINTA KURNIASARI
NIM. 2008105009

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATICIREBON
2023M / 1445H

ABSTRAK

PENGEMBANGAN LKPD DENGAN BERBANTUAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, mengetahui kelayakan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, mengetahui respon siswa terhadap LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, dan menilai apakah pengembangan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang digunakan untuk menghasilkan produk yaitu mengembangkan LKPD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini lembar angket validasi ahli (media, materi, dan bahasa), lembar angket respon siswa, lembar angket minat belajar siswa, dan observasi lembar keterlaksanaan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Salafiyah Kota Cirebon dengan melibatkan 24 siswa kelas VIII B. Hasil dari penelitian ini adalah LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dinyatakan layak berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan persentase kelayakan secara berturut-turut sebesar 98,6% (sangat layak), 93,3% (sangat layak), dan 92,5% (sangat layak). Bahan ajar LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mendapatkan respon yang sangat baik oleh siswa dengan persentase rata-rata 97% (sangat baik). Serta terdapat peningkatan minat belajar siswa berdasarkan skor *N-gain* sebesar 0,92 dengan interpretasi terdapat peningkatan pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, maka bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Pengembangan, LKPD, *Teams Games Tournament (TGT)*, Minat siswa, Teorema Pythagoras.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF STUDENT WORKSHEETS (LKPD) USING THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL TO INCREASE STUDENT INTEREST

This research aims to develop instructional materials in the form of Student Worksheets (LKPD) utilizing the Teams Games Tournament (TGT) learning model, assess the feasibility of LKPD with the TGT model, determine student responses to LKPD with the TGT model, and evaluate whether the development of LKPD with the TGT model can increase students' interest in learning. The study uses the Research and Development (R&D) method to produce the LKPD product. The ADDIE development model, which includes five stages analysis, design, development, implementation, and evaluation was employed in this research. The instruments used in this study were expert validation questionnaires (media, material, and language), student response questionnaires, student learning interest questionnaires, and learning implementation observation sheets. The research was conducted at MTs Salafiyah Kota Cirebon, involving 24 students from class VIII B. The results of this study indicate that LKPD with the TGT model is feasible based on the assessments of media experts, material experts, and language experts, with feasibility percentages of 98.6% (very feasible), 93.3% (very feasible), and 92.5% (very feasible), respectively. The instructional materials received an excellent response from students, with an average percentage of 97% (very good). Additionally, there was an increase in student interest in learning, as evidenced by an N-gain score of 0.92, interpreted as a high-category improvement. Based on these results, the developed instructional materials are suitable for increasing student interest in learning.

Keywords: Development, Student Worksheets (LKPD), Teams Games Tournament (TGT), Student Interest, Pythagorean Theorem.

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN LKPD DENGAN BERBANTUAN
MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA

SINTA KURNIASARI
NIM. 2008105009



Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Sirojudin Wahid, M.Pd.
NIP. 19900617 202321 1 021

Herlinda Nur'afwa Sofhva, M.Si.
NIP. 19930415 201903 2 007

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

di

Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

Nama : Sinta Kurniasari

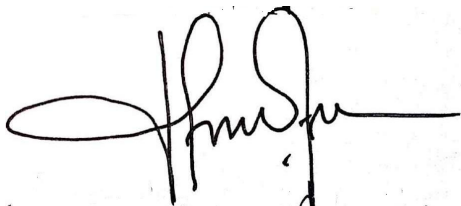
NIM : 2008105009

Judul : Pengembangan LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Siswa

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Sirojudin Wahid, M.Pd.
NIP. 19900617 202321 1 021

Cirebon, Juni 2024

Pembimbing II



Herlinda Nur'afwa Sofhya, M.Si.
NIP. 19930415 201903 2 007

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sinta Kurniasari

NIM : 2008105009

Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Tadris Matematika

Judul : Pengembangan LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 11 Juni 2024

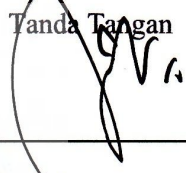
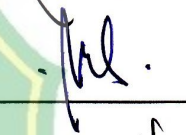
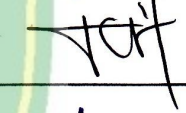
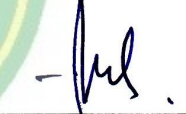
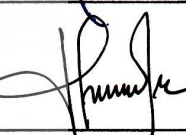
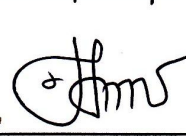
pernyataan,


Sinta Kurniasari
NIM. 2008105009

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Siswa**” oleh Sinta Kurniasari NIM. 2008105009 telah di-*munaqosah*-kan pada tanggal 03 Juni 2024 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

| Tim <i>Munaqosah</i> | Tanggal | Tanda Tangan |
|--|--------------|---|
| Ketua Jurusan Arif Abdul Haqq, S.Si., M.Pd. NIP. 19871216 201503 1 004 | 11 Juni 2024 |  |
| Sekretaris Jurusan Hj. Indah Nursupriah, M.Si. NIP. 19750402 200604 2 001 | 06 Juni 2024 |  |
| Penguji I Arif Muchyidin, M.Si. NIP. 19830806 201101 1 009 | 07 Juni 2024 |  |
| Penguji II Hj. Indah Nursupriah, M.Si. NIP. 19750402 200604 2 001 | 06 Juni 2024 |  |
| Pembimbing I Sirojudin Wahid, M.Pd. NIP. 19900617 202321 1 021 | 07 Juni 2024 |  |
| Pembimbing II Herlinda Nur'afwa Sofhya, M.Si. NIP. 19930415 201903 2 007 | 10 Juni 2024 |  |

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Saifuddin, M.Ag
NIP. 19720107 200312 1 001

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Sinta Kurniasari
Tempat/Tanggal Lahir : Indramayu, 18 September 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Cardy
Nama Ibu : Imas
Telp./ HP : 083120234347
e-mail : sintakurniasari187@gmail.com

Alamat Lengkap : Desa Haurkolot Rt 09 Rw 03, Kecamatan Haurgeulis, Kabupaten Indramayu, Provinsi Jawa Barat

Riwayat Pendidikan:

1. SD Negeri Haurgeulis Kolot, lulus tahun 2014
2. SMP Negeri 1 Haurgeulis, lulus tahun 2017
3. SMA Negeri 1 Anjatan, lulus tahun 2020
4. IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2024

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “Pengembangan LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Siswa” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do’a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M. Ag., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Saifuddin, M.Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Arif Abdul Haqq, S.Si., M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Matematika
4. Hj. Indah Nursupriah, M.Si., sekretaris jurusan Tadris Matematika
5. Sirojudin Wahid, M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Herlinda Nur’afwa Sofhya, M.Si., Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap dosen IAIN Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.
8. Kedua orang tua, sanak saudara, dan sahabat yang telah memberikan do’a serta dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Cirebon, 11 Juni 2024

Penulis



DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------|
| Kata Pengantar | ix |
| Daftar Isi..... | xi |
| Daftar Tabel | xiv |
| Daftar Gambar..... | xv |
| Daftar Lampiran | xvi |
| Bab I PENDAHULUAN | 1 |
| 1. 1. Latar Belakang | 1 |
| 1. 2. Identifikasi Masalah | 4 |
| 1. 3. Cakupan Masalah | 4 |
| 1. 4. Rumusan Masalah | 4 |
| 1. 5. Tujuan Penelitian | 5 |
| 1. 6. Manfaat Penelitian | 5 |
| 1. 7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan | 6 |
| 1. 8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 6 |
| Bab II TELAAH PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS | 7 |
| 2. 1. Kajian dan Kerangka Teori | 7 |
| 2.1.1. Belajar | 7 |
| 2.1.2. Pembelajaran | 8 |
| 2.1.3. Media Pembelajaran..... | 8 |
| 2.1.4. Bahan Ajar | 10 |
| 2.1.5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)..... | 13 |
| 2.1.6. Model Pembelajaran..... | 17 |
| 2.1.7. Model Pembelajaran Kooperatif | 19 |
| 2.1.8. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> | 22 |
| 2.1.9. Minat Belajar Siswa | 30 |
| 2. 2. Kajian Penelitian Relevan Terdahulu..... | 32 |
| 2. 3. Kerangka Pemikiran..... | 39 |

| | | |
|---------|--|----|
| Bab III | METODE PENELITIAN..... | 41 |
| 3. 1. | Desain Penelitian..... | 41 |
| 3. 2. | Prosedur Penelitian..... | 41 |
| 3. 3. | Sumber Data dan Subjek Penelitian..... | 44 |
| 3. 4. | Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... | 45 |
| 3.4.1. | Teknik Pengumpulan Data..... | 45 |
| 3.4.2. | Instrumen Pengumpulan Data..... | 46 |
| 3. 5. | Teknik Analisis Data..... | 49 |
| 3.5.1. | Analisis Data Kualitatif..... | 49 |
| 3.5.2. | Analisis Data Kuantitatif..... | 50 |
| Bab IV | HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 54 |
| 4. 1. | Hasil Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan berbantuan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> | 54 |
| 4.1.1. | Tahap Analisis (<i>Analysis</i>) | 54 |
| 4.1.2. | Tahap Perancangan (<i>Design</i>) | 56 |
| 4.1.3. | Tahap Pengembangan Produk (<i>Development</i>)..... | 62 |
| 4.1.4. | Tahap Pelaksanaan Produk (<i>Implementation</i>)..... | 70 |
| 4.1.5. | Tahap Evaluasi Produk (<i>Evaluation</i>) | 70 |
| 4. 2. | Hasil Kelayakan Bahan Ajar LKPD dengan berbantuan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> | 70 |
| 4.2.1. | Validasi Bahan Ajar LKPD dengan berbantuan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> | 70 |
| 4.2.2. | Revisi dan Perbaikan Bahan Ajar LKPD dengan berbantuan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> | 75 |
| 4. 3. | Hasil Respon Siswa Terhadap Penggunaan Bahan Ajar LKPD dengan berbantuan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> | 81 |
| 4.3.1. | Data Respon Siswa Terhadap Penggunaan Bahan Ajar LKPD dengan berbantuan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> | 82 |

| | | |
|-------------------|--|-----|
| 4. 4. | Peningkatan Minat Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Bahan Ajar LKPD dengan berbantuan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> | 83 |
| 4. 5. | Hasil Analisis Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran | 85 |
| 4. 6. | Pembahasan..... | 86 |
| Bab V | PENUTUP..... | 91 |
| 5. 1. | Kesimpulan | 91 |
| 5. 2. | Keterbatasan..... | 92 |
| 5. 3. | Saran..... | 93 |
| Daftar Pustaka | | 95 |
| Lampiran-lampiran | | 105 |



DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--------------|---|
| Tabel II.1 | Penelitian Terdahulu Yang Relevan38 |
| Tabel III.1 | Waktu Pelaksanaan Penelitian45 |
| Tabel III.2 | Kisi-Kisi Angket Ahli Media46 |
| Tabel III.3 | Kisi-Kisi Angket Ahli Materi47 |
| Tabel III.4 | Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa.....47 |
| Tabel III.5 | Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....48 |
| Tabel III.6 | Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa.....49 |
| Tabel III.7 | Kriteria Interpretasi Nilai Kelayakan51 |
| Tabel III.8 | Kriteria Interpretasi Nilai Respon Siswa.....52 |
| Tabel III.9 | Interpretasi N-gain52 |
| Tabel III.10 | Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran.....53 |
| Tabel IV.1 | KI dan KD Materi Teorema Pythagoras55 |
| Tabel IV.2 | Rancangan Produk LKPD.....57 |
| Tabel IV.3 | Sketsa Susunan LKPD57 |
| Tabel IV.4 | Nama-nama Validator71 |
| Tabel IV.5 | Hasil Validasi Ahli Media.....72 |
| Tabel IV.6 | Hasil Validasi Ahli Materi73 |
| Tabel IV.7 | Hasil Validasi Ahli Bahasa74 |
| Tabel IV.8 | Saran Dari Ahli Media76 |
| Tabel IV.9 | Perbaikan LKPD Dari Ahli Media.....77 |
| Tabel IV.10 | Saran Dari Ahli Materi.....78 |
| Tabel IV.11 | Perbaikan LKPD Dari Ahli Materi78 |
| Tabel IV.12 | Revisi dan Saran Dari Ahli Bahasa.....80 |
| Tabel IV.13 | Perbaikan LKPD Dari Ahli Bahasa.....80 |
| Tabel IV.14 | Rekapitulasi Hasil Respon Siswa.....82 |
| Tabel IV.15 | Rekapitulasi Peningkatan Minat Belajar Siswa84 |
| Tabel IV.16 | Hasil Analisis Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran85 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--------------|---|
| Gambar I.1 | LKPD Matematika di MTs Salafiyah Kota Cirebon.....2 |
| Gambar II.1 | Permainan Tangram China.....25 |
| Gambar II.2 | Permainan Susun Kata26 |
| Gambar II.3 | Permainan Puzzle28 |
| Gambar II.4 | Permainan Ludo30 |
| Gambar II.5 | Kerangka Berpikir40 |
| Gambar III.1 | Metode R & D Menurut Dick and Carry (1996).....41 |
| Gambar IV.1 | Sampul Depan62 |
| Gambar IV.2 | Sampul Belakang62 |
| Gambar IV.3 | Kata Pengantar63 |
| Gambar IV.4 | Daftar Isi.....64 |
| Gambar IV.5 | Daftar Gambar |
| Gambar IV.6 | Daftar Tabel64 |
| Gambar IV.7 | Pendahuluan64 |
| Gambar IV.8 | Materi65 |
| Gambar IV.9 | Permainan.....65 |
| Gambar IV.10 | Kesimpulan68 |
| Gambar IV.11 | Contoh Soal dan Latihan Soal.....69 |
| Gambar IV.12 | Daftar Pustaka69 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|-------------|--|-----|
| Lampiran 1 | Surat Keputusan (SK) Penelitian | 105 |
| Lampiran 2 | Surat Pengantar Penelitian | 106 |
| Lampiran 3 | Surat Izin Penelitian | 107 |
| Lampiran 4 | Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Ahli Media) | 108 |
| Lampiran 5 | Lembar Angket Validasi LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Ahli Media) | 110 |
| Lampiran 6 | Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Ahli Materi) | 113 |
| Lampiran 7 | Lembar Angket Validasi LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Ahli Materi) | 114 |
| Lampiran 8 | Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Ahli Bahasa) | 116 |
| Lampiran 9 | Lembar Angket Validasi LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Ahli Bahasa) | 117 |
| Lampiran 10 | Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik Terhadap LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) | 119 |
| Lampiran 11 | Lembar Angket Respon Peserta Didik Terhadap Terhadap LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) | 120 |
| Lampiran 12 | Kisi-Kisi Lembar Angket Minat Peserta Didik Terhadap LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) | 122 |

| | | |
|-------------|---|-----|
| Lampiran 13 | Lembar Angket Minat Peserta Didik Terhadap Terhadap LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)..... | 124 |
| Lampiran 14 | RPP Pertemuan Ke-1 | 126 |
| Lampiran 15 | RPP Pertemuan Ke-2 | 131 |
| Lampiran 16 | RPP Pertemuan Ke-3 | 136 |
| Lampiran 17 | RPP Pertemuan Ke-4 | 142 |
| Lampiran 18 | Kunci Jawaban Latihan Soal 147 | |
| Lampiran 19 | Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran..... | 150 |
| Lampiran 20 | Hasil Validasi LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Ahli Media)..... | 155 |
| Lampiran 21 | Hasil Validasi LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Ahli Materi)..... | 161 |
| Lampiran 22 | Hasil Validasi LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Ahli Bahasa)..... | 165 |
| Lampiran 23 | Data Nama Siswa | 169 |
| Lampiran 24 | Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)..... | 170 |
| Lampiran 25 | Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)..... | 172 |
| Lampiran 26 | Hasil Angket Minat Peserta Didik Terhadap LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) | 173 |
| Lampiran 27 | Analisis Hasil Angket Minat Peserta Didik Terhadap LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)..... | 175 |
| Lampiran 28 | Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran | 176 |
| Lampiran 29 | LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)..... | 181 |

Lampiran 30 Dokumentasi214

