

# UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) (PTK Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Pagelaran Kab.Pringsewu - Lampung)

Herdian, S.Pd., M.Pd.

SMAN 1 Pagelaran Kab. Pringsewu, [herdymath@gmail.com](mailto:herdymath@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini merupakan penelitian tindak kelas (*classrom action research*), yang bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan selama tiga siklus. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 1 Pagelaran Kab. Pringsewu yang berjumlah 40 siswa. Hasil penelitian ini menemukan bahwa: (1) penerapan model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Nilai rerata aktivitas belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus I sampai siklus III. Peningkatan aktivitas belajar yang ditampakkan sebesar 0,43% dari siklus I ke siklus II dan 4,36% dari siklus II ke siklus III. (2) penerapan model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rerata hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus I sampai siklus III. Peningkatan hasil belajar yang ditampakkan sebesar 1,09% dari siklus I ke siklus II dan 6,1%.dari siklus II ke siklus III.

**Kata kunci:** model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), aktivitas siswa, hasil belajar siswa.

## 1. PENDAHULUAN

Pada awal tahun pelajaran 2013/2014 telah diterapkan Kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan yang terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus.

Penerapan Kurikulum 2013 menjadi tantangan bagi guru untuk meningkatkan kapasitasnya sebagai tenaga pendidik. Guru dituntut mengoptimalkan seluruh peran yang harus dilaksanakannya dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan mampu mengelola proses pembelajaran (*manager*), menentukan tujuan pembelajaran (*director*), mengorganisasikan kegiatan pembelajaran (*coordinator*), mengomunikasikan murid dengan berbagai sumber belajar (*comunicator*), menyediakan dan memberi kemudahan-kemudahan belajar (*facilitator*), dan memberikan dorongan belajar (*stimulator*).

Sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013, dalam mengelola kegiatan belajar mengajar aktivitas siswa menjadi titik tekan dalam proses pembelajaran yang diciptakan di dalam kelas karena keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan hakikat belajar yang

menempatkan siswa sebagai pelaku belajar. Walaupun kurikulum 2013 sudah diterapkan, sampai sekarang pendidikan kita masih diselimuti oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar, sehingga proses pembelajaran yang menuntut siswa sebagai pelaku belajar yang aktif belum dapat berjalan dengan optimal.

Oleh sebab itu diperlukan model pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa, berfokus pada siswa, menyenangkan bagi siswa, meningkatkan kepekaan sosial dan mendorong siswa mengonstruksikan di benak mereka sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami. Melalui proses belajar yang demikian itu diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga lambat laun prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh penulis dapat dikemukakan bahwa dari sisi siswa sebagai peserta didik, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa belum optimal. Keaktifan siswa masih bergantung pada guru sebagai motor penggerak aktivitas belajar mereka. Keaktifan siswa yang ditampakkan masih terdapat hal-hal yang mengganggu dalam proses pembelajaran, seperti mengobrol dalam kelas yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran, mengganggu teman, dan melakukan aktivitas lain yang tidak perlu.

Rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran yang belum bervariasi dan masih berpaku pada model pembelajaran yang sama. Metode ceramah merupakan pilihan utama dalam metode pembelajaran. Pada model pembelajaran ini peran guru akan menjadi sangat dominan, sedangkan siswa ditempatkan sebagai pendengar dan penonton. Sementara itu untuk hasil belajar siswa tergolong kurang memuaskan hal ini terlihat dari rerata nilai akhir semester ganjil yang hanya mencapai nilai 60,30.

Upaya-upaya yang telah dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan rendahnya aktivitas siswa antara lain dengan cara memberikan *reward* kepada siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. *Reward* tersebut diberikan dalam bentuk penambahan nilai bagi siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Namun pada realisasinya guru belum dapat meningkatkan aktivitas siswa. Siswa yang aktif hanya terbatas pada siswa-siswa tertentu saja. Selain itu guru juga melakukan upaya-upaya untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa antara lain dengan cara memberikan tugas di sekolah maupun memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa, akan tetapi masih banyak di antara siswa yang tidak mengerjakannya. Mereka menunggu pekerjaan temannya selesai, setelah itu mereka menyalin pekerjaan temannya.

Rendahnya aktivitas siswa itu diduga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Siswa menjadi malas karena kurang termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang dilakukan guru sebagai tenaga pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas yang mampu membuat peserta didik lebih aktif sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mengelompokkan siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk menyelesaikan suatu tugas untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran kooperatif setiap siswa harus saling membantu temannya dalam memahami pelajaran, saling berdiskusi menyelesaikan tugas, saling bertanya antar teman jika belum memahami pelajaran.

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran dengan model TGT adalah pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan siswa, sebab dalam TGT semua siswa tidak ada yang tidak aktif menyuarakan pendapatnya. Siswa dituntut untuk berani mengungkapkan pendapatnya, penanggapi pendapat temannya, dan mempertahankan pendapatnya dalam diskusi kelompok. Disamping itu, siswa akan terlatih untuk berkompetisi dalam turnamen yang dilaksanakan setiap berakhirnya pembelajaran. Siswa akan terpacu untuk menunjukkan kemampuannya selama proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa akan menampakkan keaktifannya selama proses pembelajaran di kelas.

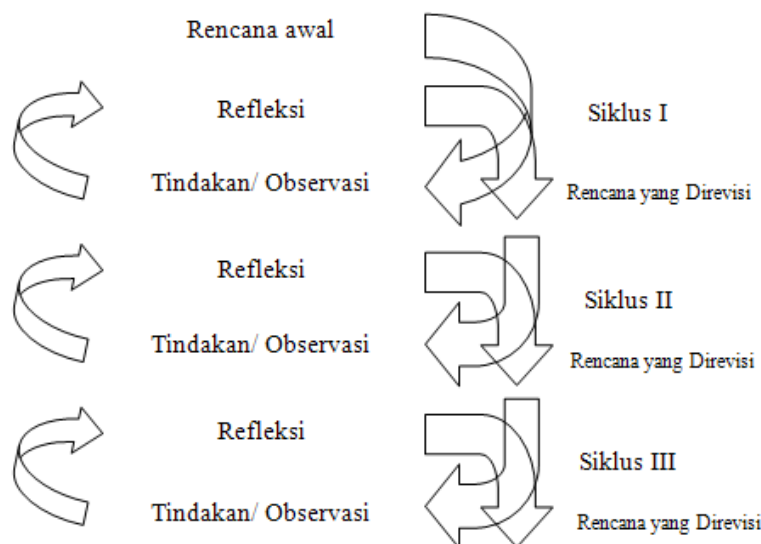
Saat siswa melakukan diskusi dalam kelompok yang heterogen sebagaimana diterapkan pada model TGT, dapat memberi keuntungan baik pada siswa dengan kemampuan akademik pada kelompok bawah, maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Dalam hal tersebut, siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah. Mereka menjadi pembimbing, memberi penjelasan dan pengarahan bagi kelompok bawah. Sementara itu bagi kelompok bawah dapat menanyakan konsep yang belum dipahami kepada kelompok atas, sehingga mereka mendapatkan bantuan khusus dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Dengan pola pembelajaran tersebut diharapkan mampu pemeratakan kemampuan siswa. Pemerataan kemampuan yang dimiliki siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, diduga dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dalam belajar diduga pula dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang menggambarkan langkah-langkah yang membentuk spiral. Setiap langkah memiliki empat tahap, yaitu perencanaan (*planing*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang langkah-langkahnya diadaptasi dari rancangan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart (Depdiknas, 2007:7). Secara garis besar, langkah-langkah penelitian ditunjukkan dalam gambar.1 berikut.



**Gambar.1.** Penelitian Model Mc Taggart (2004)

## 2.1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMAN 1 Pagelaran, dengan jumlah siswa 40 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 27 orang siswa perempuan.

## 2.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan tes.

### 2.2.1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan melihat sesuatu secara cermat untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang sesuatu itu. Observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Aspek dan indikator penilaian aktivitas belajar siswa yang diamati dalam penelitian ini adalah:

- interaksi siswa dengan guru selama proses pembelajaran dengan indikator (1) melaksanakan instruksi/perintah guru; (2) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama; dan (3) menghormati dan menghargai guru,
- interaksi antarsesama siswa selama proses pembelajaran dengan indikator (1) menghargai pendapat teman; (2) berinteraksi dengan teman secara baik; dan (3) tidak mengganggu teman,
- aktivitas siswa dalam kelompok dengan indikator (1) berdiskusi memecahkan masalah dalam kelompok; (2) bekerja sama dalam mengerjakan lembar kerja kelompok, dan (3) saling mendukung teman dalam satu kelompok,

- d. partisipasi siswa dalam dalam proses pembelajaran dengan indikator (1) mengajukan pertanyaan; (2) mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan; dan (3) mengikuti semua tahapan-tahapan pembelajaran,
- e. motivasi dan kegairahan siswa dalam belajar dengan indikator (1) antusias/semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) tertib dan bersegera terhadap instruksi yang diberikan guru, (3) menampakkan keceriaan dalam belajar.

### 2.2.2. Tes

Tes dalam penelitian ini merupakan alat ukur untuk mengetahui hasil belajar dan tingkat keberhasilan siswa pada setiap kompetensi dasar yang harus tertuntaskan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa Lembar Kerja Kelompok (LKK) dan soal turnamen yang berupa soal-soal yang harus dijawab secara tertulis.

## 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

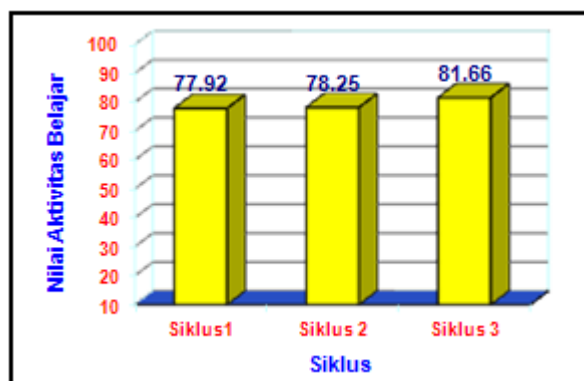
### 3.1. Aktivitas Belajar Siswa

Pada siklus I dilakukan empat kali pertemuan, pada siklus II dilakukan tiga kali pertemuan dan pada siklus III dilakukan tiga kali pertemuan, dengan demikian pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam setiap siklus dilakukan sesuai dengan banyaknya pertemuan. Oleh karena itu, untuk menentukan aktivitas belajar siswa setiap siklus dilakukan dengan cara mencari rerata dari setiap pertemuan pada siklus. Data aktivitas belajar yang ditampakan siswa untuk setiap siklus, baik masing-masing aspek maupun hasil belajar secara keseluruhan dapat dilihat dari Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Data Rincian Nilai Aktivitas Belajar Siswa setiap Siklus

NO	Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Interaksi siswa dengan guru selama proses pembelajaran	86,35	84,16	86,81
2	Interaksi antar sesama siswa selama proses pembelajaran	76,95	77,92	84,63
3	Aktivitas siswa dalam kelompok	73,49	73,34	77,45
4	Partisipasi siswa dalam dalam proses pembelajaran	79,8	80,83	84,08
5	Motivasi dan kegairahan siswa dalam belajar	73,00	75,00	75,33
<b>Nilai rerata aktivitas belajar siswa</b>		<b>77,92</b>	<b>78,25</b>	<b>81,66</b>

Berdasarkan rerata nilai aktivitas belajar siswa dari masing-masing siklus dapat disimpulkan dalam gambar berikut ini.



**Gambar 2.** Grafik Data Aktivitas Belajar Siswa Setiap Siklus

Berdasarkan data tersebut di atas dapat diketahui rerata nilai aktivitas belajar siswa dari siklus I hingga siklus III, secara keseluruhan dapat diketahui adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari setiap siklus. Nilai aktivitas belajar siswa yaitu 77,92 pada siklus I, 78,25 pada siklus II, dan 81,66 pada siklus III. Dengan demikian, dapat diketui peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 0,43% dan dari siklus II ke siklus III sebesar 4,36%.

Peningkatan yang terjadi dari setiap siklus karena adanya variasi teknik pembelajaran yang dilakukan peneliti sesuai dengan refleksi dan rekomendasi yang telah ditetapkan pada setiap akhir siklus. Sebagai contoh pada penyajian materi, pengelolaan belajar kelompok, dan presentasi kelas yang dilakukan peneliti pada pertemuan pertama siklus I dilakukan secara biasa ternyata nilai aktivitas belajar siswa belum memuaskan. Kemudian pada siklus II dilakukan variasi teknik dengan cara menyajikan contoh pada LKK. Di samping itu peneliti melakukan pendekatan kepada siswa dalam kelompok dan merangsang siswa untuk bertanya serta mengubah teknik presentasi dari lintas kelompok menjadi satu persatu ke depan kelas.

Pada siklus II terjadi peningkatan nilai aktivitas belajar siswa. Walaupun demikian peningkatan yang terjadi masih belum signifikan. Hal ini dikarenakan masih terdapat beberapa siswa yang belum siap melakukan presentasi kelas. Saat presentasi mereka kurang memperhatikan sikap yang baik dan masih terdapat beberapa siswa yang tampak grogi. Sedangkan pada siklus III peningkatan aktivitas belajar siswa cukup signifikan. Peningkatan ini diduga karena variasi pembelajaran yang diciptakan peneliti pada siklus III berjalan dengan baik. Variasi yang dilakukan berupa penyampaian materi yang diselingi dengan pertanyaan-pertanyaan singkat dan siswa diminta menjawab secara cepat dan guru senantiasa memotivasi siswa agar menciptakan iklim kompetisi dalam belajar. Di samping itu guru memotivasi siswa dengan memberikan penghargaan bagi siswa yang teraktif dan nilai hasil belajar yang tertinggi.

### **3.2. Hasil Belajar Siswa**

Dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) setiap akhir pertemuannya senantiasa diadakan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran yang diberikan berupa Lembar Kerja Kelompok (LKK), penilaian presentasi hasil belajar, dan turnamen. Penilaian tersebut merupakan sarana untuk mengetahui sejauh

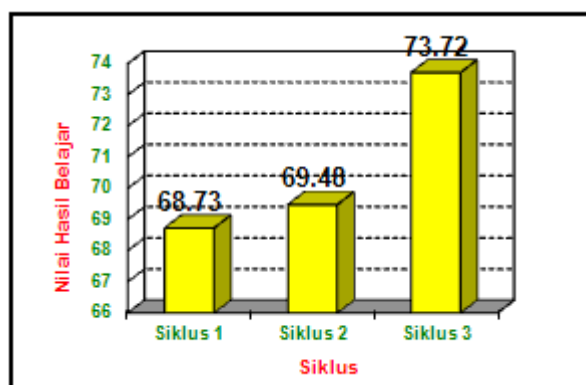
mana hasil belajar yang ditampilkan oleh siswa. Di samping itu, hasil belajar yang ditampilkan siswa sebagai evaluasi terhadap kinerja guru dalam mengelola pembelajaran.

Berdasarkan hasil belajar yang ditampilkan siswa untuk setiap siklus, baik masing-masing aspek maupun hasil belajar secara keseluruhan dapat dilihat dari Tabel berikut.

**Tabel 2.** Data Rincian Nilai Hasil Belajar Siswa setiap Siklus

Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Lembar Kerja Kelompok (LKK)	66,00	72,50	74,00
Presentasi Kelas	68,20	67,80	72,40
Turnamen	72,00	68,13	74,75
<b>Nilai Hasil Belajar</b>	<b>68,73</b>	<b>69,48</b>	<b>73,72</b>

Secara keseluruhan nilai hasil belajar siswa dapat dilihat dari gambar berikut



**Gambar 3.** Grafik Data Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus

Berdasarkan grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa senantiasa mengalami peningkatan setiap siklusnya, yaitu 68,73 pada siklus I, naik menjadi 69,48 pada siklus II, dan kembali naik pada siklus III menjadi 73,72. Kenaikan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 1,09% dan dari siklus II ke siklus III sebesar 6,1%. Nilai hasil belajar pada siklus III yang merupakan siklus terakhir telah mencapai standar ketuntasan belajar minimal yaitu 65,00.

Berdasarkan hasil belajar untuk aspek Lembar Kerja Kelompok (LKK) menunjukkan adanya peningkatan nilai yang diperoleh setiap siklusnya, yaitu 66,00 pada siklus I, 72,50 pada siklus II, dan 74,00 pada siklus III. Peningkatan terjadi dari siklus I ke siklus II, yaitu sebesar 9,85%, dan dari siklus II ke siklus III yaitu sebesar 2,07%. Secara keseluruhan tampak peningkatan nilai LKK pada setiap kelompok, namun ada beberapa kelompok yang mengalami kenaikan dan penurunan nilai LKK.

Berdasarkan pengamatan dan analisis terhadap lembar jawaban siswa, penurunan yang terjadi pada nilai LKK dikarenakan dalam menjawab pertanyaan siswa terpaku pada ringkasan materi yang disajikan dalam LKK. Di samping itu, siswa kurang cermat dalam memperhatikan penjelasan guru sehingga berpengaruh pada jawaban yang diberikan dan

terdapat beberapa kelompok yang terlena terhadap kesuksesan kelompok pada siklus sebelumnya.

Hasil belajar siswa yang ditampakkan dari aspek presentasi kelas pada siklus I, siklus II, dan siklus III berturut-turut 68,20, 67,80 dan 72,40. Nilai presentasi siswa dari siklus I ke siklus II mengalami penurunan sebesar 0,6%. Hal ini disebabkan karena perubahan metode presentasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengendalikan aktivitas belajar siswa. Saat presentasi hasil diskusi terdapat beberapa kelompok yang kurang siap, grogi saat presentasi, tidak memperhatikan sikap saat presentasi, dan kurang memberikan alasan yang logis saat menyatakan persetujuan atau penolakan. Penurunan tersebut dirasa wajar karena pengaruh faktor kesiapan siswa saat presentasi di depan kelas.

Sementara itu, untuk nilai presentasi dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 6,78%. Berdasarkan penurunan nilai presentasi siswa pada siklus II, guru memberikan pengarahan cara dan teknik presentasi di kelas dan mengarahkan siswa dalam memberikan alasan yang logis saat menyatakan persetujuan ataupun penolakan. Upaya yang dilakukan guru tersebut ternyata memberikan pengaruh positif pada nilai presentasi siswa. Dengan demikian terjadi peningkatan nilai dari siklus II ke siklus III.

Hasil belajar siswa pada aspek turnamen merupakan aspek penilaian hasil belajar yang mengalami penurunan, kemudian meningkat kembali. Hasil turnamen pada siklus I, siklus II dan siklus III berturut-turut 72,00, 68,13, dan 74,75. Penurunan hasil belajar pada aspek turnamen terjadi pada siklus I ke siklus II sebesar 5,68%. Hal ini dikarenakan sub pokok bahasan pada siklus II ini relatif lebih sulit, dan terlihat saat dilaksanakan turnamen siswa belum sepenuhnya siap untuk melak-sanakan turnamen. Dilihat dari lembar jawaban hasil turnamen, terlihat banyak siswa yang masih salah dalam menggunakan konsep. Soal pun menjadi salah satu aspek yang menyebabkan turunnya hasil belajar siswa pada aspek turnamen, soal yang dibuat guru dipandang siswa relatif lebih sulit dibanding soal turnamen siklus I.

Sementara itu untuk nilai turnamen dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 9,72%. Walaupun peningkatan nilai yang ditampakkan oleh masing-masing siswa sedikit, namun secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa dari siklus ke siklus. Peningkatan ini terjadi karena siswa sudah memahami situasi turnamen dan bentuk soal yang akan diturnamenkan. Mereka berupaya meningkatkan kemampuannya dalam menjawab soal dengan cepat dan tepat. Di samping itu juga guru memotivasi siswa dengan memberikan penghargaan bagi masing-masing siswa dan kelompok yang memperoleh nilai turnamen tertinggi setiap siklusnya.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa.

1. penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Nilai rerata aktivitas belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I nilai rerata aktivitas belajar siswa sebesar 77,92 tergolong aktif, pada siklus II nilai rerata aktivitas belajar siswa mencapai 78,25 tergolong aktif, dan pada siklus III nilai rerata aktivitas belajar siswa meningkat



sebesar 81,66 dengan kategori aktif. Dengan demikian peningkatan aktivitas belajar yang ditampakkan sebesar 0,43% dari siklus I ke siklus II dan 4,36% dari siklus II ke siklus III,

2. penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa . Nilai rerata hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I nilai rerata hasil belajar siswa sebesar 68,73 tergolong baik. Pada siklus II nilai rerata hasil belajar siswa mencapai 69,48 tergolong baik. Dan pada siklus III nilai rerata hasil belajar siswa meningkat sebesar 73,72 dengan kategori baik. Peningkatan hasil belajar yang ditampakkan sebesar 1,09% dari siklus I ke siklus II dan 6,1% .dari siklus II ke siklus III.

## 5. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, bahwa penggunaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, maka penulis menyarankan.

1. hendaknya guru mata pelajaran Matematika dapat menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai alternatif model pembelajaran di kelas,
2. kepada guru yang tertarik menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* hendaknya memperhatikan efektifitas waktu yang digunakan, perencanaan dan penyediaan media pembelajaran yang memadai, dan pengelolaan kelas secara baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 1999. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Diknas.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Materi Sosialisasi dan Pelatihan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta
- Dimiyati, Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta. Bumi Aksara. Jakarta
- Ibrahim, R dan Nana S. Syaodih. 1996. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. PT Grasindo. Jakarta
- Sardiman. 1994. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Slavin, E. Robert. 1995. *Cooperative Learning Theory Research and Practice Secobd Edition*. Boston. Allyn and bacon.
- Tirtarahardja, Umar dan La Sula. 2000. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta. Jakarta