

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN MELALUI PENERAPAN METODE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS V SEKOLAH  
DASAR NEGERI 01 GIRIWONDO JUMAPOLO  
KABUPATEN KARANGANYAR  
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

**NASKAH PUBLIKASI**

Disusun sebagai persyaratan  
Guna mencapai Sarjana S-1  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Diajukan Oleh:**

**WAHYUNINGSIH**

**A510070358**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2013**

**PENGESAHAN**

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
MELALUI PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA  
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 01 GIRIWONDO JUMAPOLO  
KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

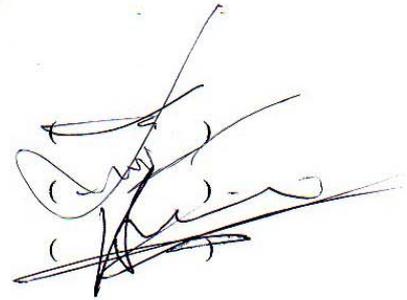
**WAHYUNINGSIH**

**NIM. A510070358**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada hari Selasa, 12 Februari 2013  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji :

- 1.Dra. Risminawati, M.Pd.
- 2.Drs. Suwarno, SH, M.Pd.
- 3.Dr. Samino, M.M.



Surakarta, Februari 2013

Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dekan,  
**Drs. H. Sofyan Anif, M.Si**

NIK. 547

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN MELALUI PENERAPAN METODE *TEAMS  
GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS V SEKOLAH  
DASAR NEGERI 01 GIRIWONDO JUMAPOLO  
KABUPATEN KARANGANYAR  
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

**Wahyuningsih**

**A. 510070358**

**Abstrak:** *Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui penerapan metode teams games tournament pada siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012.*

*Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo. Objek penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar PKn siswa. Data dikumpulkan dengan metode dokumentasi, observasi, dan tes. Rancangan penelitian tindakan yang dipilih yaitu model siklus terdiri dari dua siklus, dengan teknik analisis data interaktif. Setiap siklus meliputi unsur perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.*

*Dari hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa melalui penerapan metode pembelajaran teams games tournament pada siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012. Metode pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan persentase 49,3% pada pra siklus, meningkat menjadi 71,4% pada siklus I dan 85,7% pada siklus II dan hasil belajar siswa dengan persentase 55% pada pra siklus meningkat menjadi 65% pada siklus I dan optimal pada siklus II sebesar 90%*

Kata kunci : *teams games tournament, hasil belajar, metode pembelajaran.*

## **PENDAHULUAN**

Dalam proses pembelajaran, komponen utama adalah guru dan siswa. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing siswa. Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat, karena metode pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami dan monoton, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar, khususnya dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan yang bersifat abstrak, cenderung sulit diterima dan dipahami, menyebabkan siswa lebih banyak pasif dan menjadi apatis sehingga hasil belajarnya tidak optimal.

Dalam proses pembelajaran sering kali dijumpai adanya kecenderungan siswa yang tidak mau bertanya pada guru meskipun sebenarnya belum mengerti materi yang diajarkan oleh guru. Strategi yang sering digunakan oleh guru untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkan siswa dalam diskusi dengan seluruh siswa. Tetapi strategi ini tidak terlalu efektif walaupun guru sudah mendorong siswa untuk berpartisipasi. Kebanyakan siswa terpaksa menjadi penonton, sementara arena diskusi hanya dikuasai segelintir siswa. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Pengajar perlu menciptakan suasana belajar dimana siswa bekerjasama secara gotong royong.

Pengembangan pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang memberikan iklim kondusif dalam pengembangan daya nalar dan kreatifitas siswa. Usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain memilih metode yang tepat, sesuai materinya dan menunjang terciptanya kegiatan pembelajaran yang kondusif. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran dengan jalan mengelompokkan siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil. Pada pembelajaran kooperatif siswa percaya bahwa keberhasilan mereka akan tercapai jika setiap anggota kelompoknya berhasil.

Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran di SD Negeri 01 Giriwondo Jumapolo ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang cenderung bersifat hafalan tanpa adanya pemahaman yang baik. Kebanyakan siswa mempunyai kemampuan menghafalkan materi yang diterima dengan baik tetapi mereka kurang memahami secara lebih dalam apa yang mereka hafalkan. Sebagian besar siswa belum mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengetahuan secara abstrak (hanya membayangkan) tanpa mengalami atau melihat sendiri. Padahal siswa memerlukan konsep-konsep yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya karena pembelajaran tidak hanya berupa transfer pengetahuan tetapi sesuatu yang harus dipahami oleh siswa yang akan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar mereka akan lebih bermakna jika siswa mengalami sendiri apa yang dipelajari daripada hanya mengetahui secara lisan saja.

Berdasarkan nilai ulangan harian Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas V di SD Negeri 01 Giriwondo Jumapolo mempunyai hasil belajar masih di bawah standar yaitu 60. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata ulangan harian di mana dari 20 siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo hanya 9 siswa yang memperoleh nilai di atas 60. Hal ini menunjukkan ketuntasan belajar siswa masih rendah yaitu hanya 45%. Hasil belajar ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan. Proses pembelajaran PKn yang dilakukan di SD Negeri 01 Giriwondo Jumapolo belum didukung pendekatan atau media pembelajaran yang bervariasi. Proses pembelajaran yang menggunakan metode *teams games tournament* belum pernah dilakukan pada pembelajaran PKn, sehingga manfaat penggunaan metode *teams games tournament* terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar PKn belum diketahui.

Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri 4-5 siswa yang heterogen, baik prestasi akademik, jenis kelamin, ras ataupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau

prestasi serupa pada waktu lalu. Dalam metode TGT terdapat unsur permainan, padahal dunia anak sangat berdekatan dengan unsur permainan. Seperti dikemukakan oleh Beny Meilon (2009: 9), bahwa bermain adalah wahana yang penting bagi anak-anak untuk mengekspresikan perasaan dan emosinya. Mengekspresikan adalah hal yang sangat penting bagi anak untuk mengeksplorasi seluruh kemampuannya. Melalui permainan, anak juga bisa terus belajar dengan perasaan yang gembira. Salah satu ciri khas model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah adanya turnamen. Dengan adanya turnamen diharapkan dapat menanamkan sportifitas peserta didik dan dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk berusaha lebih baik bagi dirinya maupun kelompoknya. Pada model ini peserta didik menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran. Semua peserta didik dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan. Peserta didik juga diharapkan selalu aktif dalam kerja kelompok, sehingga saat pelaksanaan turnamen mereka dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul : *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui Penerapan Metode Teams Games Tournament pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012.*

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto (2007: 3) "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu tindakan yang dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran dalam sebuah kelas secara sengaja dimunculkan dan secara bersama". Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) merupakan jenis penelitian kualitatif yang bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan, baik kualitas siswa maupun kualitas guru Suharsimi Arikunto (2007: 6). Berdasarkan pengertian di atas, penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan tindakan dalam kelas berupa metode metode pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pembelajaran dikelas tersebut.

Tempat penelitian di SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar. Alasan pemilihan lokasi penelitian yaitu: sekolah tersebut belum pernah digunakan sebagai tempat penelitian sejenis sehingga memungkinkan tidak adanya penelitian ulang. Selain itu juga tempat tersebut sebagai tempat mengajar peneliti sehingga benar benar mengetahui permasalahan yang terjadi. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Desember 2011 - Maret 2012. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo Karanganyar pelajaran 2011/2012. Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran PKn kelas V menggunakan metode *teams games tournament*. Pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan metode observasi, tes dan dokumentasi.

Validitas adalah tingkat kesahihan atau keakuratan data yang telah dikumpulkan yang akan dianalisis dan ditarik kesimpulan pada akhir penelitian. Untuk menetapkan validitas data diperlukan teknik pemeriksaan data. Dalam penelitian ini teknik pemeriksaan data menggunakan teknik triangulasi data. Teknik triangulasi data yang digunakan adalah dengan membandingkan data dan mengecek derajat kepercayaan suatu data atau informasi yang diperoleh melalui alat yang tersedia dalam metode kualitatif. Dalam penelitian ini teknik validasi data menggunakan metode triangulasi data dengan tujuan untuk memberikan kebenaran, serta memperoleh kepercayaan terhadap data yang digunakan. Teknik triangulasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi data (sumber) dan triangulasi metode.

1. Triangulasi data (sumber) dilakukan dengan mengumpulkan data tentang permasalahan dalam penelitian dari beberapa sumber data yang berbeda, yaitu dari peneliti dan rekan kolaborasi.
2. Triangulasi metode dilakukan dengan menggali data yang sama dengan metode yang berbeda, seperti disinkronkan dengan hasil observasi atau dokumen yang ada yang berupa hasil tes.

Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis interaktif. Teknik tersebut terdiri atas 4 komponen yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian tindakan kelas ini mencakup langkah-langkah : (1) persiapan; (2) studi/survey awal; (3) pelaksanaan siklus; dan (4) penyusunan laporan. Pelaksanaan siklus meliputi : (a) perencanaan tindakan (*planning*); (b) pelaksanaan tindakan (*acting*); (c) pengamatan (*observing*); (d) refleksi (*reflecting*).

1. Perencanaan

- a. Guru dan peneliti secara kolaboratif merencanakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi yang akan diajarkan.
  - b. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebagai pedoman didalam proses pembelajaran kelas.
  - c. Menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pembelajaran (kertas untuk pelaksanaan turnamen dan bahan-bahan lainnya yang dapat menunjang proses belajar mengajar).
2. Pelaksanaan Tindakan
1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (standar kompetensi) yang ingin dicapai pada materi pokok jaringan tumbuhan.
  2. Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas.
  3. Guru membentuk kelompok-kelompok kecil dengan anggota 4-5 orang pada setiap kelompoknya. Kelompok dibuat heterogen tingkat kependaiannya dengan mempertimbangkan keharmonisan kerja kelompok.
  4. Guru membagikan *handout* materi pada masing-masing kelompok.
  5. Guru membagikan LKS (Lembar Kerja Siswa) pada masing-masing kelompok.
  6. Peserta didik melakukan *Game*, dimana *Game* terdiri dari pertanyaan- pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik dari penyajian kelas dan diskusi kelompok.
  7. Peserta didik melakukan turnamen.
  8. Guru dan Peneliti mengevaluasi hasil belajar peserta didik pada materi yang telah disampaikan.
  9. Guru dan Peneliti memberikan penghargaan kelompok dan individu.
3. Pengamatan
1. Guru bekerja sama dengan peneliti mengawasi aktivitas kelompok peserta didik dan mengamati tingkat keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan tugas.
  2. Guru secara partisipatif mengamati jalannya proses pembelajaran.
  3. Mengamati peserta didik saat menyelesaikan lembar tugas
  4. Mengamati keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
  5. Mengamati perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya (terkini)
4. Refleksi
1. Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara

terhadap pembelajaran yang terjadi pada siklus I.

2. Menganalisis dan mendiskusikan hasil pada pembelajaran siklus I untuk melakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

Berdasarkan target pencapaian tujuan penelitian, indikator Penelitian Tindakan Kelas ini adalah: Persentase peningkatan keaktifan belajar siswa dapat dikatakan berhasil apabila jumlah keaktifan siswa mencapai 85% dan peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dikatakan berhasil apabila siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$  mencapai 85% atau 17 dari 20 siswa.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan nilai ulangan harian Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas V di SD Negeri 01 Giriwondo Jumapolo mempunyai hasil belajar masih di bawah standar yaitu 60. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata ulangan harian di mana dari 20 siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo hanya 9 siswa yang memperoleh nilai di atas 60. Hal ini menunjukkan ketuntasan belajar siswa masih rendah yaitu hanya 45% dan aktivitas siswa masih kurang karena hanya 49,3%.

Hasil belajar ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan. Proses pembelajaran PKn yang dilakukan di SD Negeri 01 Giriwondo belum didukung pendekatan atau media pembelajaran yang bervariasi. Kemudian peneliti berusaha meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PKn materi Organisasi. Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan yaitu ketuntasan belajar siswa sekurang-kurangnya mencapai persentase 85%. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada kegiatan awal (*pre-test*), *post-test* siklus I dan Siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil Pelaksanaan Pre-Test. Berdasarkan hasil *pre-test* diperoleh ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 55%, hanya ada 9 siswa yang memenuhi KKM (70), sedangkan 11 siswa masih memperoleh nilai *pre-test* di bawah KKM dan aktivitas siswa masih sangat rendah karena baru mencapai 49,3%. Hasil tersebut menunjukkan masih rendahnya hasil belajar dan aktivitas siswa sehingga harus

dilakukan tindakan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar PKn siswa memenuhi indikator keberhasilan yaitu ketuntasan belajar siswa sekurang-kurangnya 85%.

2. Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I. Berdasarkan hasil *post-test*, diketahui bahwa jumlah siswa yang memenuhi ketuntasan belajar sebanyak 13 siswa, sedangkan 7 siswa lain mendapatkan nilai di bawah KKM (70), sehingga belum mencapai ketuntasan belajar yang akan dicapai. Aktivitas siswa mengalami peningkatan menjadi 71,4% namun masih harus ditingkatkan lagi untuk memenuhi kriteria aktif. Ketuntasan belajar siswa baru mencapai persentase 65%, sehingga belum memenuhi indikator kerja (ketuntasan belajar siswa mencapai persentase 85%).
3. Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II. Berdasarkan hasil *post-test* yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran siklus II, diperoleh hasil ketuntasan belajar siswa telah mencapai persentase 90%. Hasil ini telah meningkat dari siklus sebelumnya (siklus I) yang hanya 65%, aktivitas siswa juga optimal dengan persentase 85,7%. Berdasarkan hasil *post-test* yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran siklus II, diperoleh hasil ketuntasan belajar siswa mencapai persentase 90% (indikator keberhasilan yaitu nilai hasil belajar siswa sekurang-kurangnya mencapai persentase sebesar 85%) telah tercapai.

Pada pembelajaran siklus I, kerjasama siswa dalam kegiatan diskusi *Teams Games Tournament* belum terlaksana dengan baik karena masih banyak siswa yang pasif dalam kelompoknya. Aktivitas siswa mencapai 71,4%, dan harus lebih ditingkatkan lagi. Secara umum pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan I belum dapat terlaksana dengan baik, ketuntasan belajar siswa baru mencapai 65% sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada pembelajaran siklus II guru berusaha lebih optimal lagi dalam proses pembelajaran, guru membagi kelompok belajar dengan maksimal dan memberikan bimbingan kepada siswa dengan baik agar hasil belajar siswa dapat meningkat pada siklus II. Aktivitas siswa juga meningkat mencapai 85,7% dan tergolong dalam kriteria aktif. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus II diperoleh ketuntasan belajar siswa telah mencapai 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian telah optimal pada siklus II dengan pencapaian indikator keberhasilan (sekurang-kurangnya ketuntasan belajar siswa mencapai 85%).

Penerapan metode *Teams Games Tournament* terbukti merupakan langkah yang tepat, yang dapat digunakan oleh guru dalam mengatasi kelemahan metode ceramah. Menurut Agus Suprijono (2010: 16), pada pembelajaran metode ceramah guru cenderung aktif dalam proses belajar mengajar, siswa dalam proses belajar mengajar kurang dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya, baik secara individual maupun dalam bentuk kelompok kooperatif.

Pembelajaran kooperatif lebih baik karena pencapaian tujuan struktur kooperatif dengan menciptakan situasi dimana keberhasilan seseorang ditentukan oleh keberhasilan kelompoknya. Pada pembelajaran kooperatif guru berperan sebagai fasilitator dan siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran seperti bertanya, atas inisiatif sendiri maupun menjawab pertanyaan guru dan berdiskusi (Anita Lie (2004: 65).

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa perolehan nilai siswa selalu mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya. Hal itu mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi: “Penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar Semester I Tahun Pelajaran 2010/20112” telah terbukti kebenarannya.

## SIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan siklus yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2011/2012 dengan persentase 49,3% pada pra siklus, meningkat menjadi 71,4% pada siklus I dan 85,7% pada siklus II.
2. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* juga dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo

Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2011/2012 dengan persentase 55% pada pra siklus meningkat menjadi 65% pada siklus I dan optimal pada siklus II sebesar 90%..

3. Hipotesis tindakan yang berbunyi: “Penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar Semester I Tahun Pelajaran 2010/20112” dapat diterima kebenarannya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agus suprijono. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Media.
- Anita Lie. 2004. *Cooperative Learning dalam Ruang-ruang Kelas*. Jakarta : Grasindo.
- Anni, C.T. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Beny Meilon. 2009. *Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Ditinjau dari Kemandirian Siswa*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Darsono, M. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang Press.
- Depdikbud. 2003. *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Fajar. 2009. *Metode dan Pengumpulan Data Penelitian*. Online at: <http://bangfajars.wordpress.com/2009/09/05/pengertian-tes/>.
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*, Bandung : Sinar Baru.
- Ngalim Purwanto. 2008. *Ilmu Pendidikan Teoretis Praktis*. Bandung : Remaja Karya.

- Oemar Hamalik. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Patilima, H. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- R.E. Slavin. 1995. *Cooperative Learning: Theory, research, and Practise*. Boston : Allyand and Bacon Publishers.
- Ririn Kusmiyati. 2008. *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematik wa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Sekolah Menengah Pertama*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Press.
- Slameto.2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sri Purnamawati. 2009. *Pendekatan Kualitas Pembelajaran dengan Metode Teams Games Tournament (TGT) dan Media Komik pada Siswa Kelas IX SMK Negeri I Trucuk Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Slavin, R. 1995. *Cooperative Learning: Theory, research, and Practise*. Boston : Allyand and Bacon Publishers.