

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA
MELALUI PENERAPAN MODEL *TGT* DI KELAS IV-A
SD NEGERI 058355 AMAN DAMAI**

Esra Yunila

Guru SD Negeri 058355 Aman Damai
Surel : esra_yunila@gmail.com

Abstract: Improving Learning Outcomes Indonesian Students Through Cooperative Learning Model Implementation Team Game Tournament In Class IV-A Elementary School No. 058355 Aman Damai. This study aims to determine whether learning outcomes can be improved by applying Cooperative Learning Model Tipe Team Game Tournament (TGT) that can affect student learning outcomes Indonesian Language in Elementary School fourth grade A 058 355 Aman Damai. The subjects amounting to 22 students. From the observation by two people pengamat dengan apply Cooperative Learning Model Team Game Tournament gained an average of student learning activities in the first cycle and the second cycle .. The results of data analysis showed the average value of the first cycle Formative I was 67.3 with individual mastery as 8 people while students in the class was not finished. Cycle II students' average score was 80.9 Formative II with 20 students completed the class individually and thoroughly.

Keywords: Learning Model Team Game Tournament, Student Activities

Abstrak: Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Dalam Kelas IV-A SD Negeri No. 058355 Aman Damai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar dapat meningkat dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV A SD Negeri 058355 Aman Damai. Subjek penelitian berjumlah 22 orang siswa. Dari hasil observasi diperoleh rata rata aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Hasil analisis data menunjukkan Siklus I rata rata nilai Formatif I adalah 67,3 dengan ketuntasan individu sebanyak 8 orang siswa sementara secara kelas belum tuntas. Siklus II rata rata nilai siswa Formatif II adalah 80,9 dengan 20 orang siswa tuntas secara individu dan secara kelas tuntas.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Team Game Tournament, Aktivitas Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang

bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi Manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara

yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peneliti adalah guru kelas IV A SD Negeri No. 058355 Aman Damai, Kecamatan Batang Serangan. Berdasarkan pengamatan peneliti pada bidang studi Bahasa Indonesia di kelas penelitian, ternyata banyak siswa yang bermain-main saat pembelajaran dan kurang memperhatikan guru saat menjelaskan. Dari 22 siswa, hanya 5 orang yang memperhatikan serta terlibat dalam pembelajaran sehingga menyebabkan lebih dari 50% siswa tidak lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 68. Peneliti sudah pernah menyampaikan masalah ini kepada orang tua siswa, namun sangat di sayangkan hal itu tidak banyak membantu. Orang tua siswa juga kurang mendukung dan merasa sulit menyuruh anak mereka belajar.

Masalah tersebut diatas, berdasarkan pengamatan peneliti masalah tersebut diakibatkan rendahnya aktivitas belajar siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran sehinggangat mempengaruhi hasil belajar siswa SD Negeri No. 058355 Aman Damai. model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* peneliti pilih untuk mengundang ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk bidang studi Bahasa Indonesia.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu type

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. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan skor pada tim mereka.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Rahmat menyatakan ada 5 komponen tahapan utama dalam pembelajaran kooperatif type TGT yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis

kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengejakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. Team Recognize (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-

rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 30-40.

Adapun rumusan masalah dari latar belakang di atas adalah sebagai berikut: (1) Apakah aktivitas belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* di kelas IV A SD Negeri No. 058355 Aman Damai Tahun Ajar 2015-2016? (2) Apakah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* di kelas IV A SD Negeri No. 058355 Aman Damai Tahun Ajar 2015-2016?

Adapun tujuan dari penelitian yang dapat ditarik dari rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui apakah aktivitas belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* di kelas IV A SD Negeri No. 058355 Aman Damai Tahun Ajar 2015-2016. (2) Untuk mengetahui apakah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* di kelas IV A SD Negeri No. 058355 Aman Damai Tahun Ajar 2015-2016.

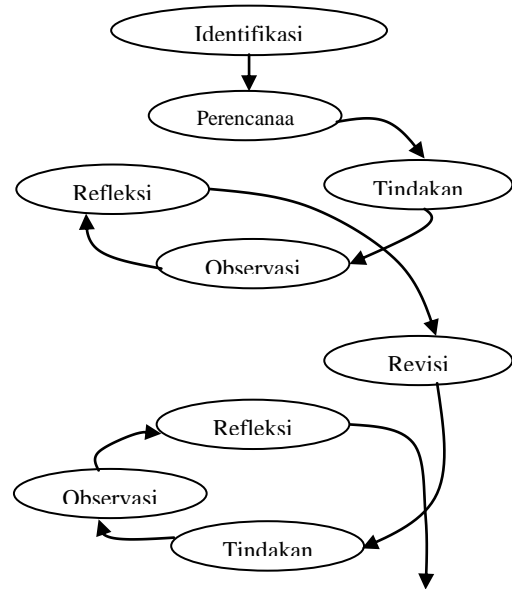
METODE

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri 058355 Aman Damaijalan Kwala Sawit, Kecamatan Batang Serangan. Pembelajaran yang diterapkan selama pengambilan data di kelas IV- A SD Negeri 058355 Aman Damai adalah Bahasa Indonesia. Waktu penelitian ini mulai Februari sampai dengan Mei Tahun 2016. Subjek dalam penelitian ini sebanyak I (satu) kelas yaitu kelas IV-A SD Negeri 058355 Aman Damai sebanyak 22 siswa. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah instrument tes hasil belajar siswa dan instrumen aktivitas belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart yang berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan

tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Prosedur tersebut banyak diacu oleh guru dalam melaksanakan PTK dengan memuat bagan sebagai berikut:



Gambar Spiral Tindakan Kelas

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini digunakan analisis data deskriptif dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan hasil belajar siswa setelah tindakan.

Langkah-langkah pengolahan data sebagai berikut:

1. Merekapitulasi nilai pretes sebelum tindakan dan nilai tes akhir siklus I dan siklus II.
2. Menghitung nilai rata-rata atau persentase hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan dengan hasil belajar setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar.
3. Penilaian

- a. Untuk penilaian aktivitas digunakan rumus sebagai berikut:

Setelah data aktivitas siswa terkumpul sesuai dengan jumlah kegiatan belajar mengajar, maka data tersebut disusun kemudian data tersebut dirubah menjadi data prosentase.

Untuk menganalisis data-data tersebut kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{Aktivitas} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

- b. Data nilai hasil belajar (kognitif) diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah seluruh soal}} \times 100$$

- c. Nilai rata-rata siswa dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} Nilai rata-rata

Σ = Jumlah nilai X

N = Jumlah peserta tes

- d. Ketentuan persentase ketuntasan belajar kelas

$$\text{Ketuntasan belajar kelas} = \frac{\sum S_b}{K} \times 100\%$$

ΣS_b = Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75

ΣK = Jumlah siswa dalam

sampel

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dua kali pertemuan, pertemuan digunakan untuk pembahasan materi dengan alokasi waktu 2x40 menit, dan sebagian pertemuan akhir siklus digunakan untuk evaluasi dengan alokasi waktu 20 menit. Hal ini disesuaikan dengan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

Sebelum dilaksanakan Siklus I dilakukan uji awal untuk menjajaki kemampuan awal siswa. Diperoleh hasil dengan rata-rata 50,5 dan nilai terendah 30 dan tertinggi 80, dengan KKM 75.

Siklus pertama diawali dengan perencanaan penelitian yang meliputi pembuatan perangkat pembelajaran seperti :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 1 dan 2,
2. Lembar Kerja Siswa (LKS) 1 dan 2,
3. Alat bantu pembelajaran (gambar huruf),
4. Lembar observasi aktivitas siswa,
5. Soal tes hasil belajar siswa.

Siklus I dilaksanakan selama 2 x pertemuan. Setiap pertemuan pembelajaran diterapkan model pembelajaran TGT. Selama menerapkan model pembelajaran TGT dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa.

Data aktivitas belajar siswa siklus I ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar membaca, mengerjakan LKS, bertanya pada

guru dan teman masih kurang karena hanya mencapai 24% saja sementara aktivitas belajar yang tidak relevan dengan pembelajaran mencapai 17% yang menunjukkan suasana belajar siswa yang tidak kondusif. Dengan demikian diharapkan pada siklus II aktivitas belajar siswa lebih baik dari siklus I.

Akhir Siklus I dilakukan tes hasil belajar atau disebut Formatif I, dengan data dapat dilihat Pada Tabel 1. Merujuk pada kesimpulan ini guru sebagai peneliti berusaha memperbaiki proses dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran TGT. Hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh pada Siklus I selama dua pertemuan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel Distribusi Hasil Formatif I

Nilai	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
20	0	0%	67,3
40	3	14%	
60	11	50%	
80	5	23%	
100	3	14%	
Jumlah	22	100%	

Merujuk pada Tabel tersebut, nilai terendah Formatif I adalah 20 dan tertinggi adalah 100. Merujuk pada KKM sebesar 75 maka hanya 8 dari 22 orang siswa mendapat nilai ketuntasan dan ketuntasan di dalam kelas belum tercapai. Sehingga pada siklus I ini penguasaan kompetensi siswa belum tercapai.

Data pada tabel dijadikan sebagai pemikiran bagi guru untuk mengevaluasi proses pembelajaran

dan menganalisa kelemahan-kelemahan yang ada dalam pembelajaran menerapkan LKS melalui model pembelajaran TGT. Berdasarkan beberapa hal tersebut di atas maka dapat disimpulkan hasil dari refleksi Siklus I antara lain:

- Temuan positif
 - a) Melalui penggunaan model pembelajaran TGT ini siswa terlihat lebih bergairah dalam belajar.
 - b) Dalam berdiskusi dan tanya jawab siswa terlihat mulai aktif, karena siswa diberi tanggung jawab untuk mengungkapkan pendapatnya.

- Temuan negatif
 - a) Sebagian siswa masih merasa malu-malu dalam mengungkapkan pendapatnya sehingga enggan untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil kerjanya
 - b) Kualitas tanya jawab atau pendapat siswa belum maksimal, hal ini karena siswa-siswa tertentu yang selama ini pasif dalam pembelajaran agak kesulitan mengikuti alur pembelajaran dimana seperti tidak ada pendapat yang bisa disampaikan
 - c) Guru sendiri belum terbiasa dalam penggunaan model pembelajaran TGT sehingga pengambilan tindakan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran tidak

dapat langsung dilakukan oleh guru hingga menunggu refleksi yang dilakukan untuk siklus I.

Dari paparan deskripsi penelitian tindakan kelas siklus I, maka di dalam refleksi diupayakan perbaikan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan aktivitas belajar siswa pada Siklus II sesuai dengan hasil refleksi.

Siklus kedua ini semua kegiatan tetap sama seperti pada Siklus I, hanya saja materi yang disampaikan berbeda dan dilakukan perbaikan kelemahan-kelemahan pada Siklus I. Tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada Siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Membantu siswa beradaptasi dengan alur pembelajaran, dimana setiap pendapat siswa dihargai dengan pujian "bagus" atau meminta siswa lain bertepuk tangan.
- b) Untuk membantu siswa yang kesulitan merumuskan dan memfokuskan pembicaraannya maka di tampilkan gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran, sehingga sambil mengungkapkan pendapatnya siswa dapat melihat gambar yang dipasang guru.
- c) Guru menganalisis kemungkinan-kemungkinan kesulitan siswa dalam Siklus II dan segera merencanakan tindakan yang dapat dilakukan langsung dalam pembelajaran.

Pembelajaran dilaksanakan dengan langkah seperti Siklus I

namun diberikan tindakan perbaikan dalam pembelajaran seperti yang telah disusun dalam perencanaan. Pengintegrasian tindakan perbaikan dilakukan pada kegiatan inti pembelajaran. Harapannya adalah aktivitas belajar siswa mengalami perbaikan dari siklus sebelumnya. Pengamatan terhadap aktivitas ini dilakukan oleh pengamat selama kerja kelompok kooperatif.

Data hasil observasi Siklus II disajikan dalam tabel. Merujuk pada tabel tersebut, terjadi perubahan aktivitas belajar siswa dibandingkan Siklus I karena perubahan yang terjadi cukup signifikan. Kegiatan menulis dan membaca dan mengerjakan LKS mendominasi dengan persentase 27% dan 32%, disusul kegiatan bertanya pada teman sebesar 19%, kemudian bertanya pada guru 17%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah lebih banyak melibatkan siswa belajar yang artinya aktivitas belajar siswa meningkat terlihat dari menurunnya aktivitas bertanya pada guru dan naiknya aktivitas bertanya pada teman. Hasil ini juga didukung dengan menurunnya aktivitas siswa yang tidak relevan menjadi 5%.

Akhir kegiatan belajar mengajar pada siklus II dilakukan tes hasil belajar atau disebut Formatif II. Datanya dapat dilihat pada Tabel berikut ini.

Tabel Distribusi Hasil Formatif II

Nilai	Frekuensi	Persentase	Rata-Rata
20	0	0%	80,9
40	0	0%	
60	2	9%	
80	17	77%	
100	3	14%	
Jumlah	22	100%	

Merujuk pada Tabel tersebut, nilai terendah Formatif II adalah 60 dan tertinggi adalah 100. Merujuk pada KKM sebesar 75 maka 20 dari 22 orang siswa mendapat nilai ketuntasan atau ketuntasan klasikal tercapai sebesar 91%. Meningkatnya hasil belajar siswa ini sejalan dengan telah meningkatnya aktivitas belajar siswa.

Beberapa hal yang dapat dicatat dalam refleksi pembelajaran Siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Siswa mulai aktif dalam diskusi dengan ditunjukkan oleh hasil observasi aktivitas belajarnya yang sedikit lebih baik dari pada Siklus I.
- b) Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 64% atau belum berhasil menjadi 91% atau dalam ketogori berhasil.
- c) Sikap konstruktif siswa menunjukkan respon yang tinggai pada penerapan model pembelajaran TGT.
- d) Siswa mulai terbiasa mengungkapkan pendapatnya terlihat dari aktivitas belajar siswa dalam bertanya pada teman yang cukup dominan

Siklus II guru telah menerapkan model pembelajaran TGT dengan baik dan dilihat dari nilai

aktivitas siswa yang membaik serta hasil belajar siswa selama pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Merujuk dari penjabaran di atas peningkatan kualitas aktivitas belajar ditunjukkan dengan perubahan aktivitas Siklus I ke Siklus II. Dari tabel 1 dan table 2 rata-rata aktivitas menulis dan membaca mengalami perubahan dari proporsi 38% menjadi 27%. Aktivitas mengerjakan dalam diskusi naik dari 24% menjadi 32%. Aktivitas bertanya pada teman naik dari 10% menjadi 19%. Dari ketiga aktivitas ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam belajar membaca mengalami peningkatan. Aktivitas bertanya kepada guru naik dari 10% menjadi 17% yang mengindikasikan siswa dapat konstruktif dalam berdiskusi dan saling membantu dalam belajar membaca. Aktivitas yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar turun dari 17% menjadi 5%. Dengan demikian aktivitas belajar siswa mengalami perbaikan dari siklus I ke siklus II.

Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari nilai rata-rata sebelum penerapan model pembelajaran TGT yaitu berupa nilai pretes adalah 50,5 dengan ketuntasan belajar yang dicapai 14%, setelah penerapan model pembelajaran TGT nilai siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil tes pada Siklus I, nilai rata-rata hasil belajar yang dicapai siswa adalah 67,3 dengan persentasi 64%. Setelah dilaksanakan Siklus II, maka hasil belajar siswa berdasarkan data Formatif II adalah rata-rata 80,9 dengan ketuntasan klasikal mencapai 91%.

KESIMPULAN

Setelah data-data tes hasil belajar, dan aktivitas belajar siswa terkumpul kemudian dianalisis sehingga dapat disimpulkan antara lain:

1. Berdasarkan data penelitian setelah diterapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* dan dianalisis sebanyak 12 orang siswa hasil belajarnya meningkat. Hasil analisis data menunjukkan Siklus I rata rata nilai Formatif I adalah 67,3 dengan ketuntasan individu sebanyak 8 orang siswa sementara secara kelas belum tuntas. Siklus II rata rata nilai siswa Formatif II adalah 80,9 dengan 20 orang siswa tuntas secara individu dan secara kelas tuntas. Peningkatan dan

ketuntasan hasil belajar siswa terjadi karena meningkatnya aktivitas belajar siswa serta siswa sudah tidak canggung dan semakin tertarik dengan pembelajaran setelah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* diterapkan.

2. Dari hasil observasi oleh dua orang pengamat dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* diperoleh rata rata aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan aktivitas mengerjakan LKS meningkat dari 24% menjadi 32%, bertanya kepada teman meningkat dari 10% menjadi 19% dan bertanya kepada guru meningkat dari 10% menjadi 17%. Sedangkan aktivitas yang tidak diharapkan seperti menulis dan membaca turun dari 38% menjadi 27% dan aktivitas yang tidak relevan dengan KBM turun dari 17% menjadi 5%. Peningkatan ini dikarenakan siswa sudah tidak canggung dan semakin tertarik dengan pembelajaran setelah model pembelajaran tersebut diterapkan

Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka ada beberapa saran yang diajukan yaitu:

1. Bagi guru, tutor maupun peneliti berikutnya yang ingin menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya melakukan pembagian kelompok dengan

kombinasi kemampuan siswa yang bervariasi untuk membantu mengatasi terbatasnya ketersediaan waktu dalam pembimbingan pada siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya lebih memahami model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* sebagai salah satu upaya untuk mengaktifkan siswa belajar, meningkatkan aktivitas belajar siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa

Slavin. E. Robert. (2005). *Cooprative Learning Teori; Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S., (2002), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Aqib, Zainal. (2006), *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya, Bandung.
- Istarani, (2011), *Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Media Persada, Medan.
- Joyce, B., Weil, M., dan Calhoun, (2009), *Models of Teaching Edisi Kedelapan*, Yogyakarta: Penerbit Pustaka Belajar.
- Sani, R.A., dan Sudiran, (2012), *Meningkatkan Profesionalisme Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas*, Citapustaka Media Perintis, Bandung

