

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SD

Suharningsi

Email: ningsihonha08@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimanakah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dan jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Setiap siklus melalui 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Kawaka sebanyak 30 orang yang terdiri dari 12 laki-laki dan 18 perempuan. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengajar dan guru sebagai observer. Teknik analisis data adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan ketuntasan belajar siklus I pada kategori Rendah sedangkan siklus II pencapaian ketuntasan berada pada kategori Tinggi.. Hasil penelitian didapatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini di buktikan dari proses hasil tes siklus I dan tes siklus II dengan nilai rata-rata tes siklus I adalah 70.33 dan nilai rata-rata siklus II adalah 81.50. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto.

Kata Kunci: Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamnet* dan hasil belajar.

ABSTRACT

The background of this research is the low learning outcomes of students in science subjects. The formulation of the problem in the research is how to apply the Cooperative Learning Model Team Games Tournament (TGT) Type to Improve Student Learning Outcomes in Class V Science Subjects at SD Inpres 250 Kawaka, Bangkala District, Jeneponto Regency. This study aims to describe the application of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model to improve student learning outcomes in the fifth grade science subject of SD Inpres 250 Kawaka, Bangkala District, Jeneponto Regency. The approach used is descriptive qualitative and the type of this research is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles and each cycle is carried out two meetings. Each cycle goes through 4 stages, namely the planning stage, the implementation stage, the observation stage, and the reflection stage. The focus of this research is the application of the cooperative learning model type Team Games Tournament (TGT) and student learning outcomes in science subjects. The subjects of this study were 30 students of grade V SD Inpres Kawaka consisting of 12 boys and 18 girls. In this study, researchers acted as teachers and teachers as observers. The data analysis technique is qualitative. The results showed that student learning outcomes in science subjects with learning completeness in cycle I were in the Low category while in cycle II the achievement of mastery was in the High category. The results showed that student learning outcomes had increased, this is evidenced by the process of cycle I test results. and the second cycle test with an average value of the cycle I test was 70.33 and the cycle II average score was 81.50. The conclusion in this study is that the application of the cooperative learning model type Team Games Tournament (TGT) can improve student learning outcomes in the fifth grade science subject of SD Inpres 250 Kawaka, Bangkala District, Jeneponto Regency.

Keywords: Teams Games Tournament type cooperative learning model and learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia serta merupakan salah satu hal yang sangat diperhatikan oleh suatu negara. Suatu negara dapat dianggap sebagai negara maju ketika pendidikan di negara tersebut berkualitas. Pendidikan juga merupakan kebutuhan mendasar dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dengan pendidikan manusia akan mampu mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan bangsa. Disamping itu akan terwujud sumber daya manusia yang terampil, berpotensi, dan berkualitas dalam mewujudkan tujuan nasional. Tujuan pendidikan nasional yang dituangkan dalam Undang-Undang No. 19 tahun 2005 Pasal 5 tentang Standar Pendidikan Nasional bahwa:

1. Standar isi mencakup lingkup materi dan tingkat kompetensi untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan
2. Standar isi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) memuat kerangka dasar dan struktur kurikulum, beban belajar, kurikulum tingkat satuan pendidikan, dan kalender pendidikan/akademik.

Berdasarkan undang-undang tersebut jelas terlihat bahwa untuk menjadi sebuah negara yang memiliki pendidikan yang berkualitas, guru tentu berperan penting untuk menciptakan generasi emas dengan mencapai standar isi pendidikan yang telah ditentukan.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru. Guru adalah komponen utama dalam proses pembelajaran, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia dalam bidang pembangunan. Guru dapat disebut juga sebagai ujung tombak dalam pendidikan,

karena segala bentuk kebijakan dan program pendidikan, pada akhirnya akan ditentukan oleh seberapa jauh profesionalisme seorang guru dalam menjalankan tugasnya.

Menurut Sujana (2002:42) dalam bukunya menunjukkan bahwa 76,6% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kinerja guru, dengan rincian: kemampuan guru mengajar memberikan sumbangan 32,43%, penguasaan materi pelajaran memberikan sumbangan 32,38% dan sikap guru terhadap mata pelajaran memberikan sumbangan 8,60%. Hal ini menunjukkan bahwa guru yang berkompoten merupakan syarat mutlak hadimya sistem dan praktek pendidikan berkualitas. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (ipteks) yang sangat identik dengan pendidikan selalu menjadi hal menarik bagi setiap kehidupan manusia. Begitu pula dengan kehidupan masyarakat yang banyak dipengaruhi oleh perkembangan sains. Banyak permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari memerlukan informasi ilmiah dalam pemecahannya. Oleh karena itu literasi sains menjadi kebutuhan bagi setiap individu agar memiliki peluang yang lebih besar untuk menyesuaikan diri dengan dinamika kehidupan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka pada penelitian ini, di pilih model penenelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) . *Team game tournament* (TGT) merupakan aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Menurut Slavin (2008: 163) tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

Secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka, bisa bekerja sama serta handal dalam berkompotensi, dengan demikian siswa akan termotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar.

Metode pembelajaran Kooperatif TGT adalah salah satu tipe belajar kooperatif etniknya. Selanjutnya guru menyampaikan pelajaran, siswa belajar dalam mereka dan memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Setelah itu siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang point bagi

skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “Meja turnamen”, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Tim dengan kinerja tinggi mendapatkan sertifikat atau penghargaan dari tim lain.

Demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT menekankan adanya kompetisi sehat yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan anggota dalam satu bentuk tournament ini menyiapkan siswa dengan kemampuan yang berbeda agar mempunyai keberanian dalam bersaing.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT)

Metode Pembelajaran kooperatif umumnya kelompok, siswa dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda. Konsekuensi positif yang dari pembelajaran kooperatif ini ialah siswa diberi kebebasan untuk terlibat secara aktif dalam kelompok mereka. Dalam pembelajaran kooperatif siswa di harapkan menjadi partisipan aktif dan melalui kelompoknya dapat membangun komunikasi pembelajaran yang saling membantu antara satu sama lain.

Menurut Huda (2012: 29) pembelajaran koperatif merupakan Aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang didalamnya setiap

pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Menurut Huda (2012:32) Pembelajaran kooperatif juga diartikan sebagai kelompok kecil pembelajaran siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai suatu tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa tersebut. dalam pembelajaran ini guru diharapkan mampu membentuk kelompok-kelompok kooperatif agar semua anggotanya dapat bekerja bersamasama untuk memaksimalkan pembelajaran sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya. Menurut Huda (2012: 27) dalam pembelajaran kooperatif ada beberapa unsur elemen dasar yang membuat pembelajaran kooperatif lebih produktif yaitu:

a. Interpedensi Positif

Interpedensi Positif ialah tanggung jawab siswa untuk mempelajari materi yang ditugaskan dan memastikan semua anggota kelompoknya juga mempelajari materi tersebut.

b. Interaksi Promotif

Interaksi Promotif ialah interaksi dalam kelompok di mana setiap anggota saling mendorong dan membantu anggota lain dalam usaha mereka untuk mencapai, menyelesaikan, dan menghasilkan sesuatu untuk tujuan bersama membutuhkannya.

c. Akuntabilitas Individu

Akuntabilitas individu ialah tanggung jawab individu, akuntabilitas muncul ketika performa setiap anggota dinilai dan hasilnya diberikan kembali kepada mereka dan kelompoknya.

d. Keterampilan Interpersonal dan Kelompok Kecil

interpersonal dan kelompok kecil adalah digunakannya skill-skill interpersonal dan kelompok kecil.

e. Pemrosesan Kelompok

Pemrosesan kelompok dapat didefinisikan menjadi dua kelompok dalam yaitu: mendeskripsikan tindakan apa saja yang membantu dan tidak terlalu membantu dan membuat keputusan tentang tindakan apa saja yang dapat dilanjutkan atau perlu diubah. Tujuan pemrosesan kelompok adalah mengklarifikasi dan meningkatkan efektivitas kerja sama antara anggota untuk mencapai tujuan kelompok.

1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Turnament* (TGT)

Menurut Shoimin (2014: 203) mengungkapkan bahwa langkah – langkah pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut :

1) Penyajian kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar – benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik saat kerja kelompok dan pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi)

peserta didik dari ulangan harian sebelumnya jenis kelamin, etnis, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. 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 atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah – masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan – kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3) Permainan (*Games*)

Games atau permainan terdiri dari pernyataan – pernyataan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *games* atau permainan terdiri dari pertanyaan

pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing – masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya di kumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4) Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing – masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata – rata skor memenuhi kriteria yang telah di tentukan. Tim atau kelompok mendapatkan julukan “*Super Team*” jika rata – rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata – ratanya mencapai 50 – 40 dan “*good team*” apabila rata – ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para siswa atas prestasi yang telah mereka buat.

Berdasarkan pada kedua teori di atas, penulis menyimpulkan ada lima langkah pembelajaran TGT, yaitu: penyajian kelas, pembentukan kelompok, game, tournament, dan penghargaan kelompok. Peneliti mengadopsi komponen atau langkah – langkah penerapan model pembelajaran menurut Aris Shoimin (2014: 203)

2. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT

Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif. Dari pespektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara kelompok bisa memilih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, mereka harus membantu memberi teman satu timnya untuk melakukan apapun agar kelompok berhasil dan mendorong anggota satu tim untuk melakukan usaha maksimal.

Menurut Slavin (2008) dari perspektif teori kognitif, mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi diantara para siswaberkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai mengingatkan mereka terhadap konsep kritik. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang

kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif.

Menurut Slavin (2008) hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian pembelajaran siswa yang secara implisit mengemukakan kelebihan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut::

a. Kelebihan

- 1) Para siswa didalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasional mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- 2) Meningkatkan perasaan bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- 4) TGT meningkatkan keoperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal kompetisi yang lebih sedikit).
- 5) Siswa aktif membantu dan mendorong semangat untuk sama-sama berhasil

b. Kelemahan

- 1) Adanya kekhawatiran bahwa akan terjadi kekacauan di dalam kelas.
- 2) Adanya Perasaan was-was pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik atau keunikan pribadi mereka karena harus menyesuaikan diri dengan kelompok

Sedangkan menurut Suarjana (2000:10) kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain. motivasi belajar tinggi

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Data kualitatif diperoleh dari lembar pengamatan dalam setiap pelaksanaan tindakan. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data tidak dipandu oleh teori, tetapi dipandu oleh fakta-fakta yang ditemukan pada saat penelitian lapangan. Disebut deskriptif karena akan disajikan gambaran tentang nilai hasil belajar IPA siswa dengan mencari nilai rata-rata dan persentase keberhasilan belajar siswa dengan menerapkan Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilakukan dalam 2 siklus yang setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Dalam penelitian ini guru akan diikuti sertakan dan peneliti sebagai subjek yang melakukan tindakan, diamati sekaligus diminta merefleksi hasil pengamatan selama melakukan tindakan.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa:

1) Pengamatan

Pengamatan adalah cara mengumpulkan data dengan mengadakan pencatatan terhadap apa yang menjadi sasaran pengamatan. Instrument ini dirancang oleh

peneliti bersama guru kelas dan meminta pertimbangan kepada ahli (pembimbing). Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai unjuk kerja peneliti dan

mengamati kreatifitas dan aktifitas siswa pada saat kegiatan belajar berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT .

2) Tes

Tes digunakan untuk mengetahui data tentang hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA. Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis yang terdiri dari pilihan ganda yang berjumlah 20 nomor dan pada siklus 2 tesnya sama dengan siklus 1 yaitu berupa pilihan ganda. Selanjutnya hasil kerja siswa dari pembelajaran IPA dengan memberikan pilihan ganda apakah meningkatkan hasil belajar siswa (berhasil) atau tidak.

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bertujuan untuk mencari dan melengkapi data yang belum diperoleh melalui pengamatan dan tes. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengetahui data awal dari hasil evaluasi kemampuan siswa dan data-data lain dari hasil evaluasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan siklus II.

Pembelajaran ini mengambil pokok bahasan tema 6 panas dan perpindahan dan perpindahannya dengan sub pokok pembahasan yang terdiri dari perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. Adapun yang dibahas dan dianalisis adalah hasil tes belajar siswa siklus I dan siklus II, aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru, dan perubahan sikap siswa yang diperoleh dari hasil pengamatan.

Pelaksanaan pada siklus I yaitu pada hari Rabu tanggal 26 Februari – 28 Februari 2020 dan siklus II hari Senin tanggal 2 Maret – Rabu 4 Maret 2020 pada siswa kelas V semester genap tahun ajaran 2019/2020 di SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. Metode pelaksanaannya mengikuti prinsip kerja PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

Data penelitian berupa nilai hasil belajar siswa diperoleh dengan melakukan tes hasil belajar pada akhir siklus I dan akhir siklus II, sedangkan data pengamatan berupa aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru diperoleh selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan model checklist. Data yang diperoleh lalu dihitung jumlah dan persentase pencapaiannya sebagai sumber acuan untuk interpretasi dalam analisis deskriptif.

1. Gambaran Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

1. Pelaksanaan Siklus I

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari empat tahap yang meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Materi pembelajaran yang disajikan adalah materi panas dan perpindahannya dengan sub pokok pembahasan yang terdiri dari perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. Masing-masing kegiatan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Pelaksanaan Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan perencanaan, meliputi:

- 1) Menjelaskan dan mendiskusikan prosedur pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan wali kelas V.
- 2) Menganalisis kurikulum 13 dan menyusun silabus mata pelajaran IPA SD kelas V pada semester genap.
- 3) Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- 4) Membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen.
- 5) Menyusun LKS untuk dikerjakan secara kelompok.
- 6) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan oleh siswa saat melakukan kegiatan percobaan secara berkelompok.
- 7) Merancang skenario pembelajaran untuk pelaksanaan tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- 8) Merancang kartu soal.
- 9) Merancang tabel skor baik skor individu maupun kelompok.
- 10) Menyusun format pengamatan aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru dalam proses pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- 11) Menyusun instrumen penelitian (tes hasil belajar) untuk melihat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal berdasarkan materi yang diberikan pada akhir siklus I.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. Untuk siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes akhir siklus. Pelaksanaan pertemuan I dengan alokasi waktu 6×35 menit dilakukan pada hari rabu tanggal 26 februari – 28 februari 2020. Pelaksanaan pertemuan II dengan alokasi waktu 6×35 menit dilakukan pada hari Senin 2 maret 2020 dan untuk tes hasil belajar dilaksanakan pada hari sabtu 7 Maret 2020. Langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun rincian pelaksanaan tindakannya sebagai berikut:

1) Pertemuan 1 (6×35 menit)

a) Penyajian kelas

Menyampaikan pokok materi, tujuan pembelajaran dan penjelasan singkat tentang lembar kerja siswa (LKS)

b) Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Membagi kelompok menjadi 5 setiap kelompok terdiri dari 5 orang sesuai dengan jumlah siswa di kelas V 30 siswa dan mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan teman kelompok (jika ada) untuk mencapai tujuan kelompok.

c) Permainan (*Games*)

Games dimainkan pada meja tournament atau lomba yang terdiri dari 5 orang siswa masing masing mewakili kelompoknya, siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang di dapat. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini nantinya akan dikumpulkan untuk tournament atau lomba mingguan.

d) Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Membagi siswa kedalam beberapa meja tournament atau lomba. 5 siswa tertinggi prestasinya akan di kelompokkan pada meja I, 5 siswa selanjutnya dimeja II, dan seterusnya.

- e) Penghargaan kelompok
Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.
- 2) *Pertemuan 2 (6×35 menit)*
- a) Mengadakan apersepsi mengenai materi yang dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya.
 - a) Mengadakan apersepsi mengenai materi yang dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya.
 - b) menyuruh kembali siswa untuk duduk menurut tatanan kooperatif sebelumnya.
 - c) Menyiapkan dan mengecek kartu permainan yang akan dipilih oleh siswa dari tiap-tiap kelompok.
 - d) Memotivasi siswa dengan menjelaskan bahwa skor yang diperoleh pada turnamen, baik skor individu maupun skor kelompok adalah salah satu komponen penilaian yang penting.
 - e) Memulai permainan turnamen, fengan rincian sebagai berikut:
 - 1) Memanggil masing-masing perwakilan kelompok yang memiliki kemampuan paling tinggi untuk kemeja turnamen.
 - 2) Setiap siswa mengambil sebuah kartu dari tumpukan kartu bernomor.
 - 3) Siswa dengan kartu bernomor tinggi yang memulai permainan (*pembaca pertama*). Siswa tersebut mengocok kumpulan kartu soal dan mengambil kartu soal yang paling atas kemudian membaca pertanyaan yang tercantum pada kartu soal tersebut dan langsung menjawabnya.
 - 4) Setelah *pembaca pertama* memberikan jawaban, siswa yang berada disebelah kanan pembaca pertama yang disebut penantang pertama dapat mengatakan pas atau menantang (memberikan jawaban). Siswa yang berada di sebelah kanan penantang pertama atau yang disebut penantang kedua dapat memberikan jawaban berbeda. Begitu pula untuk penantang berikutnya. Tetapi para penantang harus berhati-hati karena jika jawaban yang diberikan salah, maka kartu yang telah diperoleh (jika ada) harus dikembalikan.
 - 5) Apabila *pembaca pertama* memberikan jawaban yang salah tidak akan mendapatkan sanksi. Pemain yang menjawab dengan benar memperoleh skor tertentu sesuai yang tercantum pada kartu soal.
 - 6) Permainanberlanjut dengan siswa berikutnya yang menjadi *pembaca pertama* urutan siswa diputar mengikuti arah jarum jam.
 - f) Memberikan skor pada masing-masing siswa yang menjawab pertanyaan pada kartu soal.
 - g) Mengevaluasi hasil belajar siswa, menentukan skor individual dan kemajuannya serta menentukan skor rata-rata kelompok.
 - h) Memberikan penghargaan pada perwakilan siswa dan kelompok yang memiliki nilai tertinggi

2.Pelaksanaan Siklus II

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada siklus II terdiri dari empat tahap yang meliputi tahap pelaksanaan perencanaan, tahap pelaksanaan pelaksanaan, tahap pelaksanaan pengamatan dan refleksi. Keempat tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Pelaksanaan Perencanaan

Perencanaan tersebut disusun dan dikembangkan berdasarkan kekurangan dari rencana pembelajaran tindakan siklus I. Langkah- langkah yang dilakukan dalam siklus II pada umumnya merupakan hasil refleksi pada siklus I, selanjutnya dikembangkan dan dimodifikasi tahapan-tahapan

pada siklus I dengan beberapa perbaikan sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. Pada tahap ini dirumuskan perencanaan siklus II yang sama dengan pelaksanaan siklus I, yaitu:

- 1) Melakukan pengembangan materi pada indikator RPP.
- 2) Menyusun LKS untuk dikerjakan secara kelompok.
- 3) Membuat skenario pembelajaran untuk pelaksanaan tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- 4) Merancang kembali kartu soal sesuai dengan pengembangan materi pada indikator dan menentukan bobot skornya.

- 5) Menyusun format pengamatan proses pembelajaran baik dari aktivitas mengajar guru maupun aktivitas belajar siswa.
- 6) siswa dalam mengikuti pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)
- 7) Menyusun instrumen penelitian (tes hasil belajar) untuk melihat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal berdasarkan materi yang diberikan pada akhir siklus II.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi perpindahan kalor disekitar kita dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto untuk siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes akhir siklus. Pelaksanaan pertemuan 1 dengan alokasi waktu 6×35 menit dilakukan pada hari Senin tanggal 9 Maret 2020. Pelaksanaan pertemuan 2 dengan alokasi waktu 6×35 menit dilakukan pada hari Kamis tanggal 12 maret 2020. Langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Adapun rincian pelaksanaan tindakannya sebagai berikut:

1) Pertemuan 1 (6×35 menit)

- a) Penyajian kelas
Menyampaikan pokok materi, tujuan pembelajaran dan penjelasan singkat tentang lembar kerja siswa (LKS).
Belajar dalam kelompok (*Teams*)
- b) Membagi kelompok menjadi 6 setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang sesuai dengan jumlah siswa di kelas V 30 siswa dan mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan teman kelompok (jika ada) untuk mencapai tujuan kelompok.
- c) Permainan (*Games*)
Permainan (*Games*) dimainkan pada meja turnamen atau lomba yang terdiri dari 5-6 orang siswa masing masing mewakili kelompoknya, siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang di dapat. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini nantinya akan dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.
- d) Pertandingan atau lomba (*Tournament*)
Membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen atau lomba. 5 siswa tertinggi prestasinya akan di kelompokkan pada meja I, 5 siswa selanjutnya dimeja II, dan seterusnya.
- e) Penghargaan kelompok
Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila

rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

2) *Pertemuan 2 (6×35 menit)*

- a) Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis.
- b) Menyuruh kembali siswa untuk duduk menurut tatanan kooperatif sebelumnya. Mengadakan apersepsi kepada siswa dengan mengingatkan kembali materi pada pertemuan awal.
- c) Memotivasi siswa dengan menjelaskan bahwa skor yang diperoleh pada turnamen, baik skor individu maupun skor kelompok adalah salah satu komponen penilaian yang penting dan akan memperoleh hadiah bagi individu maupun kelompok yang memperoleh skor tertinggi.
- d) Mengemukakan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada pertemuan-pertemuan sebelumnya dengan pelaksanaan pembelajaran tipe TGT.
- e) Memberikan penjelasan skema permainan TGT dan peraturannya.
- f) menjelaskan aturan cara pemberian sanksi berupa pengurangan nilai kelompok maupun individu, sehingga sikap ketertiban siswa meningkat.
- g) Memulai permainan TGT, dengan rincian sebagai berikut:
 - (1) Memanggil masing-masing perwakilan kelompok yang memiliki kemampuan paling tinggi untuk kemeja turnamen.
 - (2) Setiap siswa mengambil sebuah kartu dari tumpukan kartu bernomor.
 - (3) Siswa dengan kartu bernomor tinggi yang memulai permainan (pembaca pertama). Siswa tersebut mengocok kumpulan kartu soal dan mengambil kartu soal yang paling atas kemudian membaca pertanyaan yang tercantum pada kartu soal tersebut dan langsung menjawabnya.
 - (4) Setelah pembaca pertama memberikan jawaban, siswa yang berada disebelah kanan pembaca pertama yang disebut penantang pertama dapat mengatakan pas atau menantang (memberikan jawaban). Siswa yang berada di sebelah kanan penantang pertama atau yang disebut penantang kedua dapat memberikan jawaban berbeda. Begitu pula untuk penantang berikutnya. Tetapi para penantang harus berhati-hati karena jika jawaban yang diberikan salah, maka kartu yang telah diperoleh (jika ada) harus dikembalikan.
 - (5) Apabila pembaca pertama memberikan jawaban yang salah tidak akan mendapatkan sanksi. Pemain yang menjawab dengan benar memperoleh skor tertentu sesuai yang tercantum pada kartu soal.
 - (6) Permainan berlanjut dengan siswa berikutnya yang menjadi pembaca pertama urutan siswa diputar mengikuti arah jarum jam.
- h) Permainan berakhir setelah seluruh siswa telah bermain di meja turnamen
- i) Seluruh skor kartu yang diperoleh dijumlahkan untuk mendapatkan poin turnamen.
- j) Setelah itu, menentukan skor individu dan skor rata-rata tiap kelompok.
- k) Memberikan penghargaan berupa hadiah terhadap kemajuan hasil belajar yang diperoleh baik dari individu maupun kelompok.
- l) Menyimpulkan materi maupun hasil kegiatan yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan data yang dikemukakan sebelumnya, maka fokus pembahasan dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran materi perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT *Teams Games Tournament*(TGT) di kelas V SD Inpres250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpers 250 Kawaka Kecamatan

Bangkala Kabupaten Jeneponto melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus I menunjukkan bahwa dari 30 siswa, hanya 24 siswa atau 80,64% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dan rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 70,33 atau dalam skala deskriptif dikategorikan sedang. Sehingga secara klasikal hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah karena secara klasikal belum mencapai 85% siswa yang memenuhi KKM.

Hasil belajar IPA pada siklus I masih berada pada kategori sedang karena guru belum melaksanakan langkah-langkah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran dengan maksimal. Hal ini terlihat dari siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, sebagian siswa ada yang tidak senang dengan pembagian kelompok dengan aturan heterogen sehingga mereka merasa tidak mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya yang lain, aktivitas guru yang kurang membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan LKS sehingga siswa kurang memahami dalam menarik kesimpulan kegiatan percobaan yang dilakukan, guru memberikan kesimpulan bersama dengan siswa namun, kesimpulan yang disampaikan masih dibahas secara umum. Hasil belajar IPA pada siklus I masih rendah juga disebabkan oleh aktivitas-aktivitas siswa yang tidak relevan dengan upaya peningkatan hasil belajar siswa karena masih belum dapat beradaptasi pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pada siklus II, hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto mengalami peningkatan karena dari 30 siswa kelas V terdapat 28 siswa atau 93,54% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dan rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 81,50% atau dalam skala deskriptif dikategorikan tinggi, sehingga secara klasikal nilai hasil belajar IPA siswa pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian karena telah melampaui batas 85% siswa yang memenuhi KKM (70).

Peningkatan nilai hasil belajar siswa pada siklus II tidak terlepas peningkatan aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Sebagaimana yang di kemukakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* Shoimin (2014: 203).

Pada siklus II guru mampu melaksanakan lima langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan baik diantaranya aktivitas guru menjelaskan materi, menggunakan media kongkret dan gambar untuk menyampaikan materi sehingga siswa tertarik untuk memahami materi. Guru membagikan dan menjelaskan maksud LKS serta membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan LKS, Siswa sudah mampu beradaptasi dengan teman kelompoknya bahkan saling mendorong satu sama lain untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya saat turnamen. Guru mampu mengorganisir dengan baik ketika permainan berlangsung dan Guru sudah menguasai aturan dan skema model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta guru menambahkan aturan pemberian *sanksi* berupa pengurangan skor sehingga siswa lebih tertib dalam mengikuti turnamen, kesimpulan yang disampaikan oleh guru dibahas secara menyeluruh bersama siswa. Sedangkan persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II rata-rata mengalami peningkatan persentase jumlah siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil evaluasi dalam setiap proses pembelajaran menunjukkan bahwa pada dasarnya kebanyakan siswa merasa senang dan terlihat aktif dalam proses pembelajaran apalagi saat mengikuti turnamen. Pada penelitian yang telah di lakukan oleh beberapa ahli dan beberapa peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) seperti yang terangkum dalam Slavin (2009: 167) memiliki peran yang sangat besar dalam

menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan prestasi siswa. Melalui evaluasi hasil pada setiap pembelajaran, ditemukan bahwa dari tindakan siklus I, siklus II dan tes akhir keseluruhan siklus diperoleh rata-rata nilai tes siswa baik secara individu maupun secara kelompok mengalami peningkatan.

Adapun beberapa hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini, yaitu : penelitian dari : Hermawan Widyastanto (2011) dengan hasil penelitian yaitu penerapan Kooperatif Learning tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan Meningkatkan Hasil Belajar Sains bagi Murid kelas V SD Negeri Sudirman III Makassar. Juliana (2013) dengan hasil penelitian meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Group Investigatio di kelas IV SD Inpres Rappocini Kota Makassar

Berdasarkan peningkatan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams games Tournament*) memungkinkan untuk dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya di SD.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD

Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I berada pada kategori sedang dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan hasil belajar IPA siswa tidak terlepas dari perbaikan aktivitas mengajar guru dalam menerapkan langkah- langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan peningkatan jumlah siswa yang aktif dalam proses pembelajaran untuk setiap siklusnya.

Berdasarkan kesimpulan yang telah, dikemukakan maka dianjurkan saran sebagai berikut:

1. Bentuk pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) harus dilengkapi dengan media pembelajaran yang inovatif, dan LKS yang layak dipertimbangkan untuk menjadi bentuk pembelajaran alternative baik pada mata pelajaran IPA maupun pada mata pelajaran lainnya.
2. Dalam merapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) guru harus mempergunakan waktu dengan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan baik. Selain itu, guru harus mampu menciptakan suasana tertib, menarik perhatian dan menyenangkan siswa di dalam kelas. Suasana tertib jika guru mampu menanamkan motivasi pada siswa.
3. Diharapkan kepada peneliti lain dalam bidang kependidikan supaya meneliti lebih lanjut tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena dapat meningkatkan keterampilan siswa serta hasil belajar siswa.
4. Pada pihak sekolah sebaiknya memberikan pelatihan kepada guru-guru mengenai model-model

pembelajaran salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga dapat diterapkan di kelasnya masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

UU Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan Nasional

E. Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sujana, Nana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Widyastanto, Sumaji. 2011. "PENGERTIAN mata pelajaran IPA". Available at:
www.idshoong/social-sciences/education/2120773-pengertian-mata-pelajaran-ipa/
(Diakses 29 desember 2019 Pukul 09.41 Wib)

Mikarsa Hera Lestari . dkk. 2008. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Rusman. 2013. *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sardiman A.M., 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Soekanto Soerjono. 2002. *Teori Peranan*, Jakarta, Bumi Aksara.

Huda, Miftahul. 2012. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Purworejo, Riyadi. 2009. <http://riyadi.purworejo.asia/2009/07/pembelajaran-kooperatif-cooperative.html> (Diakses 20 desember 2019 Pukul 15.12 Wib).

Slavin, Robert E. 2016. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media

Huda, Miftahul. 2012. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Slavin, Robert E. 2008 *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Suarjana. 2000. *Metode pembelajaran Kooperatif Teams Game Turnament*. Jakarta: Balai Pustaka.

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. London: Allyn and Bacon.

Shoimin, Aris, 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

Bundu, Patta. 2010. *Asesmen Pembelajaran IPA*. Makassar: UNM

Zubaedah, Siti. 2012. Multimedia Dalam pembelajaran.

Benyamin, BlooSm, 1979. Taxonomy of Educational Pbjective. New York: Longman.

Arikunto, Suharsimi. dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Sudijono, Anas. 2011. Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.