



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SMK NU BODEH Pada Materi Besaran dan Satuan Bagi Siswa Kelas X TBSM 1 Semester I SMKS NU Bodeh Kabupaten Pematang Tahun Pelajaran 2021/2022

Siswati

SMK NU Bodeh

X TBSM

ninuksiswati@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci :

Keaktifan Siswa
Hasil Belajar
Pembelajaran Kooperatif
Teams Games Tournaments

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Keaktifan dan hasil belajar siswa muatan pelajaran Fisika dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments pada siswa kelas X TMSB 1 SMKS NU Bodeh. Subjek penelitian adalah 20 siswa, Subjek pelaksana tindakan adalah peneliti sebagai observer. Data diambil dengan lembar observasi keaktifan dan kerjasama serta hasil tes akhir. Instrumen penelitian berupa pengujian soal Besaran dan Satuan yang telah diuji validitas, reabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukarannya dengan menggunakan teknik deskriptif melalui prosentase dan hasil belajar siswa dengan menghitung rata-rata nilai dan ketuntasan belajar baik individu maupun klasikal. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan adanya sebuah peningkatan keaktifan dan hasil belajar muatan pelajaran Fisika pada siswa kelas X TBSM 1 melalui model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments hal ini dapat dilihat dari peningkatan keaktifan siswa kelas X TBSM 1 sebelum tindakan rendah, siklus I kategori Sedang sebanyak persentasenya 55%, dan pada siklus II katagori tinggi sebanyak persentasenya 88%. Untuk hasil belajar siswa kelas X TBSM 1 pada muatan pelajaran Fisika meningkat, sebelum tindakan hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 7 siswa atau persentase ketuntasan sebanyak 14%, siklus I sebanyak 13 siswa atau 50%, pada siklus II sebanyak 18 siswa atau 92%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Turnaments dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar muatan pelajaran Fisika pada materi besaran dan satuan bagi siswa kelas X TBSM 1 Semester I SMKS NU Bodeh Tahun Pelajaran 2021/2022.

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik. (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2002 : 263).

Guna mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan proses pendidikan. Pendidikan dapat ditempuh melalui jalur formal dan nonformal. Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap, melainkan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus-menerus. Perubahan dapat dilakukan dalam hal metode atau strategi mengajar, buku-buku pelajaran, alat-alat laboratorium, maupun materi-materi pelajaran.

Fisika adalah sains atau ilmu alam yang mempelajari materi beserta gerak dan perilakunya dalam lingkup ruang dan waktu, bersamaan dengan konsep yang berkaitan seperti energi dan gaya. Sebagai salah satu ilmu sains paling dasar, tujuan utama fisika adalah memahami bagaimana alam semesta bekerja. (Wikipedia, Gramedia.com.)

Kondisi pengajaran fisika sendiri saat ini masih menunjukkan adanya peluang yang luas bagi diadakannya upaya-upaya perbaikan ke arah yang lebih baik lagi. Hal ini mengingat perkembangan ilmu fisika yang sangat pesat dewasa ini. Di sisi lain, kritikan dan sorotan masih sering dikemukakan, terutama dalam hal masih rendahnya nilai mata pelajaran fisika peserta didik bila dibandingkan dengan mata pelajaran lain, apabila saat ini kesan fisika itu salah satu mata pelajaran yang paling ditakuti siswa masih terasa sangat kental. Dengan demikian dibutuhkan upaya-upaya atau langkah-langkah yang strategis secara efektif untuk mencapai kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran fisika sebagaimana harapan kita bersama. Wartono,(2003:18) menyatakan bahwa :

Fisika adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam dari segi materi dan energinya. Fisika adalah bangun pengetahuan yang menggambarkan usaha, temuan, wawasan dan kearifan yang bersifat kolektif dari umat manusia, maka konsep dasar pembelajaran ilmu fisika itu harus diberikan kepada para siswa secara benar dan penekanannya pada kegiatan pengamatan secara langsung agar dapat ditransfer kepada orang lain.

Tetapi mentransfer konsep melalui media informasi atau ceramah belum tentu dapat menghasilkan konsep yang jelas secara keseluruhan, bahkan sebaiknya mungkin akan menghasilkan konsep yang salah. Untuk itu diperlukan interaksi belajar yang baik antara guru dengan para siswa dalam suatu proses belajar mengajar. Agar terjalin komunikasi dan interaksi yang baik antara guru dengan para siswa, maka seorang guru terlebih dahulu memperhatikan kesiapan dan tingkat intelegualitas peserta didiknya serta menentukan model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjukkan kepada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai penerima pelajaran (siswa), sedangkan mengajarkan menunjukkan kepada apa yang harus dilakukan oleh seorang guru yang menjadi pengajar. Jadi belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pengajaran. Proses pengajaran akan berhasil selain ditentukan oleh kemampuan guru dalam menentukan metode dan alat yang digunakan dalam pengajaran, juga ditentukan oleh minat belajar siswa.

Menurut Ibrahim (2005:7), pembelajaran kooperatif memiliki tiga tujuan, yaitu "hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu dan pengembangan keterampilan sosial". Pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang positif untuk siswa yang hasil belajarnya rendah sehingga mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMK NU Bodeh kelas X, masalah pembelajaran timbul dikarenakan penggunaan model yang monoton, minat belajar siswa untuk terlibat aktif karena dalam pembelajaran dominasi guru sangat tinggi, Sehingga pencapaian hasil belajar siswa tidak seperti yang diharapkan, banyak siswa yang berada di titik kritis (tidak memenuhi KKM). Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan guru bidang studi fisika untuk kelas X SMK NU Bodeh adalah 65. Ada beberapa tipe yang digunakan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe Teams games Tournaments (TGT). Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran TGT untuk membantu para siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar khususnya pada pelajaran fisika.

Pada pembelajaran Fisika kelas X TBSM 1 SMKS NU Bodeh. Pada materi Besaran dan Satuan yang dilakukan oleh guru diperoleh data hasil belajar sebagai berikut. Dari 20 siswa hanya 7 siswa yang mendapat nilai 80. Sedangkan 13 siswa lainnya mendapatkan nilai 50. Jika dihitung rata-rata dari hasil nilai tersebut, rata-rata hasil belajar Besaran dan Turunan hanya mencapai 56,0. Angka tersebut masih jauh dari angka ketuntasan belajar yaitu 70,0. Berdasarkan data tersebut jelas sekali bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum berhasil.

Keberhasilan proses belajar mengajar pada pembelajar fisika dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta hasil belajar fisika siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta hasil belajar fisika maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran fisika. Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa hasil belajar fisika yang dicapai siswa rendah. Ini berarti tinggi rendahnya hasil belajar fisika disebabkan oleh beberapa faktor, yang salah satunya faktor adalah perbedaan penggunaan pendekatan pembelajaran dalam menyampaikan materi fisika.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul " Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SMK NU BODEH Pada Materi Besaran dan Satuan Bagi Siswa Kelas X TBSM 1 Semester I SMKS NU Bodeh Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2021/2022".

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini ditandai dengan terlihatnya perbaikan terus menerus. Perbaikan itu terlihat adanya perbaikan yang dilakukan pada siklus –siklus dalam pelaksanaan penelitian. Menurut Amat Jaedun (2008) dalam Imas & Berlin (2014: 2), penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembang inovatif dalam mendeteksi permasalahan. Dalam prosesnya pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut dapat saling mendukung satu sama lain. Penelitian dilakukan dirancang untuk dua siklus, tiap siklus terdiri dari empat kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Menurut Hopkins (1993) dalam Masnur Muslich (2012), penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observation and evaluation). Sedangkan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas X TBSM 1 Semester I SMKS NU Bodeh Kabupaten Pematang Tahun Pelajaran 2021/2022, yang terdiri dari 1 perempuan dan 19 laki-laki. Tempat yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian adalah SMKS NU BODEH kabupaten Pematang. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah smk swasta di desa Bodeh yang beralamat di Jalan Raya Bodeh No. 21 Desa Bodeh, Kecamatan Bodeh, Kabupaten Pematang. Penelitian dilakukan pada 12 September – 19 Februari 2022. Pengambilan data Siklus 1 dilakukan pada hari Jumat, 16 September 2022. Pengambilan data untuk siklus 2 dilakukan pada hari Kamis, 29 September 2022.

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berasal dari sumber data penelitian ini adalah subjek dimana data diperoleh. Dalam penelitian ini sumber datanya adalah siswa dan guru (Arikunto, 2010:107). Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif, berupa hasil tes untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam memecahkan masalah dengan strategi problem solving. Data kualitatif. Berupa hasil observasi terhadap motivasi siswa, keaktifan siswa dalam diskusi, kerjasama siswa dalam mengerjakan soal dan kemampuan kognitif siswa dalam menyelesaikan soal.

Teknik pengumpulan data dengan (a) penggunaan test untuk memperoleh data hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada materi turunan fungsi aljabar, (b) lembar observasi dan lembar kerja untuk memperoleh proses pembelajaran pada soal dilaksanakan tindakan kelas dan tentang motivasi belajar siswa, (c) penggunaan angket, untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ingin diketahui.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda soal. Teknik analisis deskriptif adalah teknik analisis dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Sedangkan teknik analisis komparatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah membandingkan hasil penelitian pada siklus pertama dan siklus kedua. Hasil komparasi untuk mengetahui indikator keberhasilan dan kekurangan dalam setiap siklusnya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan indikator nilai untuk mengetahui apakah tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini dapat terpenuhi atau telah mencapai keberhasilan. Untuk mengukur ketercapaian penelitian, peneliti berharap peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa yang ditunjukkan dengan kondisi awal pada ulangan harian Fisika dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70 dari 20 siswa hanya 7 siswa yang mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan presentase 14% dan keaktifan siswa 34%, harapannya setelah akhir siklus II keaktifan siswa mencapai 80% dan hasil belajar mencapai 92% sedangkan rata-rata nilai dapat mencapai $\geq 80,00$.

Tabel 1. Daftar Nilai Mata Pelajaran Fisika Kelas X TBSM SMK NU Bodeh

Kategori	Siklus 1	Siklus 2
Keaktifan	34%	80%
Hasil Belajar	14%	92%

Hasil dan Pembahasan

Pada kondisi awal kegiatan pembelajaran, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe times games turnaments belum maksimal. Di dalam kegiatan pembelajaran belum nampak adanya kegiatan ice breaking untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Keaktifan belajar siswa di kelas rendah yang dapat dilihat dari mimik muka siswa yang tidak memperlihatkan kesenangannya dalam pembelajaran. Antusiasme siswa dalam bertanya jawab saat

pembelajaran masih kurang. Siswa masih ada yang sibuk sendiri tidak memperhatikan guru. Siswa masih belum fokus dalam pembelajaran. Dan dari daftar nilai siswa kelas X TBSM 1 nilai mata pelajaran Fisika di SMKS NU Bodeh masih rendah yaitu dari jumlah siswa 20 yang mencapai ketuntasan hanya 7 siswa atau 14% saja.

Pada siklus I minat belajar siswa sudah mengalami peningkatan akan tetapi belum sesuai dengan indikator ketercapaian, begitupun untuk hasil belajar belum memenuhi indikator ketercapaian dalam penelitian. Peningkatan tersebut belum terlihat karena beberapa faktor, di antaranya mimik muka guru kurang menunjukkan mimik muka yang menyenangkan, sintak pembelajaran masih ada yang terlewat hanya beberapa yang aktif dalam menjawab pertanyaan guru, siswa masih enggan untuk menyampaikan pendapatnya, model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Turnaments yang di gunakan kurang menarik sehingga masih ada beberapa siswa masih sibuk dengan teman mengobrol, diskusi siswa dengan temannya masih kurang.

Pada siklus I diperoleh data hasil keaktifan belajar Fisika siswa kelas X TBSM 1 pada tiap indikator yang mendapatkan persentase yang berbeda tiap indikatornya. Dalam keaktifan belajar siswa terdapat siswa dengan persentase 46% siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran, 50% siswa aktif dalam menyelesaikan tugas, 50% siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami, 53% siswa berani menyampaikan pendapat dalam pembelajaran kelas, dan 53% siswa percaya diri melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran. Dan untuk hasil belajar diperoleh jumlah siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 10 siswa dengan persentase 50%, yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 10 siswa dengan persentase 50%. Dengan kata lain penelitian pada siklus I belum mencapai indikator ketercapaian dalam penelitian maka dilakukan penelitian siklus II.

Pada siklus II peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dan memenuhi indikator ketercapaian dalam penelitian. Ketercapaian ini dikarenakan ada perbaikan pada siklus II, antara lain, penggunaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Turnaments yang lebih menarik yang tidak monoton untuk meningkatkan keaktifan belajar dan semangat belajar siswa. Pada siklus II peningkatan hasil keaktifan belajar siswa diperoleh 78% siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran, 78% siswa aktif dalam menyelesaikan tugas, 75% siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami, 75% siswa berani menyampaikan pendapat dalam pembelajaran di kelas, dan 78% siswa percaya diri melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran.

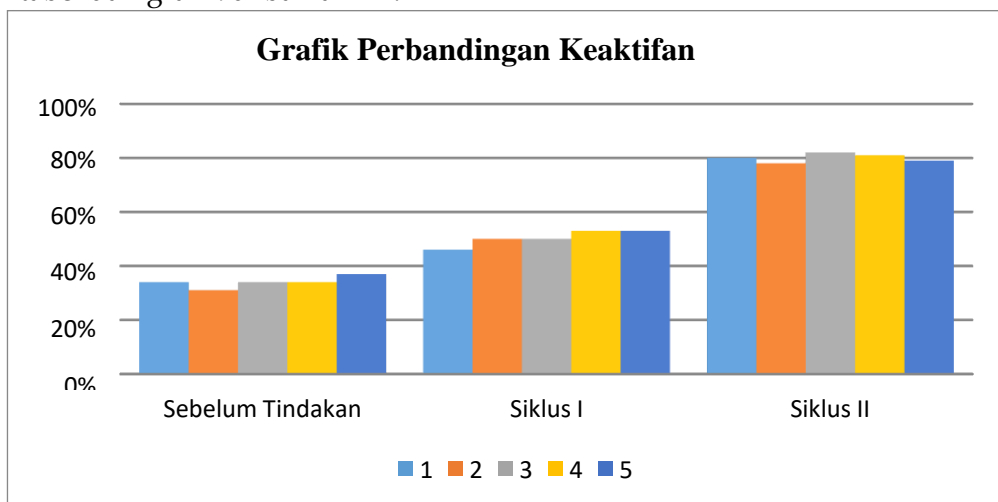
Tabel 2. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa sebelum tindakan, Siklus I dan Siklus II

Indikator Keaktifan Siswa	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
Aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran	34%	46%	80%
Aktif dalam menyelesaikan tugas	31%	50%	78%
Aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	34%	50%	82%
Berani menyampaikan pendapat dalam pembelajaran di kelas	34%	53%	81%
Percaya diri melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran	37%	53%	79%

Kemudian hasil belajar siswa, yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 19 siswa dengan presentase 92%, sedangkan 1 siswa dengan persentase 8% nilainya masih dibawah

KKM. Ketuntasan hasil belajar siswa tidak dapat mencapai persentase 100% karena masih ada 1 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM, siswa tersebut kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik aktif bertanya jawab atau mengemukakan pendapat. Siswa tersebut lebih banyak diam dan melamun dalam kegiatan pembelajaran dan rendahnya daya serap siswa tersebut akan materi yang dijelaskan. Dengan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa telah sesuai dengan indikator ketercapaian yang telah ditentukan, maka penelitian ini berakhir pada siklus ke II.

Peningkatan Keaktifan Belajar siswa dari kondisi awal hingga siklus II dapat dilihat dalam tabel dan grafik di bawah ini:



Gambar 1. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan hingga siklus II dapat dilihat dalam tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Belajar dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	INDIKATOR	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1.	Banyak Siswa yang Tuntas	5	7	18
2.	Banyak Siswa yang Tidak Tuntas	12	10	1
3.	Persentase Ketuntasan	14%	50%	92%



Gambar 2. Grafik Deskripsi Hasil Belajar Siswa dari Kondisi Awal sampai Siklus II

Berdasarkan pembahasan mengenai hasil penelitian melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Turnaments untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar muatan pelajaran Fisika yang telah diuraikan di atas, maka target yang telah ditentukan oleh peneliti telah tercapai.

Peningkatan minat belajar siswa ditunjukkan dengan Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II mengenai penggunaan model pembelajaran Kooperatif pada pembelajaran Fisika dapat meningkatkan keaktifan siswa. Semula dari pra siklus yang belum menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Turnaments siswa hanya aktif 34%. Setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Turnaments keaktifan siswa mulai dari siklus I meningkat dari 52% dan siklus II mengalami peningkatan keaktifan menjadi 80%. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan kenaikan persentase siswa yang mencapai KKM ≤ 70 sebelum tindakan sebanyak 10 siswa atau 14% meningkat pada siklus 1 sebanyak 10 siswa atau 50%, dan pada siklus II meningkat menjadi 18 siswa atau 92% mencapai ketuntasan, yang berarti ketercapaian hasil belajar siswa lebih dari indikator ketercapaian yang telah ditentukan peneliti yaitu 80% atau sebanyak 18 siswa.

Dalam model pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Turnaments ini bisa meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran yang menyenangkan akan keaktifan siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah atau topik secara tidak langsung akan memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Menurut (Sardiman, 2001: 98) keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Dan menurut Bloom (dalam Suprijono, 2009: 6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan data yang disajikan dalam deskripsi kondisi awal, deskripsi hasil tindakan tiap siklus, dan perbandingan hasil tindakan antar siklus maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Turnaments berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada materi Besaran dan Satuan bagi siswa kelas X TBSM 1 Semester I SMKS NU Bodeh Kecamatan Bodeh Kabupaten Pematang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe Time Games Turnament berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada materi Besaran dan Turunan bagi siswa kelas X TBSM 1 Semester I SMKS NU Bodeh Kecamatan Bodeh Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2021/2022, hal ini dapat dilihat dari persentase keaktifan belajar siswa, yaitu: rata-rata keaktifan proses sebelum tindakan sebesar 34% kategori rendah meningkat menjadi 59% kategori sedang pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 80% kategori tinggi pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan kenaikan persentase siswa yang mencapai KKM ≥ 70 sebelum tindakan sebanyak 7 siswa atau 14% meningkat pada siklus 1 sebanyak 10 siswa atau 50%, dan pada siklus II meningkat menjadi 18 siswa atau 92%.

Angka ini menunjukkan bahwa penelitian telah berhasil, karena ketuntasan belajar siswa telah melampaui indikator kinerja yaitu pada variable keaktifan belajar dapat mencapai $\geq 80\%$ atau dengan kategori tinggi. Pada variable hasil belajar siswa mencapai 92% atau 18 siswa dari 20 siswa yang mendapatkan \geq nilai KKM 70. Dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran Kooperatif Time Times Games Turnaments berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada materi Besaran dan Turunan bagi siswa kelas X TBSM 1 Semester I SMKS NU Bodeh Kecamatan Bodeh Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Daftar Rujukan

1. Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
2. Erlinda, N. (2017). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model kooperatif tipe team game tournament pada mata pelajaran fisika di SMK. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 47-52..
3. Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
4. Sari, D. P. (2013). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Turen pada pokok bahasan turunan dengan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Turnament (TGT) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
5. Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
6. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
7. Sudiyana. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Cakrabooks dan Bradelvi.
8. Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.
9. Surayin. 2003. *Tanya Jawab Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS*. Jakarta: Rineka Cipta.
10. Susilo, Herawati, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia.
11. Winataputra, Udin, dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.