

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENTS*) DILENGKAPI LKS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATERI MINYAK BUMI PADA SISWA KELAS X-4 SMA BATIK 1 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2011/ 2012

Diah Megasari Tyasning^{1*}, Haryono², Nanik Dwi Nurhayati²

¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Kimia FKIP UNS, Surakarta, Indonesia

² Dosen Prodi Pendidikan Kimia FKIP UNS, Surakarta, Indonesia

*Keperluan Korespondensi, HP: 08562606282, email: diah_mega83@yahoo.co.id.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah: 1) Penerapan model pembelajaran TGT dilengkapi LKS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi minyak bumi. 2) Penerapan model pembelajaran TGT dilengkapi LKS dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa pada materi minyak bumi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/ 2012. Data penelitian yang diambil berupa prestasi belajar kognitif, afektif, kepuasan belajar serta aktivitas belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan menunjukkan: 1) Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi minyak bumi. Hal ini dapat dilihat dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II. Pada siklus I persentase rata-rata indikator keaktifan siswa 67,06% yang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,65%. Siswa yang dinyatakan sangat aktif pada siklus I sebanyak 22,22% dan pada siklus II meningkat menjadi 80,56%, dan 2) Penerapan model pembelajaran TGT dilengkapi LKS dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa pada materi minyak bumi. Ketuntasan belajar siswa mencapai 41,67% pada siklus I dan 83,33% pada siklus II. Untuk hasil belajar afektif pada siklus I sebesar 71,90% dan siklus II sebesar 75,60%. Dilihat dari kepuasan siswa terhadap pembelajaran terdapat peningkatan kepuasan siswa dari 78,04% pada siklus I menjadi 79,22 % pada siklus II.

Kata kunci: *penelitian tindakan kelas, teams games tournaments, aktivitas dan hasil belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting untuk menghadapi perkembangan di era globalisasi seperti saat ini. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan di Indonesia juga terus mengalami perkembangan menuju ke arah perbaikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pemerintah telah memberikan perhatian khusus dalam hal sistem pendidikan di Indonesia antara lain dengan melakukan pembaharuan metode mengajar, perbaikan buku-buku pelajaran, dan pembaharuan kurikulum.

Kurikulum yang saat ini diterapkan dan dikembangkan oleh pemerintah adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam penerapannya, guru diberi kesempatan untuk mengembangkan indikator pembelajarannya sendiri [4]. Hal ini hendaknya membuat guru lebih kreatif dalam memilih serta mengembangkan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Dengan adanya kurikulum ini, guru dituntut berperan sebagai seseorang yang merancang pembelajaran, agar suasana kelas menjadi hidup.

Pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari proses pendidikan. Jika pelaksanaan pembelajaran di kelas bermutu akan menghasilkan output yang berkualitas. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam mengorganisasikan kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subyek yang sedang belajar. Kemampuan guru dalam mengemas suatu rancangan pembelajaran yang bermutu tentu diawali dari persiapan mengajar yang matang [3].

Mata pelajaran kimia merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa Sekolah Menengah Atas. Dalam kehidupan sehari-hari kita selalu berhubungan dengan kimia, hal ini menjadikan mata pelajaran kimia menjadi sangat penting kedudukannya dalam masyarakat. Salah satu materi dalam mata pelajaran kimia adalah minyak bumi. Materi ini membutuhkan ketekunan siswa untuk membaca dan pemahaman yang cukup karena siswa akan mempelajari tentang minyak bumi, asal mula minyak bumi, proses pengolahan, penggunaan dan dampaknya bagi masyarakat dan lingkungan di mana setiap aspeknya sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia sehari-hari.

Kenyataan yang ada di SMA Batik 1 Surakarta, pelaksanaan pembelajaran Kimia menghadapi permasalahan antara lain:

1. Prestasi belajar siswa masih rendah dibuktikan dengan banyaknya siswa yang belum mencapai KKM pada materi minyak bumi.
2. Aktivitas belajar siswa rendah.
3. Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru.
4. Metode ceramah yang mendominasi pembelajaran mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.

Berdasar hasil observasi, dan diskusi dengan guru penyebab rendahnya prestasi belajar kimia adalah karena proses belajar mengajar masih berpusat

pada guru, sehingga siswa tidak ikut terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dibutuhkan peran guru untuk menyampaikan materi kimia dengan lebih menarik, menyenangkan dan mengikutsertakan partisipasi siswa, sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa ini diperlukan dalam upaya peningkatan belajar hanya mungkin terjadi jika siswa aktif mengalami sendiri [2].

Permasalahan-permasalahan di atas merupakan masalah di dalam suatu proses pembelajaran yang mendesak untuk diselesaikan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk perbaikan pembelajaran [10]. Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas belajar siswa SMA Batik 1 Surakarta dapat ditempuh melalui penerapan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran [9].

Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Teams Games Tournaments*). Model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah yaitu: tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok [9]. Dalam model pembelajaran TGT, belajar dapat dilakukan sambil bermain. Model ini merupakan upaya untuk menciptakan keaktifan semua siswa di dalam kelas. Permainan dapat merangsang minat siswa dalam aktivitas kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar [13]. Masdiana Sinambela (2009) dalam penelitiannya di kelas toksikologi dengan model pembelajaran TGT, mendapatkan hasil 77,5% siswa mencapai KKM dengan nilai yang memuaskan. Selain itu, cara penyajian materi pelajaran dalam LKS meliputi penyampaian materi secara ringkas dapat membantu siswa untuk

belajar lebih aktif misalnya latihan soal dan diskusi [12].

Berdasar uraian di atas, penyusun memilih untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran TGT dilengkapi LKS pada materi minyak bumi. Penerapan model pembelajaran TGT dalam penelitian ini menggunakan sistem *game* berupa *petroleum explosion* yang dirancang khusus menggunakan media *flash*. *Game* ini berupa sekumpulan soal yang dibagi menjadi 9 kategori di mana setiap kategori berisi 5 soal. Siswa diberi waktu untuk mengerjakan selama 2 menit. Dengan adanya *game* diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar kimia serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerjasama sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah: penerapan model pembelajaran TGT dilengkapi LKS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X-4 pada materi pokok minyak bumi, dan apakah penerapan model pembelajaran TGT dilengkapi LKS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-4 pada materi pokok minyak bumi.

Manfaat penelitian ini secara teoritis antara lain: a) Untuk menambah ilmu pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran TGT dilengkapi LKS terhadap aktivitas dan hasil belajar. b) Sebagai bahan pertimbangan dan bahan masukan serta acuan bagi penelitian selanjutnya. Manfaat bagi pengembangan profesi guru yaitu penelitian ini dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan manfaat bagi siswa adalah dapat menambah pengalaman belajar siswa yang menarik dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif antara guru dengan peneliti. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang

masing-masing terdiri dari tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/ 2012.

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, tes, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dalam 3 tahap, yaitu: reduksi data, sajian data dan penarikan simpulan.

HASIL

Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebelum diterapkan mode pembelajaran TGT siswa sangat pasif namun setelah diterapkan model pembelajaran TGT siswa menjadi lebih aktif. Hasil analisis untuk aktivitas siswa terangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Aspek	Ketercapaian (%)	
	Siklus I	Siklus II
<i>Visual activities</i>	85,42	91,67
<i>Oral activities</i>	58,85	61,34
<i>Listening activities</i>	78,82	91,67
<i>Writing activities</i>	45,14	97,92
Rata-rata	67,06	85,65

Pada siklus I, secara keseluruhan target yang diharapkan telah tercapai. Namun untuk *writing activities* yang ditargetkan sebesar 50% ternyata belum mencapai target. Karena itu, pada siklus II perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan *writing activities* agar mencapai target yang diharapkan.

Hasil belajar kognitif siswa menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I (41,67%) ke siklus II (83,33%). Namun hasil belajar kognitif pada siklus I belum memenuhi target yang diharapkan. Karena itu perlu dilakukan perbaikan

pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan antara lain guru lebih menekankan materi-materi yang masih kurang dipahami oleh siswa, pembelajaran diubah dari presentasi kelas menjadi diskusi kelompok dan guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya langsung kepada guru jika ada hal yang belum dipahami, serta *game* yang pada siklus I sudah dilakukan sesuai urutan pada siklus II dilakukan secara acak sehingga siswa berusaha memahami semua materi.

Selain aktivitas dan hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif dan kepuasan siswa terhadap pembelajaran relatif mengalami peningkatan. Tabel hasil analisis untuk hasil belajar afektif dan kepuasan siswa terhadap pembelajaran terdapat dalam Tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Hasil analisis Hasil Belajar Afektif Siklus I dan Siklus II

Aspek	Capaian (%)	
	Siklus I	Siklus II
Sikap	73,26	74,93
Nilai	75,35	77,78
Minat	76,27	77,26
Konsep Diri	62,96	75,35
Moral	71,88	72,45
Rata-rata	71,9	75,6

Tabel 3. Hasil Analisis Kepuasan siswa terhadap Pembelajaran siklus I dan Siklus II

Aspek Kepuasan	Ketercapaian (%)	
	Siklus I	Siklus II
<i>Tangible</i>	75,46	76,50
<i>Reliability</i>	77,43	77,55
<i>Responsiveness</i>	79,17	80,72
<i>Asurance</i>	77,08	78,82
<i>Empathy</i>	81,08	81,75
Rata-rata	78,04	79,22

Hasil analisis aktivitas, hasil belajar kognitif, afektif dan kepuasan

siswa terhadap pembelajaran terangkum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Siklus I dan Siklus II

Aspek	Ketercapaian (%)	
	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Belajar	67,06	85,65
Hasil Belajar Kognitif	41,67	83,33
Hasil Belajar Afektif	71,9	75,6
Kepuasan terhadap Pembelajaran	78,04	79,22

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, angket, dan wawancara pembelajaran yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksud meliputi prestasi belajar kognitif, afektif dan kepuasan belajar.

Untuk aspek keaktifan siswa, pada siklus I keaktifan siswa secara klasikal mencapai 67,06%. Persentase ini telah mencapai target yang diharapkan, yakni 50% namun pada aspek *writing activities* masih belum mencapai target yang diharapkan. Selanjutnya, tindakan dilanjutkan pada siklus II guna meningkatkan keaktifan siswa terutama aspek *writing activities* dalam proses pembelajaran. Pada siklus II keaktifan siswa adalah 85,65%. Peningkatan keaktifan siswa ini disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang menentukan dalam peningkatan keaktifan siswa adalah strategi pembelajaran. Pada siklus II, strategi pembelajaran yang digunakan guru lebih menekankan materi yang belum dikuasai oleh siswa. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya dan pertanyaan itu dijawab langsung oleh guru. Adanya *reward* pada setiap akhir siklus juga merupakan suatu motivasi bagi siswa untuk mendapatkan

poin tinggi sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satu aspek yang mengalami kenaikan yang signifikan adalah aspek *writing activities*. Siswa merasa perlu menulis jawaban hasil diskusi agar dapat dijadikan materi untuk belajar. Hal ini dikarenakan banyaknya siswa yang belum tuntas dan mereka termotivasi untuk mendapatkan nilai yang lebih baik sehingga perlu untuk menulis hasil diskusi tersebut. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT ini mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa aktif bertanya, menjawab, dan berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalah. Selain itu, model pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan ini membuat siswa tidak merasa bosan.

Untuk hasil belajar kognitif, pada siklus I ketuntasan belajar sebesar 41,67%. Hasil ini belum mencapai target yang diharapkan yaitu 50% maka tindakan dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II hasil ketuntasan belajar sebesar 83,33%. Peningkatan hasil belajar kognitif ini disebabkan pada siklus II, pembelajaran disajikan untuk membahas materi, khususnya pada sub bab yang belum tuntas. Selain itu, *game* yang dilakukan pada siklus II dilakukan dengan secara acak sehingga siswa-siswa mempelajari materi secara keseluruhan agar dapat mengerjakan soal dalam *game*. Hal ini membuat siswa menjadi lebih paham mengenai materi pelajaran. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif di mana siswa bekerja dalam kelompok dan mengajari satu sama lain [9]. Model pembelajaran TGT di mana pembelajaran dilakukan dalam kelompok membuat pembelajaran lebih efektif karena siswa saling bekerjasama untuk memahami materi. Kelompok dalam TGT dibuat untuk mempersiapkan anggota, membahas materi secara bersama-sama untuk persiapan menghadapi *game* dan turnamen. Adanya *game* dan turnamen di

mana di dalamnya melibatkan unsur kompetisi memotivasi siswa untuk memahami materi agar dapat melaksanakan *game* dan turnamen dengan baik [1]. Kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Selain itu, persaingan baik secara individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa [4].

Untuk hasil belajar afektif atau sikap siswa terhadap pembelajaran. Penilaian afektif siswa dilakukan untuk memberikan informasi kepada guru tentang sikap siswa. Dari hasil angket yang diisi oleh siswa, aspek afektif juga mengalami peningkatan walaupun tidak terlalu signifikan yaitu pada siklus I 71,6 dan 75,6 untuk siklus II. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil beberapa penelitian sebelumnya, salah satunya penelitian yang telah dilakukan oleh van Wyk (2011) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memberikan hasil positif untuk perbaikan sikap siswa dalam pembelajaran. Adanya tanggung jawab individu dan kelompok memungkinkan terjadinya peningkatan sikap positif siswa dalam pembelajaran. Parveen (2011) menerapkan model pembelajaran kooperatif dan hasilnya penerapan model pembelajaran kooperatif memberikan peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif siswa.

Selain hasil belajar kognitif dan afektif, kepuasan belajar siswa juga dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan belajar siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Dari hasil angket yang diisi oleh siswa, kepuasan siswa mengalami sedikit peningkatan yaitu sebesar 78,04 pada siklus I menjadi 79,22 pada siklus II. Respon positif dari siswa terhadap kegiatan pembelajaran menyebabkan tumbuhnya minat belajar siswa sehingga memiliki keinginan untuk belajar. Minat belajar siswa berpengaruh terhadap motivasi belajar dan kemudahan memahami materi pelajaran. Motivasi

tidak hanya penting agar siswa terlibat dalam kegiatan akademik, tetapi juga penting dalam menentukan seberapa banyak menyerap informasi untuk belajar dan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi, sehingga siswa akan menyerap dan mengendapkan materi tersebut dengan lebih baik[3]. Jadi keinginan untuk belajar menyebabkan siswa mudah dan dapat memahami serta mempelajari materi pelajaran. Pelaksanaan model pembelajaran TGT juga membuat siswa merasa senang karena dalam pelaksanaan TGT siswa bermain sambil belajar. Adanya pemberian hadiah dan sertifikat pada kelompok dengan poin tertinggi membuat siswa sangat puas dengan pembelajaran yang diterapkan guru.

Dalam penelitian ini, untuk mengukur validitas data yang diperoleh, penulis menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan proses memastikan sesuatu dari berbagai sudut pandang [5]. Penulis menggunakan triangulasi sumber (*source triangulation*) dan triangulasi metode (*method triangulation*). Dengan menggunakan teknik triangulasi, maka data yang diperoleh dapat dinyatakan valid. Dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa hasil observasi pada siklus I selaras dengan hasil wawancara. Sedangkan pada siklus II hasil angket yang diisi oleh siswa selaras dengan hasil observasi dan wawancara. Karena ketiga sumber memberikan hasil yang sama, dapat disimpulkan bahwa informasi tersebut dinyatakan valid.

Penelitian ini dapat disimpulkan berhasil karena masing-masing aspek dalam aktivitas dan hasil belajar yang diukur telah mencapai target yang ditetapkan. Dari hasil pengamatan dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dilengkapi LKS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi minyak

bumi pada siswa kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/ 2011.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dilengkapi LKS dapat meningkatkan aktivitas belajar materi minyak bumi. Hal ini dapat dilihat dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II. Pada siklus I persentase rata-rata indikator keaktifan siswa 67,06% yang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,65%.
2. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dilengkapi LKS dapat meningkatkan hasil belajar materi minyak bumi. Hal ini dapat dilihat dalam pelaksanaan tes kognitif siklus I dan tes kognitif siklus II. Ketuntasan belajar siswa mencapai 41,67% pada siklus I dan 83,33% pada siklus II. Untuk hasil belajar afektif siswa didapatkan persentase rata-rata aspek hasil belajar afektif untuk siklus I sebesar 71,90% dan siklus II sebesar 75,60%. Dilihat dari kepuasan siswa terhadap pembelajaran terdapat peningkatan persentase rata-rata aspek kepuasan siswa dari 78,04% pada siklus I menjadi 79,22 % pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru

Hendaknya guru dapat menyajikan materi hidrokarbon menggunakan metode pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) dilengkapi LKS dengan baik, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2. Siswa

Hendaknya siswa dapat memberikan respon yang baik terhadap guru dalam menyajikan materi hidrokarbon menggunakan metode pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) dilengkapi LKS sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

3. Peneliti

Hendaknya peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis sedapat mungkin terlebih dahulu menganalisis kembali perangkat pembelajaran yang telah dibuat untuk disesuaikan penggunaannya, terutama dalam hal alokasi waktu, fasilitas pendukung dan karakteristik siswa yang ada pada sekolah tempat penelitian tersebut.

Hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya dengan mengaitkan aspek-aspek yang belum diungkapkan dan dikembangkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Ibu Ugik Sugiharti selaku guru mata pelajaran kimia SMA Batik 1 Surakarta beserta seluruh pihak yang turut berperan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Awofala, A.O.A., Fatade, A.O., Ola-Oluwa, S., 2012, Achievement in Cooperative versus Individualistic Goal-Structured Junior Secondary School Mathematics Classrooms in Nigeria. *International Journal of Mathematics Trends and Technology*- Volume3 Issue1-2012 ISSN: 2231-5373.
- [2] Dimiyati dan Mudjiono, 2009, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Depdikbud
- [3] Handayani, F., 2010, Pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Tournamnet (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Th. 20, No. 2, Oktober 2010
- [4] Jumadi. (____). *Pengertian KTSP dan Pengembangan Silabus dalam KTSP*. Makalah disampaikan pada Pelatihan dan Pendampingan Implementasi KTSP di SD Wedomartani. Dari staff.uny.ac.id/system/files/pengabdian/jumadi-mpd-drpengertian-ktsp-pengembangan-silabus.pdf. diakses tanggal 11 Juli 2012.
- [5] Moleong, L.J. (2000). *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [6] Sardiman, 2007, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [7] Sinambela, M., 2009, *Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Mengefektifkan Perkuliahan Toksikologi*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. ISSN: 1907-7157
- [8] Parveen, Q., Mahmood, S.T., Mahmood, A. dan Arif, M., 2011, Effect of Cooperative Learning

on Academic Achievement of
8th Grade Students in The
Subject of Social Studies.
*International Journal of
Academic Research* Vol. 3.
No.1. January, 2011, Part III

[9] Slavin, R.E., 2010, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media

[10] Subyantoro, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV Widya Karya

[11] van Wyk, M.M., 2011, The Effects of Teams Games Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal Social Science*, 26(3): 183-193 (2011)

[12] Widjajanti, E., 2008, *Kualitas Lembar Kerja Siswa*. Makalah Seminar Pelatihan Penyusunan LKS Mata Pelajaran Kimia berdasar KTSP bagi Guru SMK/ MAK

[13] Yolageldili, G., dan Arian, A., 2011, *Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners*. *Elementary Education Online*, 10(1), 219-229, 2011.