

“PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS XI IIS 5 SMA NEGERI 2 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2015/2016”

Kurnia Anandita Widyaningrum
Program Studi Pendidikan-Sosiologi Antropologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret
Surakarta

Abstrak

Kurnia Anandita Widyaningrum. K8412039. **PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS XI IIS 5 SMA NEGERI 2 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2015/2016.** Skripsi, Surakarta; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret. Januari 2016.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat dan hasil belajar sosiologi peserta didik kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016 melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta dengan jumlah 30 peserta didik. Teknik utama pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan test, sementara teknik pengumpulan data pendukung menggunakan wawancara dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Pada pra tindakan minat belajar peserta didik 20%, meningkat menjadi 46,67% pada siklus I, dan meningkat menjadi 80% pada siklus II. Pada pra tindakan hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata 2,44, meningkat menjadi 2,83 pada siklus I, dan meningkat menjadi 3,21 pada siklus II.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas, *Team Game Tournament (TGT)*, Minat belajar, Hasil Belajar.

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting bagi kehidupan seorang individu. Pendidikan ini nantinya akan memberikan individu pengetahuan yang dapat membantunya dalam menjalani kehidupan di masyarakat. Pengetahuan ini dapat diperoleh individu baik melalui pendidikan formal yang diselenggarakan oleh instansi-instansi pendidikan resmi seperti sekolah, kursus, ataupun melalui pendidikan non-formal yang dapat diperoleh individu di masyarakat dimana ia tinggal. Pengetahuan yang dibutuhkan individu akan semakin bertambah. Untuk itulah pengetahuan yang ada didalam masyarakat akan terus mengalami perkembangan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh individu untuk dapat bertahan didalam masyarakat.

Sekolah sebagai instansi pendidikan yang selama ini di gadang-gadang menjadi pihak yang berperan penting bagi pendidikan untuk dapat mencapai tujuannya mempunyai tantangan untuk dapat menangani masalah-masalah yang menghambat pendidikan untuk dapat mencapai tujuannya. Namun, disini sekolah juga mengalami beberapa permasalahan. Permasalahan kualitas pendidikan yang dihadapi oleh sekolah antara lain

menyangkut bagaimana terlaksananya proses pembelajaran sebagai inti dari kegiatan pendidikan yang diselenggarakan oleh sekolah.

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didiknya agar melakukan kegiatan belajar hingga nantinya dapat terwujud efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang diperlukan oleh peserta didik itu sendiri. Sehingga, dalam proses belajar peserta didik harus ada suatu aktivitas, tanpa adanya suatu aktivitas tidak mungkin belajar akan berlangsung sebagaimana yang diharapkan. Aktivitas seorang peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tidak akan maksimal tanpa adanya minat belajar yang dimiliki oleh seorang peserta didik.

Oleh karena itu peran guru untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian khusus.

Dalam suatu proses pembelajaran salah satu hal yang penting adalah minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik dapat dikatakan mempunyai minat belajar apabila peserta didik secara antusias mengikuti dan juga mendominasi proses pembelajaran. Dengan besarnya minat

belajar yang dimiliki oleh peserta didik maka diharapkan peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat menemukan inti/kesimpulan dari materi yang telah disampaikan guru, memecahkan permasalahan yang diberikan guru dengan mengaplikasikan materi yang telah disampaikan guru ataupun yang mereka dapatkan melalui berbagi sumber dengan bimbingan guru, dan memperbaiki hasil belajar mereka.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta. Kelas ini terdiri dari 30 peserta didik dengan 9 siswa dan 21 siswi. Namun, minat belajar mereka dalam kegiatan pembelajaran sosiologi sangatlah rendah. Ditambah dengan hasil test mereka pada UTS yang sangat rendah. Hanya 3 peserta didik atau 10% dari 30 peserta didik dinyatakan tuntas dengan batas KKM yang ditentukan.

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan oleh peneliti maka kelas XI IIS 5 menjadi pilihan peneliti untuk melakukan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata

Pelajaran Sosiologi Di Kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.”

Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya di kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta. Dengan menggunakan model pembelajaran ini peserta didik akan mempelajari materi secara berkelompok dan berkompetisi dengan kelompok lainnya untuk memenangkan game yang telah dirancang guru dan peneliti.

Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* dianggap tepat untuk mampu memperbaiki proses pembelajaran sosiologi di kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta. Sehingga nantinya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi dapat meningkat dan juga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta yang akan dilihat melalui hasil test evaluasi yang diselenggarakan pada setiap akhir siklus.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah peserta didik kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016 dengan 30 peserta didik terdiri dari 9 siswa dan 21

siswi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data utama berupa observasi dan test dan juga teknik pengumpulan data pendukung berupa wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif dilakukan untuk menggambarkan kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) di setiap siklus nya. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk membandingkan peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta pada mata pelajaran sosiologi. Pada siklus I peneliti bersama guru kolaborator menargetkan 50% peserta didik menunjukkan minat belajaran dalam pembelajaran sosiologi dan sebanyak 60% peserta didik dapat mencapai nilai KKM yang telah ditentukan pada test evaluasi yang diselenggarakan pada akhir siklus I. Untuk siklus II target yang ingin dicapai oleh peneliti bersama guru kolaborator adalah 80% untuk minat dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan interpretasi, serta refleksi dan analisis.

SIKLUS I

Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti bersama guru kolaborator mendiskusikan skenario pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan menyusun RPP dengan materi permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat yang mengacu pada silabus yang ada.

Pelaksanaan Tindakan

Sesuai kesepakatan antara peneliti dan guru kolaborator siklus I Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua tahap. Tahap I Jumat, 13 November 2015 dan tahap ke dua pada Rabu 18 November 2015.

Observasi dan Interpretasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan yang berlangsung di siklus I dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) peserta didik yang menunjukkan minat belajarnya sebanyak 13 pserta

didik atau 43,33% sedangkan sisanya sebanyak 17 peserta didik atau 56,67% dari 30 peserta didik yang ada di kelas XI IIS 5 belum menunjukkan minat belajarnya.

Sedangkan untuk hasil belajar peserta didik yang dilihat melalui nilai test evaluasi yang diselenggarakan pada akhir siklus I mengalami peningkatan dari tahap sebelumnya. Sebanyak 19 peserta didik atau 63,33% dinyatakan tuntas. Capaian perolehan rata-rata kelas ini pun juga meningkat. Jika pada tahap sebelumnya rata-rata kelas ini hanya 2,44 pada tahap ini perolehan rata-rata yang dicapai kelas ini adalah 2,83.

Refleksi dan Analisis

Dari observasi selama berjalannya serangkaian kegiatan pada siklus I belum terjadi peningkatan sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari data yang telah disajikan. Berdasarkan hasil observasi dan interpretasi mengenai tindakan pada siklus I ini maka kemudian guru dan peneliti melakukan refleksi. Adapun hasil dari refleksi pada siklus I ini adalah;

- 1) Kelemahan guru dalam serangkaian kegiatan siklus I ialah;
 - a) Guru belum mampu menguasai kelas dengan baik dalam sesi

mengajar, maupun ketika kegiatan diskusi, presentasi, hingga tanya jawab, terutama dalam presentasi dan tanya jawab.

- b) Guru belum mampu menguasai kegiatan pembelajaran dengan baik hal ini terlihat ketika guru belum mampu untuk mengatur waktu pembelajaran dengan baik. Misalnya saja pada kegiatan diskusi, presentasi maupun tanya jawab.
- 2) Kelemahan peserta didik selama berjalannya serangkaian kegiatan siklus I adalah;
 - a) Peserta didik masih mengalami kebingungan dengan kegiatan pembelajaran.
 - b) Partisipasi peserta didik yang masih rendah dalam kegiatan pembelajaran.
 - c) Peserta didik belum dapat menyesuaikan diri dengan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi yang telah dilakukan peneliti bersama dengan guru maka beberapa hal yang dapat dilakukan pada siklus II

sebagai tindakan perbaikan pada siklus I adalah sebagai berikut;

- a) Guru harus lebih baik dalam menguasai kelas. Menguasai yang dimaksud dalam hal ini adalah guru harus mampu mengendalikan keadaan agar kegiatan pembelajaran efektif bagi peserta didik.
- b) Guru harus mampu mengelola kegiatan pembelajaran dengan lebih baik.

SIKLUS II

Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti bersama guru kolaborator mendiskusikan skenario pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada siklus I dan menyusun RPP dengan materi perbedaan, kesetaraan, dan harmonisasi sosial yang mengacu pada silabus yang ada.

Pelaksanaan Tindakan

Sesuai kesepakatan antara peneliti dan guru kolaborator siklus II Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap I 20 November 2015 dan tahap ke dua pada 25 November 2015, dan tahap

terakhir diselenggarakan pada 27 November 2015.

Observasi dan Interpretasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan yang berlangsung di siklus II dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) baik pada turnamen 1 ataupun tournament 2 peserta didik yang menunjukkan minat belajarnya mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Sebanyak 24 peserta didik atau 80% dari 30 peserta didik di kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta menunjukkan minat belajarnya. Sedangkan sisanya sebanyak 6 peserta didik atau 20% dari 30 peserta didik yang ada di kelas XI IIS 5 belum menunjukkan minat belajarnya.

Sedangkan untuk hasil belajar peserta didik yang dilihat melalui nilai test evaluasi yang diselenggarakan pada akhir siklus II mengalami peningkatan dari tahap sebelumnya. Sebanyak 27 peserta didik atau 90% dinyatakan tuntas. Capaian perolehan rata-rata kelas ini pun juga meningkat. Jika pada tahap sebelumnya rata-rata kelas ini hanya 2,83 pada tahap ini perolehan rata-rata yang dicapai kelas ini adalah 3,21.

Refleksi dan Analisis

Pada siklus II ini dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik dapat mencapai target yang ditentukan sebelumnya yaitu sebesar 80%. Meningkatnya minat belajar peserta didik ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang juga turut meningkat dan memenuhi target yang telah ditentukan pada siklus ke dua penelitian tindakan kelas ini yaitu sebanyak 80%. Kekurangan yang ada pada siklus I baik dari guru maupun peserta didik dapat diperbaiki pada siklus ke dua.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016 pada mata pelajaran sosiologi. Hal ini dapat dilihat dari data baik mulai tahap pra tindakan, siklus 1 dan maupun siklus 2 sebagai berikut;

Tahap	Prosentase (%)	
	Minat	Tdk Minat
Pra Tindakan	20%	80%
Siklus I	46,67%	53,33%
Siklus II	80%	20%

dari tabel di atas dapat dilihat bahwa peserta didik yang menunjukkan minat belajarnya terus mengalami peningkatan. Meningkatnya minat belajar peserta didik juga dapat dilihat dari capaian 7 indikator sebagai berikut;

Indikator	Capaian			
	Target	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	4	1,87	2,68	3,47
2	4	1,2	1,47	3,07
3	4	2,68	3,07	3,4
4	4	0	3,2	3,73
5	4	0	2	3,4
6	4	0	2	4
7	4	3,2	3,33	3,73
Rata-rata	4	1,28	2,54	3,54

Keterangan;

Indikator;

1. Memperhatikan guru
2. Memberikan respon baik berupa pertanyaan, pernyataan dari materi yang dijelaskan.
3. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok.
4. Mempresentasikan hasil kerja kelompok.
5. Berpartisipasi aktif dalam *game* yang telah dirancang.
6. Mengerjakan soal *tournament* yang telah disediakan.
7. Sikap peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain minat belajar, penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IIS 5 yang dapat dilihat melalui rata-rata kelas XI IIS 5 sebagai berikut;

Tahap	KKM	Nilai rata-rata
Pra Tindakan	2,70	2,44
Siklus I	2,70	2,83
Siklus II	2,70	3,21

Dari data di atas dapat kita ketahui bahwa minat dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan jika dibandingkan ketika belum dilaksanakan tindakan dan setelah dilaksanakan tindakan.

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Simpulan

1. Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016 pada pembelajaran sosiologi. Pada tahap pra tindakan capaian skor minat belajar peserta didik 1,28 dengan prosentase 20% peserta didik menunjukkan minat belajarnya. Pada siklus I capaian

skor meningkat menjadi 2,54 dengan prosentase 43,33% peserta didik menunjukkan minat belajarnya. Pada siklus II capaian ini kembali meningkat, yaitu 3,54 dengan prosentase 80% peserta didik menunjukkan minat belajarnya.

2. Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016 pada pembelajaran sosiologi. Pada tahap pra tindakan capaian skor nilai rata-rata peserta didik 2,44 dengan prosentase 10% peserta didik tuntas. Pada siklus I capaian nilai rata-rata meningkat menjadi 2,83 dengan prosentase 63,33% peserta didik tuntas. Pada siklus II capaian ini kembali meningkat, yaitu dengan capaian nilai rata-rata 3,21 dengan prosentase 90% peserta didik tuntas.

Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team*

Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas XI IIS 5 SMA Negeri 2 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016 pada mata pelajaran sosiologi. Sehingga, secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran sosiologi terutama untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

2. Implikasi Praktis

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat digunakan guru ataupun calon guru sebagai masukan dalam penerapan model pembelajaran yang efektif, inovatif, dan variatif dalam upaya untuk memperbaiki penyelenggaraan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan apa yang ingin dicapai. Dengan memperhatikan segala faktor-faktor yang mempengaruhi penyelenggaraan proses pembelajaran, maka penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Saran

1. Bagi Guru

- a. Dalam kegiatan pembelajaran guru sebaiknya lebih bisa mengelola kelas.
- b. Penerapan model yang diterapkan dalam pembelajaran sebaiknya dikembangkan lagi. Sehingga model pembelajaran yang digunakan tidak monoton.
- c. Dalam penyampaian materi ajar yang disajikan sebaiknya guru lebih mengembangkan materi sajian dengan lebih variatif sehingga dapat mempermudah pemahaman peserta didik.
- d. Dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran guru sebaiknya lebih komunikatif dengan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ataupun juga untuk mengetahui kekurangan penyelenggaraan pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik hendaknya memperhatikan baik ketika guru menjelaskan materi

ataupun ketika guru memberikan instruksi.

- b. Ketika guru memulai kegiatan pembelajaran peserta didik hendaknya berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik sebaiknya tidak melakukan kegiatan lain diluar kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah hendaknya mendorong guru untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang mendorong minat belajar peserta didik salah satunya dengan memberikan perluasan wawasan dan pelatihan penerapan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Untuk menambah wawasan peserta didik sekolah hendaknya menyediakan beberapa literatur khususnya sosiologi dalam bentuk buku pelajaran ataupun buku penunjang lainnya yang juga dapat digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Basrowi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Dimiyanti & Mudjiono. 2009. *Belajar & Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik Oemar. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta : Bumi Aksara
- <http://digilib.uinsby.ac.id/1415/5/Bab%202.pdf> (diakses tanggal 30 oktober 2015 pukul 05.23)
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*, Bandung: Alfabeta.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*, Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Kusnandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Lestari Dini Ayu . *Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pelajaran IPS*, Surakarta : UNS (<http://eprints.uns.ac.id/11967/1/1628-3609-1-PB.pdf>).
- Majid Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Makmun Abin, 2004. *Psikologi Kependidikan, Perangkat Sistem Kepengajaran Modul*, Bandung : Rosdakarya.
- Maryati Kun & Suryawati Juju. 2010. *Sociology Bilingual*, Jakarta : ESIS.
- Mulyasa E. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Restuningrum Navita Hani. 2012. *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Sosiologi Pada Siswa Kelas X6 SMAN 1 Sumberlawang Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012*, Surakarta : UNS.
- Rouviere, Caroline W. 2011. Langkah-langkah dalam TGT (Teams Games Tournament), www.maa.org/saum/maanotes49/140.html.

- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning Teori Praktek dan Riset* diterjemahkan oleh Nurulita Yusron, Bandung : Nusa Media.
- Soekanto Soerjono. 1991. *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta : Rajawali Press.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sugiyanto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta : Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS.
- Sunarto Kamanto. 1993. *Pengantar Sosiologi*, Jakarta : Lembaga Penerbit Fak. Ekonomi UI.
- Susanto Ahmad. 2013. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta : Kharisma Putra Utama.
- Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Buku Panduan Wajib Bagi Para Pendidik*, Yogyakarta : Diva Press
- Syah Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung ; Remaja Rosda Karya
- Tim Penyusun. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung : Citra Umbara.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Peneitian Tindakan Kelas (Classroom Research) Teori & Praktik*, Jakarta : Prima.