

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DAN QUANTUM TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL SISWASD NEGERI KECAMATAN PARANGGUPITO

Sugeng Rusmanto ¹

Joko Nurkamto²

Samsi Haryanto³

¹⁾ Mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS

²⁾ Dosen Pembimbing Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS

³⁾ Dosen Pembimbing Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS

Email: Sugengrusmanto@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research are to investigate: (1) whether or not there is a difference of effect between the team games tournament learning method and the quantum learning method on the learning achievement in Social Science; (2) whether or not there is a difference of effect between the students' high initial ability and the students' low initial ability on the learning achievement in Social Science; and (3) whether or not there is an interaction effect between the learning methods and the students' initial abilities on the learning achievement in Social Science.

This research used the quantitative research method with the experimental method. It was conducted at State Primary School 2 of Ketos as experimental class and State Primary School 1 of Paranggupito as control class. The former and the latter were treated with the team games tournament and the quantum learning method. The population of the research included all of the students of State Primary Schools in Paranggupito sub-district, Wonogiri regency. The samples of the research were taken by using the purposive random sampling technique. The data of the research were analyzed by using the two-way analysis of variance with the pre-requisite tests of normality test and homogeneity test at the significance test of 5%.

The results of the research show that (1) there is a significant difference of effect between the team games tournament learning method and the quantum learning method on the learning achievement in Social Science as indicated by the value of $F_{count} = 44.399 > \text{that of } F_{table} = 4.00$ at the significance level of 0.05 meaning that the proposed hypothesis is verified; (2) there is a significance difference of effect between the students' high initial ability and the students' low initial ability on the learning achievement in Social Science as shown by the value of $F_{count} = 28.582 > \text{that of } F_{table} = 4.00$ at the significance level of 0.05 meaning that the proposed hypothesis is verified; and (3) there is a significance interaction effect between the learning methods and the students' initial abilities on the learning achievement in Social Science as pointed out by the value of $F_{count} = 6.651 > \text{that of } F_{table} = 4.00$ at the significance level of 0.05 meaning that the proposed hypothesis is verified.

Based on the results of the research, the teachers should necessarily pay attention to the students' initial abilities in designing the teaching and learning process as this will grow the students' learning motivation, which later improves the the learning achievement in Social Science.

Keywords: Effect, team games tournament learning method, quantum learning method, and learning achievement.

PENDAHULUAN

Salah satu indikator pendidikan berkualitas adalah perolehan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa dapat lebih ditingkatkan apabila pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien dengan ditunjang oleh tersedianya sarana dan prasarana pendukung serta kecakapan guru dalam pengelolaan kelas dan penguasaan materi yang memadai.

Tolok ukur keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah prestasi belajar. Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VI SD Negeri Kecamatan Paranggupito untuk beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Hal ini standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas memang syarat akan materi, di samping cakupannya luas dan perlu hafalan. Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Rendahnya prestasi belajar IPS di kelas VI SD Negeri Kecamatan Paranggupito karena guru belum menggunakan metode atau pun media pembelajaran serta mendesain skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kondisi siswa sehingga menjadikan siswa aktif dan kreatif. Kecenderungan guru menggunakan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, efeknya membosankan. Kegiatan pembelajaran masih didominasi guru. Siswa sebagai obyek bukan subyek

bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan kreatifitas siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan kenyataan tersebut, untuk merangsang dan meningkatkan peran aktif siswa baik secara individual maupun kelompok terhadap proses pembelajaran IPS, maka permasalahan ini ditangani dengan mencari metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru sebagai pengajar dan fasilitator harus mampu melakukan pembelajaran yang menyenangkan juga menggairahkan, sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal. Kenyataan kegiatan belajar mengajar selama ini masih didominasi guru yaitu kegiatan satu arah dimana penuangan informasi dari guru ke siswa dan hanya dilaksanakan dan berlangsung di kelas, sehingga hasil yang dicapai siswa hanya mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum-hukum, teori hanya pada tingkat ingatan..

Kurikulum KTSP mengamanatkan bahwa pencapaian SK dan KD adalah mutlak dicapai oleh peserta didik sehingga perlu dicari metode yang tepat. Untuk dapat mencapai kompetensi pada tiap jenjang kelas, perlu disesuaikan dengan kondisi dan potensi siswa. Untuk itu, diperlukan metode yang tepat guna pencapaian secara optimal.

Seiring perkembangan zaman, di era globalisasi teknologi komunikasi yang sedang bergulir, berekses (berdampak) pada dunia pendidikan. Para guru semakin

ditantang oleh kecepatan para siswa memperoleh informasi dan pengetahuan dari luar. Para siswa berharap ada yang harus berubah dari metode PBM yang dilakukan guru di kelas.

Realitas yang ada sekarang, kualitas pendidikan di Indonesia sangat rendah. Rendahnya kualitas pendidikan tersebut tidak terlepas dari rendahnya kualitas guru dalam memberikan pelayanan PBM di sekolah. Sudah saatnya kepada senior, pihak yang berkompeten di dunia pendidikan, terutama guru untuk memikirkan bagaimana seharusnya menerapkan teknik-teknik jitu untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang handal.

Pemerintah dan jajaran yang terkait dengan dunia pendidikan harus mengubah paradigma pendidikan tempo dulu dengan paradigma pendidikan yang berorientasi pada teknologi informasi dan komunikasi. Sebagaimana yang diterapkan oleh negara-negara lain yang telah lebih dahulu maju di bidang pendidikan.

Pertumbuhan dan perkembangan manusia pada prinsipnya atas dasar dorongan dalam dirinya sendiri maupun dorongan dari luar. Dorongan dari dalam diri manusia ini merupakan faktor internal yang dapat tumbuh dan atau berkembang secara dialektikal (saling mempengaruhi) dengan faktor pengaruh dari luar (*eksternal*), terutama pengaruh yang disengaja (diciptakan)

seperti pendidikan. (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 8)

Pembelajaran inovatif merupakan amanat Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 ayat (4) menyebutkan bahwa diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa. Pembelajaran inovatif akan sangat membantu guru dalam pembelajaran yang dijalanannya. Karena kalau kita berbicara tentang pembelajaran inovatif tidak terlepas dari peran guru sebagai motivator dalam memberikan dorongan semangat kepada peserta didiknya. Dalam metode pembelajaran ini, peserta didik lebih aktif daripada gurunya, Guru hanya memberi pengarahan dan tuntunan saja, selebihnya murid yang bekerja menyelesaikannya. Pembelajaran inovatif selalu harus tersedia media pembelajaran. Walaupun alat peraga sederhana, terjadi interaksi timbal balik antara guru dan siswa. Siswa lebih dominan aktif dalam pembelajaran dan adanya manfaat atau kesan khususnya bagi siswa setelah mengikuti pelajaran tersebut. Adapun tujuan dari pembelajaran inovatif itu sendiri adalah agar pembelajaran tidak fadum, monoton, dan siswa lebih termotivasi dalam belajar. Di sini, guru dituntut untuk kreatif dalam mencari media pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran inovatif secara merata, sesuai dengan undang-

undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional).Salah satunya dijelaskan agar di sekolah-sekolah harus diterapkan sistem pembelajaran inovatif.Ini merupakan suatu hal yang tidak boleh ditawar-tawar lagi.Memang, sudah saatnya kita mengubah paradigma mengajar tempo dulu dengan teknik mengajar zaman sekarang. Di era yang penuh kompetensi ilmu, kalau kita tidak mau membuat persaingan selamanya kita akan ketinggalan terus.

Sinergi dengan pembelajaran inovatif yang berorientasi pada siswa (*student oriented*) adalah pembelajaran Team Games Tournament pembelajaran motode ini merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, Serta belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna.

Fenomena yang terjadi pada Mata Pelajaran IPS, siswa cenderung merasa sulit dalam memahami konsep-konsep IPS. Hal ini dikarenakan IPS banyak materi yang menuntut daya ingat, sehingga siswa akan lebih cepat lelah kognitifnya. Untuk itu, diperlukan motode pembelajaran yang inovatif yang akan mampu mengantisipasi kebosanan siswa terhadap materi, tetapi sebaliknya justru akan memotivasi dan mensugesti siswa untuk belajar IPS. Salah satu metode pembelajaran yang inovatif saat ini adalah pembelajarann dengan metode Team Group Tournamen dan metode

Quantum.Metode pembelajaran ini akan efektif jika didukung dengan fasilitas, kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran serta kemampuan siswa. Kemampuan siswa, terutama kemampuan awalnya yang akan menentukan keberhasilan pembelajaran IPS.

Tujuan Penelitian

Penelitian ilmiah pada umumnya dilaksanakan dengan tujuan untuk menemukan atau mengkaji kebenaran suatu ilmu pengetahuan. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 5) penelitian yang berobjek pada masalah-masalah persekolahan bertujuan untuk meningkatkan efektifitas program belajar mengajar agar tercapai prestasi belajar secara maksimal. Tujuan dan penelitian ini adalah mengetahui :

1. Mengetahui perbedaan pengaruh antara penerapan motode pembelajaran Team Games Tornament dan Metode Quantum terhadap prestasi belajar IPS.
2. Mengetahui perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan awal rendah terhadap prestasi belajar IPS.
3. Mengetahui interaksi pengaruh antara metode pembelajarandan kemampuan awal terhadap prestasi belajar IPS.

Kajian Pustaka

1. Prestasi Belajar IPS

a. Hakikat Belajar

Sejak orang terlahir di dunia hingga akhirnya meninggalkan dunia lagi ternyata proses belajar akan senantiasa menyertainya dan lingkungan sekitarnya akan memberi pelajaran secara alamiah. Haris Mudjiman (2008 : 1) mengatakan bahwa "belajar adalah kegiatan alamiah manusia" dengan tujuan agar dapat memiliki kemampuan untuk menjawab tantangan alam dan tantangan kehidupan yang semakin keras serta masalah yang menghadang kehidupan manusia semakin banyak. Sementara itu menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009: 10), "belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru" dengan demikian proses tersebut menimbulkan perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman.

Dari beberapa definisi tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan (*change*) tingkah laku (*behavior*) atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar itu akan lebih baik, kalau si subyek belajar itu mengalaminya atau melakukannya, sehingga tidak bersifat verbalistik. Di samping definisi tersebut, ada beberapa pengertian lain, baik yang dilihat secara

mikro maupun secara makro, dilihat dalam arti luas ataupun terbatas/khusus. Dalam pengertian luas belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadianseutuhnya. Relevan dengan ini maka ada pengertian atau konsep ini adalah penambahan pengetahuan (Depdiknas, 2004: 4). Definisi atau konsep ini dalam praktek banyak dianut di sekolah-sekolah. Para guru berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan siswa giat untuk mengumpulkan /menerima. Dalam kasus yang demikian, guru hanya berperan sebagai pengajar. Sebagai konsekuensi dari pengertian yang terbatas ini, maka kemudian muncul banyak pendapat yang mengatakan bahwa belajar itu menghafal. Hal ini terbukti, misalnya kalau siswa (subyek belajar) itu akan ujian, mereka menghafal terlebih dahulu. Sudah barang tentu pengertian seperti ini, secara esensial belum memadai.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Kegiatan belajar mengajar dikatakan efisien kalau prestasi belajar yang diinginkan dapat dicapai dengan usaha yang sekecil mungkin. Perwujudan perilaku belajar biasanya terlihat dalam perubahan-perubahan kebiasaan,

keterampilan, dan pengamatan, sikap dan kemampuan yang biasanya disebut sebagai prestasi belajar. Secara umum prestasi belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai hasil pengamatan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya, hasil dari proses belajar disebut sebagai prestasi belajar yang dapat dilihat dan diukur.

Dalam realitas, prestasi belajar diukur menggunakan suatu instrument yang mengakomodir materi pembelajaran. Seorang guru harus mampu menghasilkan instrument pengukur prestasi yang valid dan reliable sehingga hasil pengukuran prestasi belajar dapat dijadikan sebagai penentu keberhasilan proses pembelajaran. Dalam pembuatan instrument seorang guru harus berfikir secara holistik dalam memandang siswa sebagai subyek pembelajaran yang merupakan bagian dari lingkungan belajar dan lingkungan sosialnya. Senada dengan hal tersebut Gary R. Morison, Steven M. Ross, Jerrold E. Kemp (2001: 200) mengatakan:

" To increase the validity of your finding, you dedicate to use multiple data collection instruments, including a teacher survey and interview, student interview, parent interview, student attitude survey, and a test of student learning of health principles. "

(Untuk mencapai kevalidan dari temuan kita bisa menggunakan bermacam-macam instrument pengumpul data, termasuk guru mensurvei dan

mewancarai, yaitu: wawancara siswa, wawancara orang tua, sikap siswa dan suatu test siswa tentang prinsip belajar yang benar)

c. Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengajaran IPS lebih bersifat pengenalan mengenai "Seni Kehidupan". Landasan pengkajian dari berbagai aspek kehidupan ini diambil dari berbagai sumber ilmu social yaitu: Sosial Budaya, Geografi, Politik, Ekonomi, Sosiologi, dan Sejarah. Pengajaran IPS kelas rendah disajikan dalam pendekatan tematik, sedangkan IPS pelajaran mandiri mulai diprogram pada kelas 4 ke atas. Oleh karena itu materi pengajaran IPS lebih banyak dititik beratkan kepada dunia siswa dan lingkungannya.

Dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2007: 18) Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek- aspek : manusia, tempat dan lingkungan, waktu, keberlanjutan, dan

perubahan sistem sosial dan budaya, dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Pengajaran IPS SD diandalkan untuk membina generasi penerus usia dini agar memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, menghayati tuntutan keharusan dan pentingnya bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan erat di lingkungannya sebagai insan sosial dan warga negara yang baik (BSNP, 2007:18)

d. Prestasi Belajar IPS

Prestasi belajar IPS adalah hasil penilaian belajar siswa mengenai apa yang telah dicapai dan dinyatakan dalam bentuk nilai angka yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu atau dalam satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran IPS.

Motode Pembelajaran

a. Metode Team Games Tournament(TGT)

Metode TGT dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Metode TGT merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins.(Slavin, 2008:13). Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antarkelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan - aturan yang telah ditentukan. Dalam

permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Menggunakan TGT di kelas membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara murid-murid, yang diharapkan menghasilkan peningkatan motivasi dan prestasi jangka panjang. van Wyk (2010) mengemukakan bahwa :

"TGT uses the same teacher presentations and team work as in STAD, but replaces the quizzes with weekly tournaments, in which students play academic games with members of other teams to contribute points to their team scores. Student play the games at three-person "tournament tables" with others with similar past records in mathematics. A "bumping" procedure keeps the games fair".

(Metode pembelajaran TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan STAD(*Student Achievement Divisions*), tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam *game*, teman yang lain tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual).

b. Metode Pembelajaran Quantum

Quantum Learning merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna. Quantum learning berakar dari upaya Georgi Lozanov, pendidik berkebangsaan Bulgaria. Ia melakukan penelitian yang disebutnya *suggestology*. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar. Menurut De Porter dalam *The Impact of Quantum Learning* (<http://www.learningforum.com>)

mengatakan :

Quantum Learning is comprehensive model that covers both educational theory and immediate classroom implementation. It integrates research-based best practices in education into a unified whole, making content more meaningful and relevant to students lives. Quantum learning is about bringing joy to teaching and learning with ever-increasing 'Aha' moments of discovery. It helps teachers to present their content a way that engages and energizes students. This model also integrates learning and life skills, resulting in students who become effective lifelong learners responsible for their own education.

(Pembelajaran Quantum adalah suatu model menyeluruh yang meliputi teori pendidikan dan implementasi di kelas. Hal ini mengintegrasikan praktek terbaik di dalam pendidikan ke dalam

suatu kesatuan yang utuh, membuat pembelajaran lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan siswa. Pembelajaran Quantum adalah tentang pembelajaran yang membawa kegembiraan yang akan menjadikan kegiatan mengajar dan belajar meningkat sehingga saat-saat/moment 'Aha' dapat ditemukan. Hal ini akan mendorong siswa dalam menerima materi yang disajikan guru. Model ini juga mengintegrasikan ketrampilan hidup dan pelajaran, menghasilkan para siswa menjadi pelajar efektif bertanggung jawab untuk pendidikan mereka sendiri).

Quantum Learning mencakup aspek-aspek penting tentang cara otak mengatur informasi. Menurut De Porter (2002:16), “ *Quantum Learning* adalah interaksi-interaksi yang mengubah energy menjadi cahaya”. Dengan mengutip rumus Albert Einstein, yakni $E=mc^2$, De Porter memisalkan kekuasaan energi ke dalam analogi tubuh manusia yang secara fisik adalah materi. Sehingga tujuan belajar menurut *Quantum Learning* adalah meraih sebanyak mungkin cahaya.

Meskipun dinamakan pembelajaran kuantum, falsafah dan metodologi pembelajaran kuantum tidaklah diturunkan atau ditransformasikan secara langsung dari fisika kuantum yang sekarang sedang berkembang pesat. Tidak pula ditransformasikan dari prinsip-prinsip dan pandangan-pandangan utama fisika kuantum yang dikemukakan oleh Albert Einstein, seorang tokoh terdepan

fisika kuantum. Jika ditelaah atau dibandingkan secara cermat, istilah kuantum (*Quantum*) yang melekat pada istilah pembelajaran (*learning*) ternyata tampak berbeda dengan konsep kuantum dalam fisika kuantum.

Kemampuan awal

Kemampuan awal adalah pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelum ia melanjutkan ke jenjang berikutnya menurut De Cecco (H. Nashir, 2004: 64). Abdul Gafur mendefinisikan kemampuan awal adalah "pengetahuan dan keterampilan yang relevan yang telah dimiliki siswa pada saat memulai mengikuti suatu program pengajaran" Reigeluth (2006: 160) menyatakan ada tujuh jenis kemampuan awal yang dapat digunakan untuk memudahkan perolehan, pengorganisasian, dan pengungkapan kembali pengetahuan baru, yaitu : (1) *Arbitrariness meaningful knowledge* yaitu pengetahuan bermakna tidak terorganisir sebagai tempat mengaitkan pengetahuan hafalan untuk memudahkan retensi. (2) *Analogic knowledge* yaitu pengetahuan analogis yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan lain serupa yang berada di luar isi yang sedang dibicarakan. (3) *Superordinate knowledge* yaitu pengetahuan tingkat yang lebih tinggi yang dapat berfungsi sebagai kerangka cantolan bagi pengetahuan baru. (4) *Coordinate knowledge* yaitu pengetahuan setingkat yang dapat memenuhi fungsinya sebagai

pengetahuan asosiatif atau komperatif. (5) *Subordinate knowledge* yaitu pengetahuan tingkat yang lebih rendah yang berfungsi untuk mengkongkretkan pengetahuan baru atau juga penyediaan contoh. (6) *Experiential knowledge* yaitu pengetahuan pengalaman yang memiliki fungsi untuk mengkongkretkan dan menyediakan contoh bagi pengetahuan baru. (7) *Cognitive strategy* yaitu strategi kognitif yang menyediakan cara mengolah pengetahuan baru, mulai dari penyandian, penyimpanan, sampai pada pengumpulan kembali pengetahuan yang telah tersimpan dalam ingatan.

Hipotesis

Dalam penelitian ini dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Penggunaan metode pembelajaran Team Games Tournament dan metode pembelajaran Quantum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS.
2. Siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan awal rendah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS.
3. Penggunaan metode pembelajaran dan kemampuan awal siswa memiliki interaksi pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS. Hal ini terlihat siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dalam pembelajaran dengan metode Team Games Tournament berinteraksi positif

bila dibandingkan dengan siswa kemampuan awal tinggi dalam pembelajaran menggunakan metode *Quantum* terhadap prestasi belajar IPS. Siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dalam pembelajaran IPS dengan metode Team Games Tournament berinteraksi positif bila dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kemampuan awal rendah dengan metode *Quantum* dalam prestasi belajar IPS. Siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dalam pembelajaran IPS dengan metode *Quantum* berinteraksi positif bila dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kemampuan awal rendah dalam pembelajaran IPS terhadap prestasi belajar IPS.

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Paranggupito, Kabupaten Wonogiri. Dalam hal ini penelitian dilaksanakan SDN 2 Ketos dan SDN 1 Paranggupito pada semester II Tahun Pelajaran 2012/2013

1. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, Menurut Moh. Nasir (1988: 74) dikemukakan bahwa: Metode eksperimen adalah metode yang mengobservasi di bawah kondisi buatan (*artificial condition*) dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si

peneliti. Dengan demikian, penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol.

Karena penelitian ini bersifat eksperimental, maka hasil penelitian ini akan menegaskan kedudukan hubungan kausal antara variabel-variabel yang akan diteliti, tujuannya terletak pada penemuan fakta-fakta penyebab dan fakta-fakta akibat tentang perbedaan keefektifan penerapan metode pembelajaran *TGT* dan *Quantum* dalam pembelajaran IPS ditinjau dari kemampuan awal siswa. Selanjutnya dilakukan analisis perbandingan setiap variasi variabel bebas sekaligus dilihat faktor-faktor yang berinteraksi terhadap variabel terikat. Rancangan penelitian adalah menggunakan rancangan faktorial 2 x 2 dengan teknik analisis varian (Anava). Hasil penelitian ini akan menegaskan bagaimana hubungan variabel yang akan diteliti, variabel bebas dalam penelitian ini meliputi (a) penerapan metode pembelajaran *TGT* dan *Quantum* (b) kemampuan awal siswa. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar IPS.

B. Pupulasi, Sampel dan Sampling

Populasi merupakan subjek penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006 :115). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI Kecamatan Paranggupito, Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran

2012/2013. Adapun jumlah siswa kelas VI dari 19 sekolah sebanyak 380 siswa.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2006: 117). Sampel yang digunakan dalam penelitian terdiri dari 3 (tiga) kelompok yaitu : 1 (satu) kelompok menggunakan metode pembelajaran TGT, 1 (satu) kelompok menggunakan metode pembelajaran *Quantum* dan 1 (satu) kelompok ujicoba instrument. Cara pengambilan sampel dilakukan dengan *multistage cluster purposive random sampling*, sebagai berikut :

- a. Untuk memilih sekolah digunakan *cluster random sampling*. Agar tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran dari sekolah yang diteliti, maka pengambilan sampel ditetapkan sebanyak 2 sekolah dengan masing-masing sekolah diambil 1 kelas. Pada tahapan ini menggunakan cara undian terpilih SDN 2 Ketos dan SDN 1 Paranggupito sebagai sampel penelitian. Untuk mengetahui kesetaraan kedua sekolah tersebut, sebelum melakukan eksperimen dilakukan uji kesetaraan terlebih dahulu menggunakan data nilai tes ulangan akhir semester I sehingga diketahui tingkat kesetaraannya. Perhitungan uji kesetaraan menggunakan uji *Paired sample T-test*. Hasil uji kesetaraan antara SDN 2 Ketos dan SDN 1 Paranggupito menggunakan uji-t didapat $t_{hitung} = 1,913 < t_{table} = t_{5\%, 29} = 1,699$ dengan

nilai signifikansi $p = 0,066 > \alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan atau setara antara prestasi IPS siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol. Untuk memilih tingkat kelas digunakan *purposive sampling*. Dipilih sebagai sampel siswa-siswi kelas VI karena kompetensi-kompetensi yang di eksperimenkan adalah materi/ kompetensi kelas VI.

- b. Untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan secara *cluster random sampling* dengan cara undian dari kedua sekolah yang akan diteliti. Hasilnya kelas VI SDN 2 Ketos adalah kelompok eksperimen dengan perlakuan pembelajaran menggunakan metode *Team Games Tournament*, dan kelas VI SDN 1 Paranggupito adalah kelompok kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran *Quantum*. Atas dasar cara tersebut, jumlah siswa untuk sampel penelitian berjumlah 60 siswa yang terdiri dari 30 siswa untuk kelompok menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (A1), 30 siswa untuk kelompok menggunakan metode pembelajaran *Quantum* (A2).

Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian Tes Prestasi belajar IPS

Pengumpulan data tentang prestasi belajar IPS siswa digunakan teknik test objektif dengan empat

alternatif jawaban, jumlah soal sebanyak 70 soal.

Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang didapatkan dari penelitian merupakan data dalam distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas adalah *Uji Liliefors* pada taraf signifikansi (α) 0,05. Dalam hal yang diuji adalah hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jika di dapat $L_0 < L$, maka H_0 diterima, dan jika $L_0 > L$ maka H_0 ditolak.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varians antara dua kelompok yang dibandingkan. Untuk menguji apakah kelompok tersebut homogen atau tidak, dilakukan dengan teknik analisis varian homogenitas uji F. Kriteria pengujian digunakan pada taraf signifikansi 5 % yang berarti data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Setelah dilakukan pengujian prasarat hipotesis, maka dilanjutkan dengan penganalisisan data untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode belajar terhadap prestasi belajar IPS ditinjau dari kemampuan awal siswa menggunakan teknik analisis varians (ANOVA) 2 jalur 2 x 3.

2. Uji Hipotesis

Uji untuk analisis hipotesis digunakan untuk mengolah data hasil

penelitian yang berupa angka, sehingga dapat menghasilkan yang dapat memberikan jawaban rumusan masalah yang diajukan secara logis dan sistematis.

a. Uji ANAVA 2 Jalur

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis varians (ANOVA) dua jalur pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

a. Uji Lanjut

Setelah uji analisis varians (ANOVA) dua jalur dilanjutkan dengan Uji Scheffe untuk mengetahui kelompok mana yang lebih unggul secara signifikan.

3. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi data prestasi belajar IPS secara keseluruhan

Dari data penelitian menunjukkan bahwa jumlah responden (N) = 60 siswa dengan nilai tertinggi = 88, nilai terendah = 52, mean ($\bar{x}$) = 70.3, median (M_c) = 70, modus = 72, standar deviasi (σ) = 8,75.

2. Deskripsi Data Prestasi Belajar IPS dengan Metode pembelajaran TGT.

Dari data penelitian menunjukkan bahwa jumlah responden (N) = 30, nilai tertinggi = 88, nilai terendah = 64, mean ($\bar{x}$) = 75,13, median (M_c) = 74, modus = 72, standar deviasi (σ) = 7,35.

3. Deskripsi Data Prestasi belajar IPS pada Metode Pembelajaran Quantum.

Dari data penelitian menunjukkan bahwa jumlah responden (N) = 30, nilai tertinggi = 78, nilai terendah = 52, mean (x) = 65,46, median (M_e) = 66, modus = 64, standar deviasi (σ) = 7,31.

4. Deskripsi Data Prestasi belajar IPS pada siswa dengan kemampuan awal tinggi

Dari data penelitian menunjukkan bahwa jumlah responden (N) = 23, nilai tertinggi = 88, nilai terendah = 58, mean (x) = 75,65, median (M_e) = 77, modus = 85, standar deviasi (σ) = 9,35.

5. Deskripsi Data Prestasi belajar IPS pada siswa dengan kemampuan awal rendah.

Dari data penelitian menunjukkan bahwa jumlah responden (N) = 37, nilai tertinggi = 78, nilai terendah = 52, mean (x) = 66,97, median (M_e) = 68, modus = 72, standar deviasi (σ) = 6,50.

6. Deskripsi Data Prestasi belajar IPS dengan Metode Pembelajaran TGT pada siswa dengan kemampuan awal tinggi.

Dari data penelitian menunjukkan bahwa jumlah responden (N) = 12, nilai tertinggi = 88, nilai terendah = 76, mean (x) = 82,5, median (M_e) = 84,5, modus = 85, standar deviasi (σ) = 4,44.

7. Deskripsi Data Prestasi belajar IPS dengan Metode Pembelajaran TGT

pada siswa dengan kemampuan awal rendah.

Dari data penelitian menunjukkan bahwa jumlah responden (N) = 18, nilai tertinggi = 78, nilai terendah = 64, mean (x) = 70,22, median (M_e) = 70, modus = 72, standar deviasi (σ) = 3,93.

8. Deskripsi Data Prestasi Belajar IPS dengan Metode Pembelajaran Quantum pada siswa dengan kemampuan awal tinggi.

Dari data penelitian menunjukkan bahwa jumlah responden (N) = 11, nilai tertinggi = 78, nilai terendah = 58, mean (x) = 68,18, median (M_e) = 68, modus = 68, standar deviasi (σ) = 7,29.

9. Deskripsi data prestasi belajar IPS dengan Metode Pembelajaran Quantum pada siswa dengan kemampuan awal rendah

Dari data penelitian menunjukkan bahwa jumlah responden (N) = 19, nilai tertinggi = 76, nilai terendah = 52, mean (x) = 63,89, median (M_e) = 64, modus = 64, standar deviasi (σ) = 7,04.

A. Pengujian Persyaratan Analisis Data

Sebelum data hasil penelitian di uji hipotesis, maka uji persyaratan harus dilakukan, yaitu uji kenormalan data dan uji kehomogenan data. Dalam penelitian ini uji kenormalan data menggunakan uji *Liliefors Signifinance Correlation* dari

Kolmogorov-Smirnov dan uji kehomogenan data menggunakan uji F.

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang didapatkan dari penelitian merupakan data dalam distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas yang adalah *Liliefors Signifinance Correlation* dari Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikansi (α) 0,05. Data uji normalitas dapat dilihat bahwa signifikansi pada kelompok TGT sebesar 0,194 dari signifikansi pada kelompok Quantum sebesar 0,200 yang keduanya lebih besar dari tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05$, Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua sebaran data prestasi belajar IPS pada kelompok TGT dan Kelompok Quantum terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varians antara dua kelompok yang dibandingkan. Untuk menguji apakah kelompok tersebut homogen atau tidak, dilakukan dengan teknik analisis varian homogenitas. Dari tabel dapat diambil kesimpulan bahwa Sig. > Taraf Sig. atau $0,072 > 0,05$ sehingga kesimpulannya kedua varians data homogen.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis menunjukkan bahwa bahwa hipotesis-hipotesis yang diajukan kepada variabel penelitian menunjukkan

hasil yang signifikan. Selanjutnya dibahas masing-masing hipotesis sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran Team Games Tournament dan metode pembelajaran Quantum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar IPS, hal ini ditunjukkan dengan perolehan $F_{hitung} = 44,399$ yang lebih besar dari $F_{tabel} = 4,00$. Dari analisis deskriptif menunjukkan rata-rata penerapan metode TGT adalah 75,133 yang lebih baik bila dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan Quantum yang hanya sebesar 65,466. Pembelajaran pada metode pembelajaran TGT adalah salah satu pembelajaran inovatif yang memiliki karakteristik aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

2. Siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan awal rendah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berpengaruh terhadap Prestasi belajar IPS, hal ini ditunjukkan dengan perolehan $F_{hitung} = 28,582$ yang lebih besar dari $F_{tabel} = 4,00$. Dari analisis deskriptif menunjukkan rata-rata Prestasi

belajar IPS pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi adalah 75,65 yang lebih baik bila dibandingkan dengan siswa yang memiliki kemampuan awal rendah yang hanya sebesar 66,97.

3. Penggunaan metode pembelajaran dan kemampuan awal siswa memiliki interaksi pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran dan kemampuan awal siswa memiliki interaksi pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS, hal ini ditunjukkan dengan perolehan $F_{hitung} = 6,651$ yang lebih besar dari $F_{tabel} = 4,00$.

Dari hasil analisis lanjut juga menunjukkan hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran menggunakan TGT pada siswa dengan kemampuan awal tinggi akan lebih berpengaruh dari pada pembelajaran menggunakan Quantum baik pada siswa dengan kemampuan awal tinggi maupun rendah.

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa SD Negeri 2 Ketos dan SD Negeri 1 Paranggupito dengan menggunakan taraf signifikan 5 %, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran

Team Games Tournament dan metode pembelajaran Quantum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS. Dengan metode TGT, proses penibelajaran akan menghasilkan prestasi belajar yang maksimal karena metode ini sangat sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPS yang banyak mengeksplorasi unsur-unsur kognitif siswa. Sedangkan metode pembelajaran Quantum lebih cenderung mengeksplorasi unsur-unsur psikomotofik siswa walaupun dalam penyampaian materi tetap berpedoman pada pembelajaran TGT, akan tetapi metode ini kurang sesuai dengan karakteristik pelajaran IPS.

2. Siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan awal rendah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS. Sebagaimana faham konstruktivisme menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan terkonstruksi dalam otak setiap individu melalui pengalaman belajar yang dialaminya. Pengalaman belajar tersebut akan terkonstruksi dalam otak manusia apabila sudah ada ilmu pengetahuan yang sinkron dengan pengalaman belajar tersebut. Senada dengan faham tersebut maka kemampuan awal siswa akan sangat berpengaruh terhadap penciptaan sebuah ilmu pengetahuan pada otak individu.

3. Penggunaan metode pembelajaran dan kemampuan awal siswa memiliki interaksi pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS. Metode pembelajaran merupakan senjata ampuh bagi guru dalam pengorganisasian proses pembelajaran. Namun hal itu akan kurang maksimal apabila tidak didukung oleh kemampuan awal siswa yang tinggi. Sehingga antara metode pembelajaran yang bagus harus didukung kemampuan awal siswa yang tinggi agar proses pembelajaran menghasilkan prestasi yang diinginkan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penerapan metode pembelajaran TGT lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa oleh karena semua siswa dikondisikan untuk terlibat langsung secara aktif dalam semua kegiatan pembelajaran, siswa dituntut untuk mengalami sendiri objek dan peristiwa yang dipelajari sambil berinteraksi, berkomunikasi, dan melakukan refleksi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Tanggung jawab belajar ada pada siswa dan peran guru hanya sebatas pemrakarsa kondisi belajar. Dengan kondisi tersebut maka, siswa akan mempunyai pengalaman belajar nyata dan bermakna.

Dalam *Quantum Teaching*, guru sangat diharapkan sebagai aktor yang mampu memainkan berbagai gaya belajar

anak, mengorkestrasikan kelas, menghipnotis kelas dengan daya tarik, dan menguatkan konsep ke dalam diri anak. Prinsipnya, bawalah dunia guru ke dunia siswa dan ajaklah siswa ke dunia guru. Konsep belajar *Quantum* diimplementasikan dalam pembelajaran IPS yang banyak menguras daya ingat maka konsep-konsep pembelajaran akan masuk dalam ingatan yang lama (*long term memory*) karena kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningful of learning*) akan terjadi dalam metode pembelajaran ini. Akan tetapi karakteristik pembelajaran *Quantum* akan lebih sesuai mengolah keterampilan (*skill*), sehingga pada materi tertentu dalam pembelajaran IPS metode ini kurang begitu sesuai.

Kemampuan awal siswa akan mempengaruhi proses belajar siswa. karena kemampuan awal sangat didukung oleh ketertarikan siswa pada suatu mata pelajaran IPS :

1. Siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dalam pembelajaran dengan metode TGT berinteraksi positif bila dibandingkan dengan siswa kemampuan awal tinggi dalam pembelajaran menggunakan metode *Quantum* terhadap prestasi belajar IPS
2. Siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dalam pembelajaran IPS dengan TGT berinteraksi positif bila dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kemampuan awal rendah

- dengan metode *Quantum* dalam prestasi belajar IPS
3. Siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dalam pembelajaran IPS dengan metode *Quantum* berinteraksi positif bila dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kemampuan awal rendah dalam pembelajaran IPS terhadap prestasi belajar IPS.

C. SARAN

Dari hasil penelitian maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan hendaklah guru mengetahui karakteristik metode, karakteristik, materi dan karakteristik siswa. Sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan optimal
 - b. Hendaklah guru selalu mengkondisikan siswa agar mempunyai ketertarikan terhadap pelajaran, karena dengan tertarik (minat) maka siswa akan merasa senang dalam proses belajar. Penggunaan metode pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan akan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pembelajaran.
 - c. Dengan karakteristik metode TGT hendaknya digunakan pada materi atau pelajaran lain, tentu saja desainnya disesuaikan dengan karakteristik materi atau pelajaran tersebut.

2. Bagi Siswa

Siswa seharusnya aktif dalam proses pembelajaran sehingga akan mengasah kemampuan yang telah dimiliki dan dapat mengembangkan kreativitasnya, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

3. Bagi sekolah

Sekolah hendaknya melengkapi fasilitas sarana dan prasarana pembelajaran, karena dengan fasilitas yang memadai akan meningkatkan kualitas pembelajaran yang nantinya akan meningkatkan prestasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Lie. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Asri C. Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- BNSP, 2007. *Standar Kompetensi dan kompetensi Dasar*. Jakarta. Depdiknas
- Bonwell, Charles C., James A. Eison. 1991. *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. Washington: School of Education and Human Development, George Washington University
- Clifford, Morgan. 1986. *Introduction to Psychology*. 7th ed. New York: McGraw-Hill Book Co.
- Dave, Meir. 2002. *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Kaifa
- Departemen Pendidikan Nasional RI. 2004. *Materi Pelatihan Terintegrasi Mapel Pengetahuan Sosial*. Jakarta
- DePorter, Bobbi. 2001. *Accelerated Learning*. Diakses pada <http://www.learningforum.com>. Tanggal 7 Mei 2012 Pukul 14.00 WIB
- DePorter, Bobbi. 2003. *The Impact of Quantum Learning*. Diakses pada <http://www.learningforum.co.id>. Tanggal

- al 27 Februari 2010 Pukul 14.00 WIB
- Dick, Walter & Lou Carey. 1986. *The Systematic Design of Instruction*. 3 ed. Glenview: Scott Foresman and Company.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajardan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fogarty, Robin. 1991. *The Mindful How To Integrate The Curricula*. Boston : IRI/Skylight Publishing, Inc.
- Furqon. *Statistika Terapan untuk Penelitian*. 2008. Bandung: Alfabeta.
- Gage, N. L. dan David Berliner. 1992. *Educational Psychology*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Gagne, Ellen D. 1985. *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston: Little, Brown and Company
- Gagne, RM & Leslie J. Briggs. 1979. *Principles of Instruction Design*. 2nd ed, New York: Holt Rinehart & Winston
- Gagne, Robert Xi 1977. *The Conditions of Learning*. New York: Holt Rinehart and Winston, Third edition.
- Hadari Nawari. 1995. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Haris Mudjiman. 2008. *Belajar Mandiri*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press
- Hill, Winfred F. 2009. *Theories of Learning : Teori-teori Pembelajaran Konsepsi, Komparasi dan Signifikansi*, Bandung: Nusa Media
- <http://dony.blog.uns.ac.id/2011/06/29/metode-pembelajaran-team-games-tournament-tgt/> diakses tanggal 30 Nopember 2012 pukul 21.25
- <http://en.wordpress.com/tag/metode-pembelajaran/> diakses tanggal 14 Mei 2012 Pukul 17.00 WIB
- Johnson, Elaine Berlier. 2009. *Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC)
- Jonathan Sarwono. 2006. *Panduan Cepat dan Mudah SPSS 14 Panduan Cepat dan Mudah SPSS 14.Y* ogyakarta: Penerbit Andi
- Masrur Muslich. 2008. *KTSF: Pembelajaran berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Moh.Nasir. 1988. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Sinar Baru
- Monson, Gary R.. Steven M. Ross, Jerrold E. Kemp. 2001. *Designing Effective Instruction*. New York: John Wiley & Son, Inc
- Nana Sudjana. 2008. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algen Sindo.
- Oemar Hamalik. 1980. *Pendekakatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Sinar Baru
- Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang *Standar Isi*
- Permendiknas RI Nomor 23 Tahun 2006 tentang *Standar Kompetensi Lulusan*
- Reigeluth, C. M. & George, L. G. 1983. *Instructional Design. Theory and Models and Overview of Their Current Studies*. London : Lawrence Publisher.
- Saifuddin Azwar. 1999. *Tes Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Samsi Haryanto. 2003. *Evaluasi Belajar dan Pembelajaran Surakarta: UNS*
- Sardiman. 2002. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Slawin, 2005. *Coopertive Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana. 1982. *Statistik*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata, 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Raja grafindo Persada
- Tullis Winarsunu. 2000. *Statistik dalam Penelitian Psikologi, dan Pendidikan* Malang: UMS Press
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winkel, WS. 1983. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia