

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI IPS**

Siti Julaiha

NIM : F01108045

Disetujui,

Pembimbing 1

Pembimbing 2

**Drs. H. Sri Buwono, M.Si
NIP 196008061987031003**

**Drs. Bambang Genjik, M.Si
NIP 195807141984031004**

Dekan FKIP UNTAN

Kepala Jurusan FKIP Untan

**Dr. Aswandi
NIP 19580513198631002**

**Drs. H. Parijo, M.Si
NIP 19530818198703002**

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS

Siti Julaiha, Sri Buwono, Bambang Genjik S

Program Studi Pendidikan Ekonomi, BKK Pendidikan Akuntansi FKIP Untan

Email : Sitijulaiha.harto@gmail.com

Abstrak : Judul penelitian ini adalah “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *TGT* terhadap hasil belajar siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan pembelajaran konvensional, variabel terikatnya hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan dan pengangguran. Bentuk penelitian ini adalah Quasi eksperimen dengan rancangan *Non Equivalen Control Group Design*. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa tes hasil belajar, yang diolah dengan teknik pengukuran. Berdasarkan hasil perhitungan dengan Uji *U Mann Whitney* diperoleh $Z_{\text{tabel}} \leq Z_{\text{hitung}} \leq Z_{\text{tabel}}$ atau $-1,96 < -1,65 < 1,96$, maka diterima H_0 dan menolak H_a , dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *post-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen, dan dari perhitungan effect size, diperoleh $\Delta=0,15$ (kategori rendah) atau memberikan sumbangan sebesar 5,96% terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Efektivitas, *Teams Games Tournament (TGT)*, Hasil Belajar.

Abstract : The research's title is “Effectiveness of Teams Games Tournament's Model (TGT) for Class XI IPS Student's Learning Result”. This research's aims to know how the effectiveness of Team Games Tournament's Model (TGT) application on student's learning outcomes. The independent variable in this research is Teams Games Tournament's model and conventional, dependent variable is student's learning result at Ketenagakerjaan dan Pengangguran. The form of this research is Quasi experiment with Non Equivalent Control Group Design. Data collection tool that is used in the form of achievement test, which is processed by the measurement technique. Based on calculations by Mann Whitney U test obtained $Z_{\text{tabel}} \leq Z_{\text{hitung}} \leq Z_{\text{tabel}}$ or $-1.96 < -1.65 < 1.96$, then the accepted H_0 and rejected H_a , the concluded that there is no significant difference between the post-test grade control and post-test experimental class, and effect size's calculation, obtained $\Delta=0.15$ (lower category) or provide a contribution of 5.96% of the student learning result.

Key Words : Effectiveness, *Teams Games Tournament (TGT)*, Learning result.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Metode pembelajaran ini dimulai dengan guru yang menyampaikan materi, dan membentuk siswa menjadi beberapa kelompok belajar. Di dalam kelompok tersebut, setiap siswa saling bekerja sama mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Setiap siswa bertanggung jawab atas anggota kelompoknya. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan permainan akademik, yang dimainkan oleh setiap utusan dari masing-masing kelompok. *Teams Games Tournament (TGT)* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Metode ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hompkins (Slavin, 2008: 13). Menurut Slavin (2005: 166) *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki lima tahapan utama, yaitu (1) Tahap Penyajian kelas (*class presentation*); (2) Tahap belajar dalam kelompok (*teams*); (3) Tahap permainan (*games*); (4) Turnamen (*tournament*); (5) Rekognisi tim. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Menurut Juliah (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2008: 14) hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Sudjana (2009: 22) berpendapat, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Terdapat beberapa penelitian yang menggunakan *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai metode pembelajaran, yaitu Nuril Milati (2009) dan Dewi Pratiwi (2010). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Namun penggunaan model tersebut belum ada yang diterapkan di bidang IPS, khususnya mata pelajaran Ekonomi. Hasil pra riset awal peneliti pada SMA Negeri 3 Ketapang menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, siswa kurang aktif. Guru sering mengadakan perubahan dalam mengajar seperti diskusi kelompok dan kuis. Tetapi guru belum pernah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam kegiatan belajar mengajar.

Oleh karena itu, kurang aktifnya siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Ekonomi dapat dipahami jika siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru. Siswa hanya mampu untuk menghafal materi tetapi tidak memahaminya. Keadaan seperti ini mendorong peneliti untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi ketenagakerjaan dan pengangguran. Keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari besarnya efek penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa dan perubahan hasil belajar siswa yang signifikan.

METODE

Metode penelitian ini adalah Eksperimen semu. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2011:79). Kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan pra tes, kemudian diberikan

perlakuan, dan terakhir diberikan post-test. Rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

TABEL 1 : Rancangan penelitian Non Equivalent Control Group Design.

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X _E	O ₂
Kontrol	O ₃	X _K	O ₄

Keterangan :

O₁ : *Pre-Test* pada kelas eksperimen

O₂ : *Post-Test* pada kelas eksperimen

X_E : Perlakuan pada kelas eksperimen yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

X_K : Perlakuan pada kelas kontrol yaitu model pembelajaran konvensional

O₃ : *Pre-Test* pada kelas kontrol

O₄ : *Post-Test* pada kelas kontrol

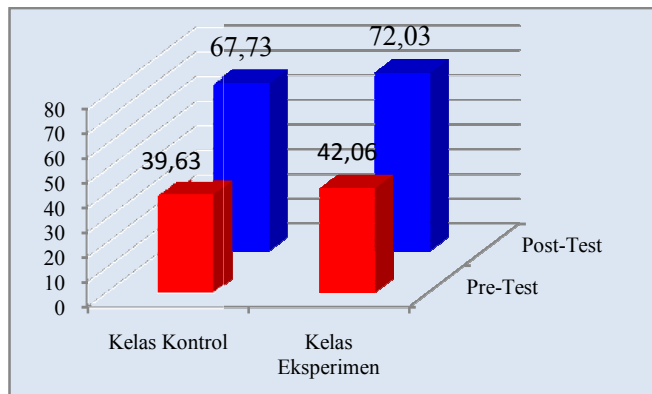
Sampel dalam penelitian ini kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2, dimana kelas XI IPS 1 yang berjumlah 31 orang sebagai kelas kontrol yang diberikan pengajaran dengan pembelajaran konvensional dan kelas XI IPS 2 yang berjumlah 31 orang sebagai kelas eksperimen yang diberikan pengajaran model *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk teknik sampling yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*. Dalam teknik ini random untuk mendapatkan sampel langsung dilakukan pada unit sampling. Dengan demikian setiap unit sampling sebagai unsur populasi yang terkecil, memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel atau untuk mewakili populasi. (Hadari Nawawi, 2007:164). Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah : (a) Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Negeri 3 Ketapang; (b) Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang memiliki kemampuan rata-rata yang dianggap sama.

Siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, setelah perlakuan siswa diberikan *post-test* kembali untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

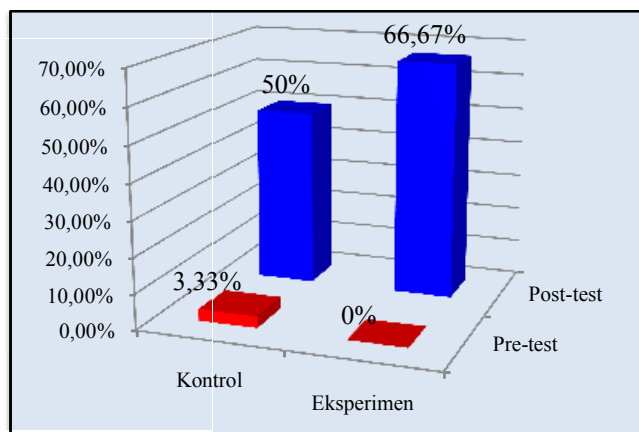
Tahap perlakuan awal pada kelas eksperimen yaitu dimulai dengan pemberian *pre-test* yang dilaksanakan pada hari Selasa, 31 Juli 2012 untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi ketenagakerjaan dan pengangguran sebelum diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran TGT. Tahap selanjutnya adalah memberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan metode TGT sebanyak 3 kali

pertemuan. *Post-test* ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan metode TGT. Pelaksanaan proses pembelajaran TGT terdiri dari 5 tahap, yaitu : (a) Penyajian Kelas. Pada tahap ini, guru menjelaskan materi secara garis besar. Guru menekankan pada siswa untuk menyimak dengan baik agar mereka dapat menjawab soal pada saat game turnamen nanti. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, guru mengenalkan model pembelajaran TGT serta menyampaikan apa yang harus mereka lakukan pada saat kegiatan pembelajaran ini berlangsung; (b) Belajar Dalam Kelompok. Pada tahap ini, guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa, dan terdapat satu kelompok yang terdiri dari tujuh siswa. Setiap kelompok terdiri dari siswa yang berprestasi tinggi, sedang dan rendah. Setiap kelompok diberikan soal-soal yang harus mereka pecahkan bersama. Pada pertemuan ini, terdapat kelompok yang memiliki kerjasama yang baik, mereka saling bekerjasama dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru. Selain itu, ada juga yang hanya mengandalkan teman kelompoknya. Melihat keadaan ini, guru langsung menghampiri kelompok tersebut dan memberikan pertanyaan yang termasuk dalam soal yang telah dijawab kepada siswa yang tidak ikut serta kerjasama dalam mengerjakan soal. Siswa tersebut tidak bisa menjawab, kemudian guru memperingatkan siswa tersebut untuk turut serta dalam menyelesaikan soal dalam kelompoknya; (c) Permainan. Sebelum dimulai permainan, guru menjelaskan peraturan dalam permainan ini. Pada awalnya, siswa saling berbicara masing-masing dengan teman kelompoknya, kemudian guru meminta siswa untuk tenang. Kemudian guru menjelaskan kembali peraturan permainan, masih terdapat siswa yang kurang paham sehingga guru menjelaskannya kembali. Kemudian siswa menyusun meja turnamen menjadi lima meja, dengan bimbingan guru. Sebelum memulai permainan, guru terlebih dahulu memberikan contoh bagaimana permainan berlangsung; (d) Turnamen. Tahap turnamen merupakan struktur dari permainan. Guru membagi siswa ke dalam empat meja turnamen. Pada saat awal permainan, siswa masih terlihat bingung, kemudian guru memberikan simulasi permainan sehingga siswa lebih paham. Setelah beberapa menit siswa bermain, mereka terlihat bersemangat untuk menjawab soal dan menyanggah teman yang tidak bisa menjawab soal yang dibacakan oleh pembaca soal. Lima menit sebelum jam pelajaran habis, guru meminta siswa untuk menghentikan permainan untuk menghitung skor yang telah mereka peroleh. Dalam tahap ini, guru menemukan beberapa kesulitan, karena guru harus *mobile* dari satu meja ke meja lain untuk melihat bagaimana permainan berlangsung. Selain itu, tidak semua siswa yang dapat bermain karena waktu yang tersedia sangat terbatas, dan siswa yang tidak bermain terkadang ribut sendiri dan mengganggu konsentrasi temannya yang sedang melakukan permainan. (e) Rekognisi Tim. Tahap ini pada dasarnya dilaksanakan pada pertemuan ketiga, tetapi karena waktunya habis, sehingga rekognisi ini dilaksanakan pada saat 10 menit setelah siswa melakukan *post-test*.



Bagan 1 Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan **Bagan 1**, hasil belajar kelas kontrol dilihat dari skor *pre-test* terendah adalah 15 dan skor tertinggi 70, dengan rata-rata 39,63. Sedangkan skor *post-test* terendah adalah 29 dan skor tertinggi 100 dengan rata-rata 67,73. Pada kelas eksperimen menunjukkan skor *pre-test* terendah adalah 20 dan skor tertinggi 55, dengan rata-rata 42,07. Sedangkan skor *post-test* terendah adalah 40 dan skor tertinggi 90 dengan rata-rata 72,03. Jika dilihat dari persentase ketuntasan belajar, pada kelas kontrol siswa tidak tuntas pada *pre-test* sebesar 96,67 atau tidak mencapai KKM karena kebanyakan siswa belum memahami materi, dan 3,33% siswa yang tuntas. Sedangkan pada *post-test*, 50% siswa tidak tuntas atau tidak mencapai KKM dan 50% tuntas dan mencapai nilai ≥ 70 . Sedangkan di kelas eksperimen, *pre-test* siswa tidak tuntas sebesar 100% atau tidak mencapai KKM karena siswa belum memahami materi dan diberikan perlakuan. Sedangkan pada *post-test*, 33,33% siswa tidak tuntas atau tidak mencapai KKM dan 66,67% tuntas dan mencapai nilai ≥ 70 . (**Bagan 2**)



Bagan 2 Persentase Ketuntasan Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dalam analisis data, hasil *pre-test* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen diuji normalitas datanya menggunakan uji Chi Kuadrat. Berdasarkan hasil perhitungan Chi Kuadrat diperoleh $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ (5,8669 < 7,815). Dengan demikian, data berdistribusi normal. Sedangkan pada uji normalitas *pre-test* siswa kelas eksperimen, diperoleh diperoleh $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ (8,54 > 7,815), dengan demikian, data berdistribusi tidak normal.

Karena salah satu data *pre-test* tidak berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji statistik Non-Parametrik *U-Mann Whitney* dengan taraf $\alpha=5\%$ atau 0,05.

Berdasarkan Uji *U Mann Whitney* diperoleh $Z_{tabel} \leq Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$ atau $-1,96 < -1,08 < 1,96$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Selanjutnya, untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan dan pengangguran yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional dan metode TGT, maka terutama dilakukan uji normalitas data hasil belajar *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Seperti yang telah dilakukan pada hasil *pre-test*, uji normalitas data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen juga menggunakan Uji Chi Kuadrat. Dari perhitungan uji normalitas *post-test* kelas kontrol, diperoleh $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ (7,335 < 7,815), maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, dan hasil perhitungan uji normalitas *post-test* kelas eksperimen (Lampiran C-5) diperoleh $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ (19,264 > 7,815), dengan demikian, data tidak berdistribusi normal.

Karena salah satu data *post-test* berdistribusi tidak normal, maka dilanjutkan dengan uji Non Parametrik *U Mann Whitney* dengan taraf $\alpha=5\%$ atau 0,05. Berdasarkan perhitungannya, diperoleh $Z_{tabel} \leq Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$ atau $-1,96 < -1,65 < 1,96$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *post-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan metode pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan dan pengangguran, peneliti menggunakan *effect size*. Dari perhitungan *Effect Size*, diperoleh nilai $\Delta=0,15$. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT memberikan pengaruh yang kecil terhadap hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan dan pengangguran.

Ketidakberhasilan eksperimen ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu guru sulit mengatur siswa dalam kelompok heterogen (Suarjana dalam Nuril Milati, 2009). Peran guru sebagai pengelola kelas (*Manager of learning*) merupakan peran yang sangat penting bagaimanapun dalam kelas klasikal, efektivitas belajar mengajar sangat ditentukan oleh kepiawaian guru dalam mengatur dan mengarahkan kelas (Wina Tinajaya, 2005). Selanjutnya, Brophy dan Good (dalam Cruckshank dkk, 2006: 246) menyatakan, “*Any form of small-group instruction is more difficult than teaching class as a whole because these and other management problems are compounded*”

Kemampuan mengatur kelas oleh guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, terlebih jika di dalam kelas menerapkan kelompok belajar di dalamnya. Ketidaksiapan guru dalam mengatur kelas berdampak pada penerapan metode pembelajaran yang kurang maksimal dan menyebabkan hasil belajar siswa kelas eksperimen kurang memuaskan dan tidak jauh berbeda dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, di dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen, siswa merasa bingung dalam mengikuti proses pembelajaran *TGT*, terutama pada saat diberikan peraturan dalam permainan turnamen, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk memulai pelajaran menjadi berkurang.

Ditinjau dari proses kegiatan belajar dalam kelompok, terdapat siswa yang di dalam kelompoknya hanya mengetahui jawaban dan tidak mengetahui darimana jawaban itu berasal serta mengapa mereka memilih jawaban tersebut. Sehingga pada saat mengerjakan tes akhir yang menuntut siswa untuk memberikan penjelasan, siswa mengalami kesulitan dalam menjawab. Slavin menyatakan (dalam Crunkshank, dkk, 2005:246),

Research shows that Cooperative Learning activity to succeed, team members must not simply share answer but, more importantly, explain how they derived the answers and why they are correct. Without this step, students are not able to apply or use the information later.

Dari pernyataan tersebut, telah jelas bahwa tiap anggota tim tidak hanya berbagi jawaban, melainkan bisa menjelaskan alasan mereka untuk memilih jawaban yang telah mereka tetapkan.

Jika dilihat dari besarnya angka *effect size* yaitu 0,15 (tergolong rendah) atau hanya memberikan sumbangan sebesar 5,96% terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Hal ini bertolak belakang dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Asniar (2009) mengenai penerapan model kooperatif tipe *TGT* pada materi kelarutan dan hasil kelarutan, memiliki *effect size* yang tergolong tinggi yaitu sebesar 0,71 (28,52%) terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu indikator efektivitas pembelajaran yang dirangkum oleh Slavin adalah waktu (*time*), yaitu merupakan ketepatan waktu yang diatur oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, yang melakukan percobaan adalah peneliti, sehingga kemampuan dalam mengatur waktu pembelajaran kurang dan berdampak pada proses pembelajaran yang diterapkan tidak efektif, serta rendahnya tingkat ketuntasan belajar siswa yang mencapai KKM, yaitu sebesar 66,67%.

Adapun penyebab rendahnya pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa adalah : (1) Yang melakukan penerapan model pembelajaran ini adalah peneliti sendiri yang masih kurang dalam kemampuan mengajar dan mengelola kelas; (2) Tahap-tahap dalam pembelajaran ini sudah dilaksanakan sesuai dengan sintak, tetapi penerapan pada tiap tahap terdapat beberapa kekurangan, yaitu : (a) Pada tahap penyajian kelas, guru kurang menguasai kelas sehingga situasi kelas kurang kondusif bagi siswa untuk belajar; (b) Pada tahap belajar kelompok, guru kesulitan mengontrol kelas yang terdiri dari beberapa kelompok; (c) Pada tahap permainan turnamen, siswa

kurang paham dengan peraturan dalam permainan, sehingga guru perlu berulang-ulang dalam menjelaskan peraturan tersebut. Dalam pembagian siswa ke dalam meja turnamen homogen, guru kesulitan untuk menentukan siswa ke dalam meja turnamen; (3) Sulit membagi kelompok siswa dalam bentuk heterogen karena guru belum mengetahui kemampuan siswa yang sebenarnya dan hanya melihat dari tes awal yang dilakukan sebelum diterapkan model pembelajaran yang ingin dicobakan; (4) Inti dari penerapan model pembelajaran ini adalah pembagian kelompoknya, berhubung guru kurang bisa membagi kelompok sesuai dengan yang telah ditunjukkan dalam sintaks, membuat pengelompokan ini kurang mendukung proses pembelajaran; (5) Pada dasarnya, permainan ini harus dilakukan secara berulang-ulang, dan harus diranking pada tiap pertemuan, sehingga siswa benar-benar paham materi pelajaran yang dibahas. Pada penelitian ini, peneliti tidak menerapkan perpindahan tempat duduk sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan pada model pembelajaran ini karena waktu yang sangat terbatas.

Dalam penerapan model pembelajaran *TGT*, peneliti menemukan beberapa masalah, yaitu sebagai berikut : (1) Tidak semua siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi memiliki kemampuan untuk menjelaskan pelajaran kepada temannya; (2) Pada awal permainan turnamen, siswa kurang mengerti mengenai aturan permainan sehingga guru menjelaskan berulang kali dan memakan waktu yang banyak; (3) Kesulitan dalam mengatur meja turnamen karena kelas yang kecil; (4) Model pembelajaran *TGT* memakan waktu yang relatif banyak.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tidak banyak memberikan perubahan terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Katapang. Hal ini ditandai dengan tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tidak berpengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan dan pembangunan.

DAFTAR RUJUKAN

- Asep Jihad dan Abdul Haris.(2008). **Evaluasi Pembelajaran**.Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Dewi Pratiwi.(2010).**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Molymod Pada Materi**

Hidrokarbon Kelas X SMA Negeri 4 Singkawang. Pontianak : FKIP Untan.

Donald R. Crunkshank, Deborah Bainer Jenlein, Kim K. Metcalf.(2006). **The Act of Teaching.** USA: McGraw-Hill

FKIP UNTAN.(2007). **PedomanPenulisan Karya Ilmiah.** Pontianak : Edukasi Press FKIP Untan.

Leo Sutrisno.(2010). **Effect Size.**(Online). (<http://www.scrib.com/28025523/Effect-Size>, diakses tanggal 22 Mei 2012)

Nana Sudjana.(2009). **Penilaian Hasi Proses Belajar Mengajar.**Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Nuril Milati.(2009).**Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT(Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Arrahman Jabung Malang.** Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Robert E. Slavin.(2008). **Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik.** (Penterjemah: Narulita Yusron). Bandung : Nusa Media.

Subana, Rahadi, & Sudrajat.(2000). **Statistik Pendidikan.**Bandung : Pustaka Setia

Sugiyono.(2011). **Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.**Bandung : Alfabeta.

Wina Tinjaya.(2005). **Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi.** Jakarta: Kencana