

JURNAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Disusun Oleh:

NOVIA PUTRI UTAMI, S.Pd.

NIM. 1807563022

**PENDIDIKAN PROFESI GURU PRAJABATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
MEI 2019**

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA
SISWA KELAS IVB SD MUHAMMADIYAH
CONDONGCATUR YOGYAKARTA**

Oleh: Novia Putri Utami
NIM. 1807563022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas IV-B SD Muhammadiyah Condongcatur, Kabupaten Sleman, Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart yang berisi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-B SD Muhammadiyah Condongcatur yang berjumlah 40 siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi guru, skala motivasi, dan soal evaluasi. Jenis analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan. Pada saat kondisi awal presentase rata-rata motivasi belajar Matematika sebesar 63,8% termasuk kategori sedang dan hasil belajar Matematika siswa kelas IV-B memiliki rata-rata 50,8. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT (presentasi kelas, TIM, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok) pada siklus I, persentase rata-rata motivasi belajar Matematika menjadi 70,3% dalam kategori sedang dan hasil belajar Matematika memiliki rata-rata 74,8. Pada siklus II rata-rata motivasi belajar Matematika siswa mencapai 82,8% termasuk dalam kategori tinggi dan hasil rata-rata hasil belajar Matematika mencapai 82,9 dan telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Peningkatan tersebut karena guru mempertegas aturan turnamen, dan adanya pembagian tugas dalam kelompok

Kata kunci: *motivasi, hasil belajar Matematika, kooperatif tipe TGT*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Belajar merupakan aktivitas yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sejak mereka dilahirkan sampai akhir hayat. Pernyataan tersebut menjadi ungkapan bahwa manusia tidak dapat lepas dari proses belajar bahkan sampai kapanpun dan dimanapun manusia berada.

Pemerintah selalu berusaha dan berupaya untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan dilakukan dengan menyempurnakan proses belajar mengajar. Peningkatan proses belajar mengajar bertujuan agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik. Faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar meliputi faktor dari dalam dan dari luar individu. Faktor dari dalam individu antara lain motivasi belajar, IQ, dan ketekunan, sedangkan faktor dari luar individu antara lain pendekatan guru dan metode mengajar guru dalam memberikan pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah pembelajaran Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki peran sangat penting bagi keberhasilan mata pelajaran lainnya karena mempelajari matematika sama halnya melatih diri dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia.

Sasaran pokok pengajaran matematika di sekolah dasar cukup penanaman konsep, pengenalan dan pemahaman rumus, serta penyelesaian soal. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas karena matematika merupakan suatu sarana berfikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis. Adapun salah satu peranan yang harus diperhatikan oleh guru adalah guru harus mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung di sekolah.

Sardiman (2006: 75) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perannya yang khas adalah dalam menumbuhkan gairah, merasa senang dan bersemangat belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai energi untuk melakukan kegiatan belajar. Pendapat lain oleh Welberg (Suprijono 2016: 162-163) menyatakan bahwa motivasi memiliki kontribusi 11% sampai 20% terhadap prestasi belajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi.

Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik penguatan (motivasi) yang dilandasi tujuan tertentu. Korelasi ini menguatkan pentingnya motivasi belajar. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik akan mempermudah dalam memahami suatu materi pelajaran karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh, seperti rajin belajar, merasa senang mengikuti pelajaran, dan terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Hal yang sering terjadi di sekolah yaitu bahwa pembelajaran terlihat membosankan bagi siswa. Motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Matematika masih kurang. Peristiwa tersebut ditunjukkan dengan tidak adanya gairah dan semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran karena menganggap bahwa pelajaran matematika adalah suatu mata pelajaran yang susah dan ditakuti. Peserta didik lebih memilih untuk bermain sendiri dan kurang memperhatikan pelajaran bahkan diantara mereka ada yang tiduran dengan meletakkan kepalanya di atas meja saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa tidak adanya kesungguhan dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran Matematika. Selain itu diketahui bahwa guru dalam mengajar belum menggunakan model pembelajaran yang variatif. Guru terlihat cenderung mendominasi dalam pembelajaran (*teacher center*) dan selalu ceramah. Hal inilah yang membuat peserta didik kurang terlibat kurang aktif dalam pembelajaran sehingga cenderung pasif.

Pembelajaran yang kurang variatif belum mampu menjadikan suatu proses pembelajaran yang ideal. Variasi model mengajar yang kurang mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dengan pelajaran. Pembelajaran yang kurang menarik dan didominasi guru mengakibatkan peserta didik menjadi bosan.

Hasil belajar peserta didik kebanyakan masih didapati nilai yang kurang memuaskan atau masih banyak yang belum memenuhi standar ketuntasan yang ditentukan. Standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah dasar adalah ≥ 77 namun masih banyak peserta didik yang belum mencapai batas minimal tersebut. Hal ini akan berdampak pada kesuksesan peserta didik dan pemahaman materi selanjutnya di kelas.

Oleh karena itu, untuk menanggulangi permasalahan tersebut, maka akan mencoba menerapkan model pembelajaran yang belum pernah dilakukan guru. Tujuan diterapkan model pembelajaran yang belum pernah dilakukan guru ini adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa merasa tertarik dan terdorong untuk aktif mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dan dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Trianto (2011: 83) *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Tujuannya adalah kegiatan pembelajaran tersebut tercipta kompetisi antar peserta didik untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pelajaran. Anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak usianya yang lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Komponen pembelajaran kooperatif TGT yaitu: (1) presentasi kelas, (2) kerja kelompok, (3) permainan, (4) turnamen, (5) dan penghargaan kelompok. Pembelajaran kooperatif TGT yang menjanjikan penghargaan, menantang karena adanya kompetisi, dan menyenangkan dapat membangkitkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami Matematika materi keliling dan luas bangun datar. Aktivitas yang dirancang dengan permainan menggunakan model ini memungkinkan peserta didik lebih rileks dalam mengikuti pembelajaran. Rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran juga akan tumbuh.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif, artinya penelitian ini tidak dilakukan sendiri oleh peneliti tetapi bekerja sama dengan guru kelas.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IVB SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2018/2019

Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IVB SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta. Siswa berjumlah 40 anak yang terdiri dari laki-laki 19 dan perempuan 21 anak.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: tes, observasi, dan skala psikologi.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes, lembar observasi dan skala psikologi.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan menggunakan model prosedur penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart. Prosedur tersebut terdiri dari empat langkah atau tahapan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data secara deskriptif bertujuan untuk menggambarkan atau merangkum hasil pengamatan. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif berupa data observasi aktivitas guru, sedangkan data skala motivasi belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil data kuantitatif akan dianalisis dan dinyatakan dalam bentuk rata-rata dan persentase

Data skala motivasi belajar dihitung berdasarkan jenis instrumen, selanjutnya data dijumlahkan dan di cari rata-rata serta persentasenya. Hasil perhitungan tersebut kemudian digolongkan ke dalam beberapa kriteria atau tingkatan. Kriteria skala motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel I. Kriteria Penilaian Skala

Presentase (%)	Kriteria
86-100%	Sangat tinggi
76-85%	Tinggi
60-75%	Sedang
55-59%	Rendah
≤ 54 %	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di kelas IVB SD Muhammadiyah Condongcatur, menunjukkan bahwa pada pra tindakan motivasi belajar Matematika siswa berada pada kategori sedang. Semua siswa kelas IVB SD Muhammadiyah Condongcatur belum ada yang yang memiliki motivasi dengan kategori tinggi. Sedangkan hasil belajar siswa juga masih sangat rendah yakni dengan pencapaian rata-rata kelas sebesar 50,8. Sementara itu siswa yang memenuhi KKM hanya 7 siswa dan yang lainnya belum memenuhi KKM. Ketika pra tindakan guru belum menggunakan model pembelajaran yang variatif dan guru masih terlihat mendominasi dalam pembelajaran. Siswa juga kurang adanya gairah dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih memilih bermain sendiri dan kurang memperhatikan pelajaran bahkan ada yang tiduran saat pembelajaran berlangsung.

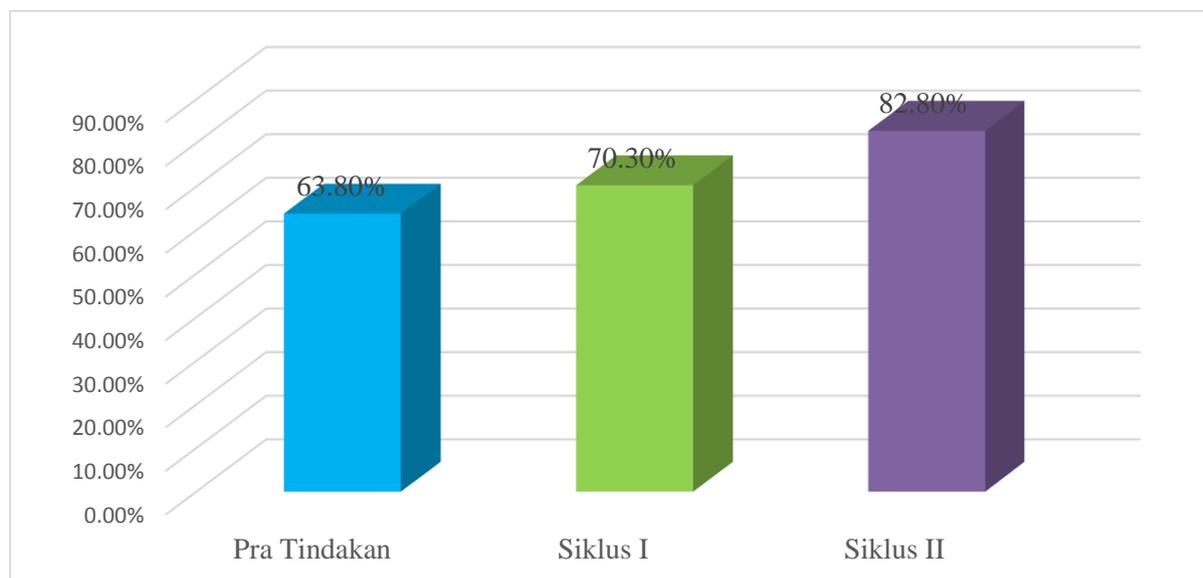
Berdasarkan kondisi awal tersebut maka peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IVB SD Muhammadiyah Condongcatur. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus yang tiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan.

Pada siklus I persentase skor motivasi belajar siswa meningkat tapi masih kategori sedang. Peningkatan motivasi belajar ini setelah guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Matematika. Model pembelajaran ini mampu membuat siswa lebih antusias dalam

mengikuti pembelajaran karena model pembelajaran ini belum pernah siswa lakukan sebelumnya. Pembelajaran yang variatif yang dilakukan guru menggunakan model TGT membuat siswa terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Selain itu pembelajaran kooperatif tipe TGT juga menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menantang namun tetap menyenangkan dengan adanya permainan dan turnamen di dalam proses pembelajaran. Pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik dalam turnamen akan menciptakan kompetisi kelompok dalam pembelajaran Matematika. Beberapa faktor seperti pembelajaran yang menyenangkan, kompetisi kelompok dan penghargaan dari guru akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan salah satu keunggulan pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Taniredja (2011: 72) yang menyatakan bahwa pembelajaran TGT membuat motivasi belajar siswa bertambah. Wina Sanjaya (Kompri, 2015: 253) menambahkan bahwa motivasi dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan dengan menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan, memberikan pujian, menciptakan kompetisi dan kerjasama, dan memberikan hukuman.

Pada siklus II motivasi belajar Matematika juga mengalami peningkatan sebesar 12,5% dari siklus I. Persentase skor motivasi siswa pada siklus II sudah berada dalam kriteria tinggi. Peningkatan motivasi belajar pada siklus II terjadi karena adanya perbaikan dan refleksi siklus I. Sebelum memulai permainan guru mempertegas kembali aturan permainan dalam turnamen sehingga siswa tidak lagi mengalami kebingungan. Penjelasan secara rinci dan detail membuat turnamen berjalan lancar sehingga siswa lebih nyaman melakukan turnamen. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati (2006:98) yang menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi adalah kondisi jasmani dan rohani. Siswa yang sehat dan gembira akan mudah memusatkan perhatian dan memiliki motivasi tinggi. Hal ini terlihat ketika siswa pada siklus II sudah mulai nyaman melakukan turnamen tanpa rasa bingung karena sudah memahami aturan turnamen dengan baik. Adapun peningkatan presentase motivasi belajar siswa anantara pra tindakan, silus I, dan Siklus II dapat dilihat pada gambar I berikut:



Gambar I. Diagram batang perbandingan motivasi belajar pra tindakan, siklus I dan siklus II.

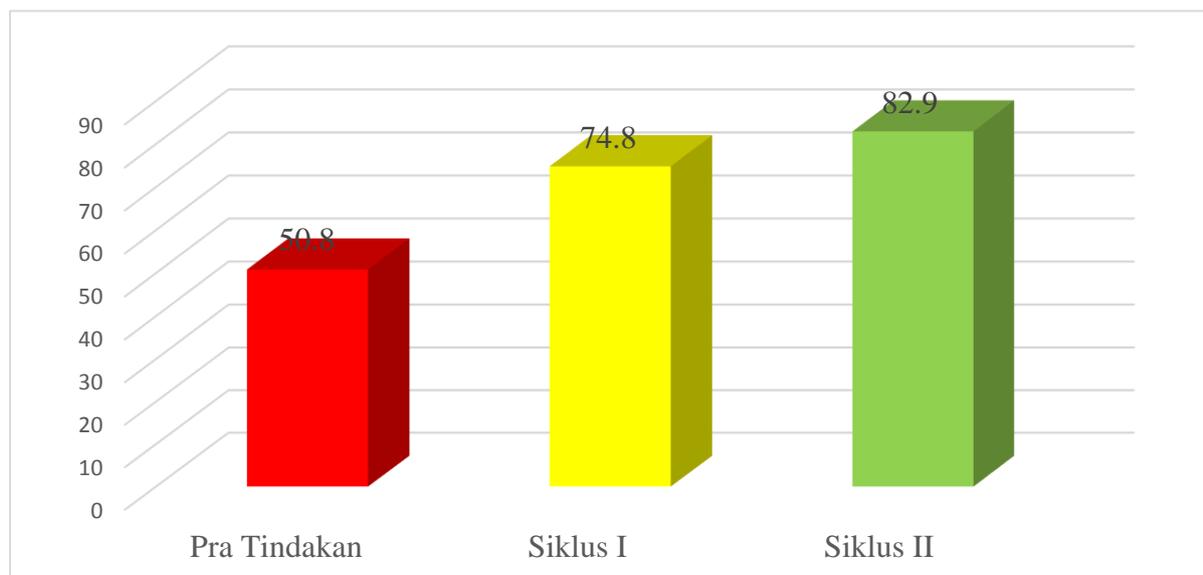
Berdasarkan gambar di atas pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Hal tersebut dapat dilihat pada pra tindakan presentase motivasi belajar matematika siswa sebesar 63,80%, kemudian meningkat menjadi 70,30% pada siklus I, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 82,80%.

Peningkatan persentase skor motivasi belajar Matematika siswa dari pra tindakan ke siklus I, diiringi oleh peningkatan persentase pada setiap indikatornya. Peningkatan tertinggi terjadi pada

indikator senang belajar Matematika. Peningkatan pada indikator ini terjadi karena siswa merasa senang mengikuti pembelajaran Matematika dengan tahapan seperti presentasi kelas, kerja kelompok (TIM), game, turnamen, dan penghargaan kelompok yang ada tercermin dalam pembelajaran TGT. Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran Matematika karena di pembelajarannya tidak hanya mendengarkan dan mengerjakan tugas tapi ada permainan dan turnamen di dalamnya. Permainan dan turnamen dalam pembelajaran inilah yang membuat siswa merasa senang belajar Matematika dan tidak mudah merasa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh Solihun (2014: 208) yang menyatakan bahwa pembelajaran TGT membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen. Sedangkan peningkatan terendah terjadi pada indikator tekun menghadapi tugas. Hal tersebut terjadi karena pada usia Sekolah Dasar anak masih senang bermain. Selain itu anak kurang menyukai kegiatan belajar yang terlalu lama dan dilakukan secara rutin. Belajar dalam waktu yang lama dan dilakukan secara rutin akan membuat anak merasa bosan. Argumen tersebut sesuai dengan pendapat Desmita (2016: 35) menambahkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak usianya yang lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Hasil belajar Matematika pada siklus I juga mengalami peningkatan dari pra tindakan. Pada saat pra tindakan hasil belajar Matematika memperoleh rata-rata sebesar 50,8 dan meningkat pada siklus I menjadi 74,8. Siswa yang memenuhi KKM juga meningkat menjadi 15 siswa. Sementara itu masih ada 25 siswa yang nilainya masih di bawah KKM. Meningkatnya hasil belajar siswa dikarenakan guru menggunakan model kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran kooperatif tipe TGT mengandung unsur permainan sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan memberikan kesan kepada siswa. Siswa menjadi lebih memiliki ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat menyerap materi secara maksimal. Hal ini sesuai pendapat Isjoni (2009: 16) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi, dan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Pendapat tersebut juga didukung oleh Sharan (Prawoto, 2009: 225) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan tingkat kognisi dan penalaran, serta memberikan ingatan jangka panjang terkait materi yang dipelajari.

Pada siklus II rata-rata hasil belajar juga mengalami peningkatan sebesar 40,0% dari siklus I menjadi 82,9 termasuk dalam kategori sangat tinggi. Siswa yang mencapai KKM pada siklus II menjadi sebanyak 31 siswa dari jumlah keseluruhan. Peningkatan tersebut karena pada siklus II telah ada perbaikan dari hasil refleksi siklus I, yaitu siswa lebih dibimbing untuk membagi tugas dalam kerja kelompok. Pembagian tugas di dilakukan untuk membuat siswa aktif dalam kelompok dan bertanggung jawab terhadap kelompok. Selain itu siswa diminta untuk kerjasama untuk saling membantu memahami materi pelajaran. Hal ini di dukung oleh pendapat Isjoni (2009: 62) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa harus saling bekerjasama untuk menyelesaikan tugas kelompok, dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Slavin (2005:10) menambahkan bahwa melalui pembelajaran kooperatif, siswa diharapkan dapat aktif bekerjasama dan bertanggung jawab terhadap tim untuk membuat mereka belajar sama baiknya. Adapun peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Diagram Batang peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pra tindakan, siklus I dan siklus II.

Berdasarkan gambar 3 di atas terlihat bahwa rata-rata hasil belajar matematika mengalami peningkatan dari pra siklus sebesar 50,8 meningkat pada siklus I menjadi 74,8 dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 82,9. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada pelajaran Matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur. Hal ini dibuktikan dengan antusiasnya siswa ketika mengikuti turnamen dan tidak adanya siswa yang sibuk sendiri ketika proses pembelajaran Matematika berlangsung. Peningkatan motivasi dan hasil belajar Matematika terjadi karena pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menantang namun tetap menyenangkan dengan tahapan seperti, 1) presentasi kelas, 2) kerja kelompok, 3) game, 4) turnamen, dan 5) penghargaan kelompok. Sementara peningkatan motivasi dan hasil belajar Matematika pada siklus II ini terjadi karena adanya perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I diantaranya adanya pembagian tugas ketika belajar kelompok secara adil, mempertegas kembali tata tertib dan aturan turnamen, guru menyampaikan pokok materi secara singkat dalam presentasi kelas dan membiarkan siswa memperoleh pengetahuan di dalam kelompok. Peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar dapat dilihat dari rerata skor seluruh siswa. Peningkatan motivasi berdasarkan hasil skal motivasi belajar siswa. Hasil belajar siswa pada pra tindakan sebesar 63,8% meningkat pada siklus I menjadi 70,3% dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 82,8%. Peningkatan motivasi belajar Matematika siswa diiringi peningkatan pada tiap indikatornya. Sementara itu, hasil belajar siswa peningkatan dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa pada pra tindakan adalah 50,8, mengalami peningkatan pada siklus I yaitu 74,8, kemudian meningkat lagi menjadi 82,9 pada siklus II. B

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT guru harus lebih mempertegas aturan dan tata-tertib turnamen. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak mengalami kebingungan saat dilaksanakan turnamen sehingga siswa lebih menikmati belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Isjoni. (2009). Pembelajaran kooperatif: meningkatkan kecerdasan komunikasi antar peserta didik. Yogyakarta: pustaka pelajar. Jakarta: GP Press.
- Kompri. 2015. Motivasi Belajar Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2012). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media.
- Sardiman. (2006). Interaksi & Motivasi belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R.E. (2005). Cooperative Learning. Bandung: Nusa Media.
- Suprijiono, A. (2016). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taniredja, T. (2011). Model-model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.