



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTU MEDIA MONOPOLI PADA KOMPETENSI DASAR MENGURUS ATAU MENJAGA SISTEM DOKUMEN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA

Tiara Puspitasari [✉], S. Martono

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima September 2016

Disetujui September 2016

Dipublikasikan

Oktober 2016

Keywords:

*Teams Games Tournament ;
Monopoly Media; Activity;
Learning Outcomes.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media monopoli dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X AP2 SMK Hidayah Semarang. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMK Hidayah Semarang, subjek penelitian adalah kelas X AP2 yang berjumlah 27 siswa yang akan diteliti keaktifan dan hasil belajar melalui model pembelajaran TGT berbantu media monopoli. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan tiap siklusnya, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, observasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase keaktifan belajar siswa sebesar 55,34%, dan hasil belajar siswa diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 55,56% dengan nilai rata-rata sebesar 74,07 pada siklus I. Pada siklus II persentase keaktifan belajar siswa mengalami kenaikan menjadi 76,3% dan hasil belajar siswa diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,89% dengan nilai rata-rata 78,7 juga mengalami kenaikan dari siklus sebelumnya.

Abstract

The purpose of this research was to determine whether the learning model teams tournament games (TGT) assisted monopoly media can enhance the activity and learning outcomes of class X AP of SMK Hidayah Semarang. This classroom action research conducted in SMK Hidayah Semarang, that research subject is X AP 2 totaling 27 students who will research the activity and learning outcomes through TGT learning model assisted monopoly media. This study consists of four stages of each cycle, ie planning, implementation, observation, and reflection. This class action research procedure consisted of two cycles. Data collection methods used in this research is documentation, observations, and tests. The results showed that the percentage of students' learning activeness of 55.34%, and student learning outcomes obtained classical completeness percentage of 55.56% with an average of 74.07 in cycle I. In the second cycle students' activeness percentage increased to 76.3% and student learning outcomes obtained classical completeness percentage of 88.89% with an average value of 78.7 also increased from the previous cycle.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung C6 Lantai 1 FE Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: tiara.tp93@gmail.com

p-ISSN 2252-6544

e-ISSN 2502-356X

PENDAHULUAN

Era globalisasi yang saat ini berkembang pesat menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga manusia tersebut dapat mengikuti arus globalisasi yang saat ini semakin cepat perkembangannya. Kualitas sumber daya manusia yang baik akan menghantarkan bangsa menjadi maju dan kompetitif di tengah arus globalisasi saat ini. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah dengan adanya pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan universal yang digunakan untuk membudayakan manusia. Pendidikan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam arti yang lebih sempit, pendidikan berarti seluruh kegiatan belajar yang terencana dan terorganisasi dan dilaksanakan secara terjadwal dan diberikan evaluasi berdasar tujuan yang telah ditentukan.

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan menuju ke arah perbaikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Bentuk perhatian pemerintah untuk terciptanya kualitas pendidikan yang baik antara lain dalam hal pembaharuan metode mengajar, perbaikan buku-buku pelajaran, dan pembaharuan kurikulum. Selain peran pemerintah, peran pendidik dalam hal ini guru juga sangat penting peranannya dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Guru berperan dalam peningkatan kualitas pendidikan dikarenakan pada intinya pendidikan secara keseluruhan merupakan proses belajar dengan guru sebagai pemegang peran utamanya. Jadi, jika proses belajar terlaksana dengan baik dan memiliki kualitas yang baik maka pendidikan juga akan meningkat kualitasnya. Selain berperan sebagai pendidik, guru juga memiliki

peranan lain diantaranya adalah sebagai fasilitator, motivator, organisator, evaluator, dan masih banyak lagi peran guru dalam pembelajaran. Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor guru.

Dalam proses pendidikan pastilah ada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai pengajar dan siswa menjadi pihak yang belajar atau diajar. Proses belajar menghasilkan perubahan perilaku yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, yang tidak tahu menjadi tahu dan perubahan lain yang menjadi tujuan dari belajar tersebut. Tujuan belajar dapat tercapai jika ada timbal balik secara aktif dari siswa, selain itu guru juga sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi agar kegiatan belajar menjadi optimal dan mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, seorang guru juga diharapkan mampu menentukan model pembelajaran mana yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta sesuai dengan karakteristik siswa. Selain model pembelajaran, media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menerangkan suatu materi juga dibutuhkan agar suatu materi dapat diterima oleh siswa dengan optimal.

Kegiatan pembelajaran saat ini kebanyakan masih berpusat pada guru. Hal ini juga terjadi di SMK Hidayah Semarang yang menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Walaupun KTSP lebih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, tetapi pada kenyataannya kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran daripada siswa. Dalam kegiatan pembelajaran guru juga masih menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Keaktifan siswa dalam pembelajaran antara lain, sering bertanya kepada guru atau

siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang jikadiberi tugas belajar (Rosalia, 2005:4).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Ratna Indriani guru mata pelajaran dasar surat-menyurat dan pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 18 Februari 2015 di SMK Hidayah

Semarang, dari hasil wawancara bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, belum menggunakan variasi model pembelajaran serta tingkat keaktifan siswa yang masih rendah. Berikut ini data hasil pengamatan keaktifan belajar siswa pada saat pembelajaran dasar surat-menyurat di kelas X AP 2:

Tabel 1. Data Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X AP 2

No	Kelas	Aspek yang Diamati			
		Memperhatikan Pelajaran	Bertanya	Mengemukakan Pendapat	Mengerjakan Tugas dari Guru
1	X AP 2	13	0	4	11
	Persentase (%)	48,15%	0%	14,81%	40,74%

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dijelaskan bahwa keaktifan belajar siswa masih kurang dari 50%. Siswa yang memperhatikan pelajaran sebanyak 13 siswa hal ini berarti 14 siswa lainnya tidak memperhatikan pembelajaran, siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran ini mengobrol dengan teman lain, bermain handphone, dan mengantuk saat pembelajaran. Pada saat pembelajaran tidak ada siswa yang bertanya dan hanya 4 siswa yang mengemukakan pendapat. Siswa yang mengerjakan tugas dari guru hanya 11 siswa dari 27 siswa. Tingkat keaktifan belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa. Berikut ini data hasil belajar siswa dari ulangan harian KD dasar surat-menyurat kelas X AP :

Tabel 2. Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas X AP

No	Kelas	Jumlah Siswa		Ketuntasan
		Tuntas	Tidak Tuntas	
1	X AP 1	11	16	40,74%
2	X AP 2	3	24	11,11%

Dari tabel 2 di atas dapat dijelaskan bahwa siswa kelas X AP SMK Hidayah Semarang masih memiliki masalah dengan hasil belajar untuk mata pelajaran dasar surat-menyurat. Nilai KKM untuk mata pelajaran ini adalah 75, namun

berdasarkan data hasil ulangan harian di atas masih kurang dari 50%. Selain itu keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran juga masih rendah karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Slavin dalam Rusman, 2013: 225). Hal yang membedakan dengan tipe pembelajaran kooperatif lain adalah adanya turnamen, dengan adanya turnamen maka siswa dituntut untuk bersaing dengan kelompok lain, hal ini akan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran TGT ini juga dapat mendorong siswa untuk dapat mengemukakan pendapat, bekerja sama, mandiri, menghargai pendapat orang lain, serta memotivasi teman belajar.

Penelitian terdahulu tentang peningkatan keaktifan dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* telah banyak dilakukan dan terbukti berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian Wahyudi (2013) diperoleh hasil bahwa model pembelajaran TGT dengan media permainan macan-macanan terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, dengan keaktifan siswa sebelum tindakan 18,36 %, setelah siklus I menjadi 55,60 %, lalu pada siklus II meningkat menjadi 85,78 %. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sudiran (2012) dengan menggunakan model pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Monopoli pada Kompetensi Dasar Mengurus atau Menjaga Sistem Dokumen untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP 2 Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Hidayah Semarang”.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif antara guru dengan peneliti. Penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa tahap yang biasanya disebut dengan siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yang harus dilalui, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi (Suharsimi, 2009:16).

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Hidayah Semarang. Subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas X AP 2 berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 25 orang siswa perempuan dan 2 orang laki-laki. Penelitian ini meneliti tentang keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media monopoli pada kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen pada siswa kelas X AP 2 SMK Hidayah Semarang.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi, Observasi, dan tes. Dalam penelitian ini hasil dari dokumentasi adalah berupa dokumen atau data yang mendukung penelitian yang meliputi gambaran profil sekolah, silabus, daftar nama siswa, daftar nilai ulangan harian mata pelajaran yang diteliti, beberapa gambar atau foto yang berkaitan dengan pelaksanaan siklus penelitian. Metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran di kelas. Metode observasi ini menggunakan lembar pengamatan keaktifan belajar siswa dan lembar pengamatan kinerja guru pada saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli. Sedangkan metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Tes yang digunakan adalah objektif untuk setiap siklus.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain, RPP, tes evaluasi, validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, serta lembar observasi keaktifan belajar siswa dan kinerja guru pada saat pembelajaran. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, menilai tes evaluasi, ketuntasan belajar, serta penilaian keaktifan belajar siswa dan aktivitas guru.

Indikator keberhasilan yang dijadikan tolak ukur dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Mulyasa (2009: 256) mengemukakan bahwa dari segi proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan kompetensi dan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 9 dan 13 Mei 2015, terdiri dari 2 kali pertemuan, tiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran masing-masing 45 menit. Pembelajaran pada siklus I membahas materi tentang pengertian indeks, kegunaan indeks, dan syarat-syarat mengindeks, serta lima sistem penyimpanan dalam mengindeks nama orang atau perusahaan. Siklus I terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

1. Perencanaan

Tahap pertama yang harus dilakukan sebelum melaksanakan tindakan kelas adalah perencanaan. Pada tahap perencanaan peneliti dan guru melakukan persiapan yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantu media monopoli. Pada tahap perencanaan peneliti dan guru melakukan persiapan yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantu media monopoli. Persiapan yang dilakukan antara lain, peneliti membuat silabus dan RPP siklus 1 yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran. Setelah itu peneliti menyiapkan modul, lembar observasi keaktifan siswa, serta lembar observasi guru. Selanjutnya peneliti membuat soal evaluasi siklus I yang akan diberikan pada akhir siklus I. Kemudian, membuat daftar ranking berdasarkan hasil ulangan harian KD dasar surat-menyurat yang nantinya akan digunakan sebagai acuan pembagian kelompok belajar. Terakhir, membuat media monopoli serta kartu pertanyaan siklus I. Setelah peneliti selesai menyiapkan dan membuat perangkat pembelajaran serta media monopoli, peneliti berkoordinasi dengan guru kolaborator untuk mendiskusikan apakah perangkat pembelajaran dan media yang

dibuat oleh peneliti telah layak untuk melaksanakan pembelajaran siklus I.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan awal pembelajaran dalam penelitian ini hampir sama dengan pembelajaran pada umumnya, guru membuka pelajaran dan mengabsen siswa. Tahap selanjutnya adalah penyajian kelas, guru memberikan acuan kepada siswa dengan memberitahukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa, dilanjutkan dengan menyampaikan model dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli. Kemudian guru membagikan modul dan menerangkan pokok-pokok materi pembelajaran yaitu materi pengertian indeks, kegunaan indeks, dan syarat-syarat mengindeks, serta lima sistem penyimpanan dalam mengindeks nama orang atau perusahaan. Tahap selanjutnya guru membagi siswa menjadi 9 (sembilan) kelompok sesuai yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya guru memberikan soal penugasan kepada tiap kelompok. Kegiatan selanjutnya guru dibantu peneliti mengondisikan siswa untuk menempati meja permainan masing-masing. Selanjutnya guru membagikan media monopoli pada tiap meja permainan, lalu guru menjelaskan peraturan permainan monopoli. Setelah itu siswa mulai memainkan monopoli. Setelah permainan berakhir, guru dibantu peneliti menghitung skor masing-masing siswa yang telah ditulis pada lembar hasil permainan. Diperoleh 3 kelompok dengan nilai tertinggi. Kemudian dari ketiga kelompok tersebut ditentukan kelompok terbaik dengan turnamen. Sebelum turnamen dilaksanakan, guru mengondisikan siswa untuk menempati meja turnamen, masing-masing perwakilan kelompok menempati meja turnamen. Turnamen dilakukan selama 10 menit, guru memberikan pertanyaan kemudian siswa secara berebut menjawab pertanyaan

tersebut. Setelah turnamen selesai, diperoleh 1 kelompok terbaik.

Kegiatan akhir dalam pembelajaran ini adalah guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa yang telah menjadi kelompok terbaik. Kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk mengemukakan kesimpulan atas materi yang telah dipelajari. Guru menginformasikan agar mempelajari materi yang telah dipelajari agar saat permainan monopoli pada pertemuan selanjutnya siswa bisa menjawab pertanyaan yang tercantum pada kartu pertanyaan. Terakhir, guru memberikan salam penutup.

3. Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru dan peneliti pada pembelajaran

dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli, hasil pengamatan siklus I yang telah dicatat dalam lembar observasi, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Data hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus I diperoleh dari pengamatan keaktifan belajar siswa pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, kemudian dibuat persentase tiap pertemuan dan kemudian dirata-rata untuk mengetahui nilai keaktifan yang diperoleh pada siklus I. Berikut ini nilai tiap indikator keaktifan belajar siswa yang diperoleh pada siklus I:

Tabel 3. Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator Pengamatan	P1			P2		
		Σ	%	F	Σ	%	F
1	Memperhatikan apa yang disampaikan guru	70	51,85	14	82	60,74	16
2	Bertanya atau menyampaikan pendapat	50	37,04	10	70	51,85	14
3	Mendengarkan pendapat atau penjelasan teman dalam diskusi	72	53,33	14	84	62,22	17
4	Mencatat materi pelajaran maupun hasil pekerjaan kelompok	80	59,26	16	92	68,15	18
5	Bertindak sesuai dengan pedoman pada saat melakukan permainan dari guru	78	57,78	16	86	63,7	17
6	Mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan secara bijaksana	60	44,44	12	70	51,85	14
7	Bersehat dan sungguh-sungguh saat kegiatan pembelajaran	70	51,85	14	82	60,74	16
Jumlah		480	-	-	566	-	-
%Nilai Keaktifan Pertemuan		50,8 %			59,9%		
Rata-Rata Persentase Keaktifan Siswa		55,34%					

Sumber: Data penelitian 2015 yang diolah.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai keaktifan belajar siswa selama pembelajaran siklus I diperoleh keaktifan siswa pertemuan pertama sebesar 50,8% mengalami kenaikan

sebesar 9,1% menjadi 59,9% pada pertemuan kedua. Rata-rata persentase keaktifan sebesar 55,34% dengan indikator keberhasilan sebesar 75% , berarti keaktifan belajar siswa pada

siklus I belum terpenuhi. Hal ini juga dapat dilihat dari masih banyak siswa yang mengobrol dengan teman saat guru menerangkan materi, siswa masih malu dalam menyampaikan pendapat dan bertanya.

b. Data Hasil Tes Evaluasi

Hasil tes evaluasi kelas X AP2 pada siklus I kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Data Hasil Belajar Siswa kelas X AP 2 Siklus I

No	Hasil Tes	Nilai
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	40
3	Rata-Rata Nilai	74,07
4	Jumlah Siswa Tuntas	15
5	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	12
6	Persentase Ketuntasan Klasikal	55,56%

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dijelaskan bahwa data hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah 40, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 74,07. Siswa yang mengalami ketuntasan sebanyak 15 siswa dan sisanya 12 siswa tidak tuntas. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu sebesar 55,56%.

c. Lembar Observasi Guru

Lembar observasi guru diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli. Guru dalam menyampaikan materi pada siklus I sudah baik, kemampuan dalam menjawab pertanyaan juga sudah baik. Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan SKKD. Namun dalam penerapan media media masih kurang menguasai, dikarenakan media monopoli masih tergolong media baru bagi guru. Kejelasan suara saat

penyampaian materi sudah baik, suara lantang dan komunikasi dengan siswa sudah cukup baik. Guru sudah antusias dalam mengajar serta peduli terhadap siswa. Berikut adalah data hasil observasi kinerja guru pada siklus I:

Tabel 5. Data Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Nilai	Kriteria
1	Penguasaan materi	6	Baik
2	Sistematika penyajian	6	Baik
3	Penerapan metode	5	Baik
4	Penggunaan media	5	Baik
5	<i>Performance</i>	6	Baik
6	Pemberian motivasi	7	Sangat baik

4. Refleksi

Pada akhir siklus I dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan diperoleh kekurangan-kekurangan antara lain: siswa masih banyak yang kurang paham dengan petunjuk permainan monopoli dikarenakan permainan ini baru pertama dilakukan oleh siswa, waktu untuk menjawab pertanyaan pada kartu soal adalah 30 detik dirasakan terlalu singkat, siswa yang tergabung dalam tim hanya memburu untuk menjalankan bidak tanpa memperhatikan kesulitan yang dialami oleh teman sesama timnya, serta perayaan tim yang berhasil menjawab pertanyaan dan memenangkan permainan terlalu ramai sehingga mengganggu tim dan kelas lain. Berdasarkan hasil evaluasi akhir siklus I diperoleh rata-rata nilai sebesar 74,07 dengan ketuntasan klasikal 44,4%, ini berarti standar pencapaian kognitif sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa belum terpenuhi. Untuk keaktifan belajar siswa memiliki nilai persentase 55,34% sedangkan persentase yang diharapkan adalah 75%, hal ini berarti keaktifan belajar

siswa belum memenuhi indikator keberhasilan yang ingin dicapai peneliti.

Selanjutnya dari kekurangan-kekurangan siklus I ini dilakukan perbaikan pada siklus II. Dengan memberi petunjuk yang jelas pada siswa terkait konsep pembelajaran dan permainan monopoli, memotivasi siswa untuk lebih berperan aktif dalam mengerjakan tugas tim, memberikan pemahaman orientasi permainan bukan sekedar mengumpulkan kekayaan semata tetapi lebih kepada interaksi edukatif untuk pemahaman materi, memberikan lembar peraturan monopoli agar siswa lebih mengerti serta mengatur ulang waktu pengerjaan dalam menjawab kartu pertanyaan.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 16 dan 19 Mei 2015, terdiri dari 2 kali pertemuan, pertemuan pertama berlangsung selama 2 jam pelajaran sedangkan pertemuan kedua berlangsung selama 3 jam pelajaran yang masing-masing 45 menit. Pembelajaran siklus II membahas materi tentang peraturan mengindeks nama orang atau perusahaan. Siklus II terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

1. Perencanaan

Perencanaan siklus II dilakukan berdasarkan refleksi hasil tindakan pada siklus I, maka pada tahap perencanaan siklus II ini dilakukan perbaikan dengan memberikan petunjuk permainan secara lebih jelas, memotivasi siswa agar lebih berperan aktif dalam pembelajaran, menambah waktu pengerjaan dalam menjawab pertanyaan serta memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum jelas.

Pada tahap perencanaan siklus II ini perlu disiapkan beberapa hal antara lain, menyiapkan RPP siklus II materi peraturan mengindeks nama orang dan perusahaan. Menyiapkan media monopoli dengan kartu pertanyaan materi peraturan mengindeks nama orang dan perusahaan. Kemudian,

menyiapkan lembar observasi keaktifan siswa dan guru. Selanjutnya peneliti menyiapkan soal evaluasi siklus II. Terakhir membuat daftar pembagian kelompok siklus II berdasarkan ranking. Setelah peneliti selesai menyiapkan dan membuat perangkat pembelajaran serta media monopoli siklus II, peneliti berkoordinasi dengan guru kolaborator untuk mendiskusikan apakah perangkat pembelajaran dan media yang dibuat oleh peneliti telah layak untuk melaksanakan pembelajaran siklus II.

2. Pelaksanaan

Pada kegiatan awal setelah guru memasuki kelas, guru membuka pelajaran dan mengabsen siswa. Guru memberikan acuan kepada siswa dengan memberitahukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa, dilanjutkan dengan menyampaikan model dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli. Sebelum memasuki materi guru terlebih dahulu memberikan motivasi kepada siswa dengan memberikan pujian pada kelompok yang telah memainkan monopoli dengan baik, dan memberikan pengertian pada kelompok lain untuk lebih serius dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, guru melakukan presentasi tentang pokok-pokok materi pembelajaran yaitu materi peraturan mengindeks nama orang dan nama perusahaan atau organisasi dengan diselingi sesi tanya jawab agar terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa. Guru membagi siswa menjadi 9 kelompok kecil sesuai yang telah dibuat oleh guru dan peneliti sebelumnya. Guru dibantu peneliti mengkondisikan kelas agar siswa membentuk kelompok sesuai daftar kelompok yang telah ditentukan. Selanjutnya guru memberikan soal penugasan kepada tiap kelompok. Kegiatan selanjutnya guru dibantu peneliti mengondisikan siswa untuk menempati meja permainan agar permainan berjalan

dengan nyaman. Selanjutnya guru membagikan media monopoli pada tiap kelompok besar atau tiap meja permainan, guru menjelaskan peraturan permainan monopoli. Peraturan monopoli pada siklus II hampir sama dengan peraturan monopoli pada siklus I, bedanya pada saat menjawab soal siswa diberi waktu maksimal 1 menit, yang sebelumnya hanya 30 detik.

Setelah itu siswa mulai memainkan monopoli. Permainan berlangsung selama 40 menit. Setelah permainan berakhir, guru dibantu peneliti menghitung skor masing-masing siswa yang telah ditulis pada lembar hasil permainan. Diperoleh 3 kelompok dengan nilai tertinggi. Kemudian dari ketiga kelompok tersebut ditentukan kelompok terbaik dengan turnamen. Turnamen dilakukan selama 10 menit, dengan cara guru memberikan pertanyaan kemudian siswa secara berebut menjawab pertanyaan tersebut.

Kegiatan akhir dalam pembelajaran ini adalah guru memberikan penghargaan

berupa hadiah kepada siswa yang telah menjadi kelompok terbaik. Kemudian siswa dibantu guru membuat simpulan atas materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang keseluruhan materi yang telah dijelaskan. Guru menginformasikan agar mempelajari materi yang telah dipelajari agar saat permainan monopoli pada pertemuan selanjutnya siswa bisa menjawab pertanyaan yang tercantum pada kartu pertanyaan. Guru memberikan salam penutup.

3. Pengamatan

a. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Data hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus II diperoleh persentase keaktifan belajar siswa sebesar 76,3%. Berikut ini nilai tiap indikator keaktifan belajar siswa tiap pertemuan:

Tabel 6. Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator Pengamatan	Pertemuan 1 (P1)			Pertemuan 2 (P2)		
		Σ	%	F	Σ	%	F
1	Memperhatikan apa yang disampaikan guru	110	81,48	22	122	90,37	24
2	Bertanya atau menyampaikan pendapat	95	70,37	19	103	76,3	21
3	Mendengarkan pendapat atau penjelasan teman dalam diskusi	95	70,37	19	105	77,78	21
4	Mencatat materi pelajaran maupun hasil pekerjaan kelompok	96	71,11	19	104	77,04	21
5	Bertindak sesuai dengan pedoman pada saat melakukan permainan dari guru	109	80,74	22	115	85,18	23
6	Mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan secara bijaksana	91	67,4	18	101	74,81	20
7	Bersemangat dan sungguh-sungguh saat kegiatan pembelajaran	94	69,63	19	102	75,56	24
	Jumlah	690			752		
	%Nilai keaktifan siswa		73,01			79,6	
	rata2 persentase keaktifan siswa				76,3		

Berdasarkan hasil perhitungan nilai keaktifan belajar siswa siklus II diperoleh persentase keaktifan belajar siswa pada pertemuan pertama sebesar 73,01% mengalami kenaikan sebesar 6,59 % menjadi 79,6% pada pertemuan kedua. Rata-rata persentase nilai keaktifan siswa siklus II sebesar 76,3%, dengan indikator keberhasilan sebesar 75% berarti keaktifan belajar siswa pada siklus II telah terpenuhi. Hal ini dapat dilihat dari perhatian siswa terhadap apa yang disampaikan guru menjadi meningkat, siswa tidak malu lagi untuk bertanya dan menyampaikan pendapat, siswa melakukan permainan sesuai prosedur yang telah ditentukan, siswa bersungguh-sungguh dan serius saat pembelajaran dilaksanakan.

b. Data Hasil Tes Evaluasi

Data hasil tes evaluasi pada siklus II pada kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 7. Data Hasil Belajar Siswa Kelas X AP 2 Siklus II

No	Hasil Tes	Siklus II
1	Nilai tertinggi	90
2	Nilai terendah	60
3	Rata-rata nilai	78,7
4	Jumlah siswa tuntas	24
5	Jumlah siswa tidak tuntas	3
6	Persentase ketuntasan klasikal	88,89

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa data hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah 60, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 78,7. Siswa yang mengalami ketuntasan sebanyak 24 siswa dan sisanya 3 siswa tidak tuntas. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus II yaitu sebesar 88,89%.

c. Lembar Observasi Guru

Lembar observasi guru diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli. Guru dalam menyampaikan materi pada siklus II sudah baik, kemampuan dalam menjawab pertanyaan juga sudah baik. Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan SKKD. Guru dalam menggunakan metode maupun media monopoli baik. Kejelasan suara saat penyampaian materi juga baik, suara lantang dan komunikasi dengan siswa sangat baik. Guru semakin antusias dalam mengajar serta peduli terhadap siswa. Berikut ini data hasil observasi kinerja guru siklus II:

Tabel 8. Data Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II

No	Aspek pengamatan	Nilai	Kriteria
1	Penguasaan materi	6	Baik
2	Sistematika penyajian	6	Baik
3	Penerapan metode	7	Sangat baik
4	Penggunaan media	6	Baik
5	<i>Performance</i>	7	Sangat baik
6	Pemberian motivasi	8	Sangat baik

4. Refleksi

Pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli pada siklus II sudah mengalami peningkatan dari segi keaktifan belajar siswa, hasil belajar siswa, serta kinerja guru saat pembelajaran dibandingkan dengan siklus I. Pengelolaan kelas terlaksana dengan baik, guru dan siswa sudah mulai terbiasa dengan penggunaan media monopoli. Berdasarkan pengamatan pada siklus II bahwa siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung, siswa sudah berani bertanya

dan menyampaikan pendapat, lebih perhatian saat guru menerangkan materi pelajaran dan mendengarkan penjelasan teman, lebih teratur saat melakukan permainan, mencatat materi pelajaran tanpa harus disuruh, bias menjawab pertanyaan secara baik, serta bersemangat dan serius dalam pembelajaran. Hal menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa mengalami kenaikan dan telah memenuhi indikator keberhasilan. Untuk hasil tes evaluasi pada siklus II mengalami banyak peningkatan dari siklus I dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan peneliti.

Berdasarkan analisis dan refleksi siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan siswa telah terpenuhi dari keaktifan maupun hasil belajar siswa. Hal ini berarti upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II secara umum dinyatakan berhasil. Pembelajaran kompetensi dasar menjaga atau mengurus sistem dokumen dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli diakhiri pada siklus II.

Pelaksanaan tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli pada kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen terdiri dari 2 siklus. Tindakan kelas dilakukan dengan tahapan observasi terlebih dahulu, kemudian menyusun rencana tindakan dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Hasil penelitian dianalisis untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi acuan pembelajaran selanjutnya agar menjadi lebih baik. Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti sebagai observer dan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran. Peneliti (observer) mengamati kegiatan siswa saat pembelajaran berlangsung, sedangkan guru mata pelajaran menerangkan materi pembelajaran dan memandu jalannya permainan monopoli serta membantu peneliti mengamati kegiatan siswa.

Pembelajaran pada siklus I terbagi menjadi 2 pertemuan dengan materi yang diberikan kepada siswa adalah pengertian indeks, kegunaan indeks dan syarat mengindeks, dan 5 sistem penyimpanan dalam mengindeks nama orang atau perusahaan. Pembelajaran siklus II juga terdiri dari 2 pertemuan dengan membahas materi tentang peraturan mengindeks nama orang dan perusahaan atau organisasi. Tindakan kelas siklus I dan siklus II menghasilkan data keaktifan belajar siswa, hasil belajar siswa, data hasil kinerja guru serta data angket respon siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru selama 2 siklus. Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai tes evaluasi yang dilakukan pada akhir pertemuan, sedangkan data keaktifan belajar siswa dan kinerja guru diperoleh dari pengamatan yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan kelas siklus I belum bisa dikatakan optimal. Dilihat dari tingkat keaktifan belajar siswa masih ada yang mengobrol dengan teman saat guru menerangkan materi, siswa masih malu dalam menyampaikan pendapat dan bertanya. Pada saat diskusi melalui permainan, siswa kurang bekerja sama, masih mengerjakan tanggung jawab tugas sendiri tanpa mempedulikan kesulitan yang dialami teman sekelompok. Untuk hasil belajar siswa pada siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Dari kekurangan-kekurangan tersebut maka diperlukan perbaikan pada siklus II dengan cara mengevaluasi segala kekurangan kemudian menentukan solusi perbaikan.

Evaluasi pada siklus I dilakukan untuk perbaikan pada pelaksanaan tindakan siklus II. Perbaikan yang dilakukan adalah memberi petunjuk yang jelas pada siswa terkait konsep pembelajaran dan permainan monopoli, memotivasi siswa untuk lebih berperan aktif dalam mengerjakan tugas tim, memberikan pemahaman orientasi permainan bukan sekedar mengumpulkan kekayaan semata tetapi lebih kepada interaksi edukatif untuk pemahaman materi, serta mengatur ulang waktu pengerjaan dalam menjawab kartu pertanyaan. Melalui perbaikan yang dilakukan pada siklus II

diperoleh peningkatan pada tingkat keaktifan belajar siswa dan hasil belajar pada siklus II dari 55,34% pada siklus I menjadi 76,3% pada siklus II. Data mengenai peningkatan keaktifan belajar

siswa kelas X AP 2 SMK Hidayah Semarang dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Perbandingan Rata-Rata Keaktifan Belajar Siswa Siklus I Dan II Pada Kelas X AP 2

No	Indikator yang Diamati	Siklus	Siklus	Peningkatan
		I	II	
1	Memperhatikan apa yang disampaikan guru	76	116	40
2	Bertanya atau menyampaikan pendapat	60	99	39
3	Mendengarkan pendapat atau penjelasan teman dalam diskusi	78	100	22
4	Mencatat materi pelajaran maupun hasil pekerjaan kelompok	86	100	14
5	Bertindak sesuai dengan pedoman pada saat melakukan permainan dari guru	82	112	30
6	Mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan secara bijaksana	65	96	31
7	Berse semangat dan sungguh-sungguh saat kegiatan pembelajaran	76	98	22
Jumlah		523	721	198
% rata-rata keaktifan belajar		55,34	76,3	20,95

Berdasarkan data di atas tiap indikator keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan, persentase rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 55,34% mengalami peningkatan sebesar 20,95% menjadi 76,3% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X AP 2 pada kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen. Penelitian tindakan kelas ini berhenti pada siklus II dikarenakan tingkat keaktifan belajar siswa sebesar 76,3% telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Untuk 23,7% siswa yang belum aktif saat pembelajaran walaupun telah diterapkan model pembelajaran TGT berbantu media monopoli dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti minat dan motivasi siswa, keterbatasan penguasaan materi oleh peneliti dan guru, serta keterbatasan waktu saat penerapan model pembelajaran tersebut.

Hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes evaluasi akhir pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan peneliti,

namun pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan. Berikut ini data perbandingan hasil belajar siswa siklus I dengan Siklus II:

Tabel 10. Data Perbandingan Hasil Belajar Siklus I Dan Siklus II

NO	Hasil Tes	Siklus I	Siklus II
1	Nilai tertinggi	90	90
2	Nilai terendah	40	60
3	Rata-rata nilai	74,07	78,7
4	Jumlah siswa tuntas	15	24
5	Jumlah siswa tidak tuntas	12	3
6	Persentase ketuntasan klasikal	55,56%	88,89%

Berdasarkan tabel di atas, pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,07, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 55,56%. Menurut Mulyasa (2009:254) standar pencapaian ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 75% dari keseluruhan. Jadi, pada siklus I hasil belajar

siswa belum mencapai indikator keberhasilan. Dikarenakan hasil belajar siswa belum maksimal pada siklus I, maka peneliti bersama guru memutuskan untuk mengadakan tindakan siklus II. Setelah dilaksanakan tindakan siklus II maka diperoleh data hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata sebesar 78,7, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,89%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 33,33% pada siklus II dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X AP 2 pada kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen.

Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa tersebut terjadi karena siswa sudah mulai terbiasa dengan strategi yang diterapkan dan tidak terlepas dari semakin meningkatnya kinerja guru dalam pembelajaran. Guru telah memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I sehingga proses pembelajaran menjadi berjalan lebih baik. Peningkatan kinerja guru dari siklus I sebesar 70,83% menjadi 83,33%. Hal ini berarti pengelolaan guru terhadap kelas, penggunaan media, interaksi guru dan siswa, kejelasan guru dalam menjelaskan materi serta semangat dan kepedulian guru terhadap siswa menjadi semakin baik.

Pelaksanaan pembelajaran diakhiri pada siklus II dikarenakan tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X AP 2 telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya. Pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan, siswa mengikuti pelajaran dengan aktif, siswa juga terlihat senang belajar sambil bermain, bahkan beberapa kelompok terlihat asyik dalam melakukan permainan. Mulai dari sebelum tindakan kelas dilakukan (pra siklus) hingga siklus II terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini membuktikan hipotesis penelitian bahwa ada peningkatan keaktifan dan hasil

belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli pada kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen pada kelas X AP 2 SMK Hidayah Semarang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) Peningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X AP 2 SMK Hidayah Semarang pada kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media monopoli. (2) Peningkatkan hasil belajar siswa kelas X AP 2 SMK Hidayah Semarang pada kompetensi dasar mengurus atau menjaga sistem dokumen dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media monopoli.

Berdasarkan temuan pada pembahasan, saran yang dapat diajukan dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Diharapkan pihak sekolah membantu pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli dengan menyediakan fasilitas yang diperlukan guru untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. (2) Diharapkan guru selalu memantau proses pembelajaran agar dapat diketahui adanya perkembangan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Serta bagi guru yang ingin menerapkan metode ini hendaknya dapat mengatur waktu dengan baik dan memperhatikan langkah-langkah pelaksanaan yang tepat dalam proses pembelajaran agar tidak banyak waktu yang terbuang dan diperoleh hasil belajar yang maksimal. (3) Hendaknya keberanian siswa dalam bertanya perlu ditingkatkan untuk mengetahui kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran dengan cara siswa melatih diri sendiri untuk berani mengemukakan pendapat serta mencari informasi-informasi tentang materi pelajaran sebanyak mungkin sehingga akan memunculkan

berbagai pertanyaan dalam pikiran siswa. Kemudian siswa hendaknya dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru, dan dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok belajar serta mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan tertib.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Depdiknas.
- Mulyasa. 2009. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rosalia, Tara. (2005). Aktifitas Belajar. <http://id.shvoong.com/social-science/1961162-aktifitas-belajar>. diakses tanggal 15 September 2015 pukul 20.30 WIB.
- Rusman. 2013. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudiran. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP Negeri 3 Satu Atap Pangkalan Susu. Dalam Jurnal Pendidikan Fisika. Volume 1 No.2. Hal 31-36. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Suharsimi, Arikunto. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi, Setyo. 2013. Peningkatan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Permainan Macan-Macanan pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri Wuryantoro Tahun Pelajaran 2012/2013. Skripsi. Surakarta: UMS.