



PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Sri Wilujeng✉

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima November 2013
Disetujui Desember 2013
Dipublikasikan Januari 2013

Keywords:

Learning Activities: The learning, cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT).

Abstrak

Tujuan dari pelaksanaan PTK ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang pada siswa kelas IV dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN Muarareja 02 Tegal. Pelaksanaan PTK ini dilakukan melalui dua siklus dimana tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan pada akhir siklus dengan menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan dari PTK ini yaitu, keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran minimal 75%, hasil belajar atau jumlah siswa yang mendapat nilai sesuai KKM (>55) minimal 75%, dan performansi guru dalam pembelajaran minimal B (>70). Hasil penelitian yang diperoleh dari penilaian hasil belajar siswa kelas IV pada siklus I yaitu: (1) rata-rata kelas 67,29; (2) ketuntasan belajar secara klasikal 70,83%; (3) rata-rata aktivitas siswa 73,19%; (4) nilai performansi guru 83,80%. Hasil belajar pada siklus II yaitu: (1) rata-rata kelas 77,27; (2) ketuntasan belajar secara klasikal 90,90%; (3) rata-rata aktivitas siswa 79,65%; (4) nilai performansi guru 90,60%. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi Bangun Ruang pada siswa kelas IV dan meningkatkan performansi guru di SDN Muarareja 02 Tegal tahun pelajaran 2011/2012.

Abstract

The purpose of the implementation of Classroom Action Research (CAR) is to improve activities and results to learn mathematics materials build on students' classroom space by applying the model IV Teams Games Tournament (TGT) in the SDN Muarareja 02 Tegal. TOD implementation is done through two cycles where each cycle consists of four phases: (1) planning, (2) implementation of the action, (3) observation, (4) reflection. Data collection techniques performed at the end of the cycle by using the test, observation, and documentation. Indicator of the success of this CAR is, active students in learning activities at least 75%, the study or the number of students who scored according to KKM (> 55) at least 75%, and the performance of teachers in the learning of at least B (> 70). The results obtained from the assessment of student learning outcomes at the fourth grade I cycle, namely: (1) an average of 67.29 classes, (2) completeness in the classical learning 70.83%, (3) an average of 73.19 student activity %, (4) the performance of teachers 83.80%. Learning outcomes in the second cycle, namely: (1) an average of 77.27 classes, (2) completeness in the classical learning 90.90%, (3) an average of 79.65% student activities, (4) the performance of teachers 90, 60%. Based on the results of the study concluded that the TGT learning model can increase the activity and results to learn mathematics materials build students' rooms on the fourth grade and improve the performance of teachers at SDN 02 Tegal Muarareja school year 2011/2012.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Kampus Tegal, Jalan Kumpul Suprpto No. 4
Tegal Jawa Tengah 52114
E-mail: pgsd.tegal@yahoo.com

ISSN 2252-9047

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan, bahwa 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan di sekolah dasar meliputi berbagai macam mata pelajaran, salah satunya pelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar guna membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa mampu memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang dinamis dan kompetitif. Namun ironisnya, Matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit bagi siswa. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi siswa terhadap pembelajaran Matematika di sekolah. Kesulitan tidak hanya dialami oleh siswa di SDN Muarareja 02 Tegal, namun guru juga mengalami kesulitan dalam menyajikan bahan ajar matematika. Dalam hal ini kesulitan yang mereka alami adalah menentukan metode dan model pembelajaran yang tepat.

Dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas IV SDN Muarareja 02 Tegal selama ini, keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar tidak begitu nampak. Kegiatan belajar mengajar terlalu didominasi oleh guru, siswa pasif dan hanya berperan sebagai penerima informasi. Hal inilah yang nampaknya membuat siswa menjadi jenuh terhadap pembelajaran Matematika, motivasi terhadap pembelajaran Matematika juga berkurang yang pada akhirnya berimbas pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Berdasarkan refleksi pembelajaran yang dilakukan selama ini, hasil belajar matematika kelas IV Sekolah Dasar Negeri Muarareja 02 Tegal belum seperti yang diharapkan dilihat dari masih rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar siswa kelas IV tahun ajaran 2010/2011 pada materi bangun ruang (sifat dan jaring-jaring), dari 26 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 54 (KKM) hanya 16 siswa (61,54%), sementara 10 siswa (38,46%) mendapatkan nilai di bawah 54 atau belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional dimana suasana kelas cenderung *teacher centered* atau pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran.

Salah satu unsur kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Belajar kooperatif sangat efektif untuk memperbaiki hubungan antar siswa yang berbeda latar belakangnya. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Menurut Slavin dalam Asma (2006: 11) mendefinisikan belajar kooperatif sebagai berikut "*Cooperative learning methods share the idea that students work together to learn and are responsible for their teammates learning as well as their own*". Definisi ini mengandung pengertian bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama, saling menyumbang pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok.

Dalam belajar kooperatif, kelompok belajar yang mencapai hasil belajar maksimal diberikan penghargaan. Pemberian penghargaan ini adalah untuk merangsang munculnya dan meningkatnya motivasi siswa dalam belajar. Slavin dalam Asma (2006: 12) menyatakan bahwa pandangan teori motivasi pada belajar kooperatif terutama difokuskan pada

penghargaan atau stuktur-struktur tujuan dimana siswa beraktivitas.

Penggunaan model pembelajaran TGT akan dilaksanakan dalam bentuk kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan pada kelas IV SDN Muarareja 02 Tegal. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka perumusan masalah dalam penelitian dengan menerapkan model TGT ini yaitu bagaimana meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta performansi guru melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas IV mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang di SD Negeri Muarareja 02 Tegal.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model TGT ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar matematika kelas IV di SD Negeri Muarareja 02 Tegal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas yang berbentuk proses pengkajian bersiklus. Sesuai desain penelitian, dimana penelitian dirancang dalam dua siklus. Jika pada siklus I keaktifan siswa belum terpenuhi maka dapat dilanjutkan siklus II. Siklus II dapat dilaksanakan setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus I. Ada empat tahapan penting dalam setiap siklus penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, dkk. 2008: 20).

Siklus I dan Siklus II

Siklus I dilaksanakan berdasarkan observasi pada kondisi awal, terdiri dari tiga pertemuan. Dua pertemuan dilakukan untuk pembelajaran dan satu pertemuan untuk tes formatif. Pada siklus I meliputi empat tahap, yaitu:

Perencanaan

Tahap perencanaan ini berhubungan dengan persiapan yang dilakukan sebelum

pembelajaran. Rencana akan menjadi acuan dalam melaksanakan tindakan. Perencanaan tersebut seperti menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan metode dan alat peraga yang akan digunakan, membuat instrumen tes, lembar penilaian, lembar pengamatan, dan sebagainya. Proses perencanaan ini dilakukan agar kegiatan pelaksanaan penelitian berjalan efektif, efisien, serta pelaksanaan penelitian menjadi lancar dan mendapatkan hasil yang optimal.

Pelaksanaan

Tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan penelitian tersebut, yaitu mengenai tindakan yang akan dilakukan di kelas. Tindakan dilaksanakan berdasarkan pada rencana pembelajaran yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Tahap ini terwujud dalam bentuk proses belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa.

Pengamatan

Kegiatan observasi atau pengamatan dalam suatu penelitian yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pengamat. Pengamat dalam hal ini adalah orang lain bukan peneliti, diharapkan dengan pengamatan orang lain, peneliti akan mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus selanjutnya. Pada penelitian ini yang menjadi fokus observasi meliputi: (1) Kinerja guru dalam membuat RPP model TGT, (2) Kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT, (3) Hasil belajar siswa materi bangun ruang dengan penggunaan model TGT, dan (4) Aktivitas siswa pada saat pembelajaran dengan model TGT.

Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh peneliti setelah selesai melakukan tindakan untuk menemukan hal-hal yang sudah sesuai dengan rancangan pembelajaran dan mengetahui secara cermat mengenai hal-hal yang masih perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Kegiatan ini dilakukan

pada akhir pembelajaran. Peneliti akan mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang dilakukan, dan bahan pertimbangan tindakan selanjutnya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang relevan dengan permasalahan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) Tes formatif siswa pada siklus I dan siklus II. Tes merupakan suatu alat yang berupa soal atau

tugas yang harus dikerjakan siswa untuk mengetahui kemampuan individu siswa. (2) Observasi/pengamatan aktivitas belajar siswa dan performansi guru. Observasi dilakukan dengan mengamati proses kegiatan pembelajaran. (3) Dokumentasi meliputi hasil tes formatif siswa, lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dan performansi guru. Dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data yang berupa benda-benda tertulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan siklus II ditunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT hasil belajar matematika materi bangun ruang (sifat dan jaring-jaring) pada kelas IV SDN Muarareja 02 Tegal tahun pelajaran 2011/2012 mengalami peningkatan. Hasil penelitian yang telah diperoleh dari tes formatif siswa dan observasi

(aktivitas siswa dan performansi guru) akan dikemukakan sebagai berikut:

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh siswa setelah menempuh tes formatif. Hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas IV SDN Muarareja 02 Tegal tahun pelajaran 2010/2011 setelah pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.1.1 Siklus I dan Siklus II

Siklus I			Siklus II		
Skor (x)	F	Fx	Skor (x)	F	Fx
100	-	0	100	-	0
95	-	0	95	-	0
90	1	90	90	2	180
85	-	0	85	6	510
80	4	320	80	6	480
75	5	375	75	3	225
70	6	420	70	0	0
65	1	65	65	3	195
60	-	0	60	-	0
55	-	0	55	2	110
50	6	300	0 — 50	0	0
45	1	45			
0 — 40	-	0			
Jumlah	24	1615	Jumlah	22	1700

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai rata-rata kelas Siklus I} &= \frac{1615}{24} = 67,29 \\
 \text{Nilai rata-rata kelas Siklus II} &= \frac{1700}{22} = 77,27 \\
 T_{BK} \text{ Siklus I} &= \frac{N_{(\text{nilai} > 55)}}{S_N} \times 100\% = \frac{17}{24} \times 100\% = 70,83\% \\
 T_{BK} \text{ Siklus II} &= \frac{N_{(\text{nilai} > 55)}}{S_N} \times 100\% = \frac{20}{22} \times 100\% = 90,90\%
 \end{aligned}$$

Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 67,29, sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal 70,83% dan yang belum tuntas 29,17%. Rata-rata hasil belajar pada siklus II adalah 77,27, sedangkan ketuntasan belajar klasikal 90,90% dan yang belum tuntas 09,10%.

Observasi terhadap aktivitas siswa dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru mitra. Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 1.2 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Siklus I			Siklus II		
		Persentase aktivitas siswa (%)		Rata-rata	Persentase aktivitas siswa (%)		Rata-rata
		Perte muan	Perte muan		Perte muan	Perte muan	
		1	2		1	2	
1	Keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan materi dari guru	66,67	70,83	68,75%	76,14	82,95	68,75%
2	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru	68,75	71,88	70,31%	73,86	76,14	70,31%
3	Keaktifan siswa dalam kegiatan berkelompok	78,13	82,29	80,21%	80,68	78,41	80,21%
4	Ketekunan siswa dalam pemeriksaan hasil tugas kelompok	68,75	73,96	71,35%	77,27	89,77	71,35%
5	Keaktifan siswa dalam melakukan <i>game tournament</i>	67,71	70,83	69,27%	77,27	79,55	69,27%
6	Ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas dari guru	83,33	87,50	85,41%	84,09	79,55	85,41%
Persentase Aktivitas Belajar Siswa (%)		70,13	76,25	73,19	78,21	81,06	79,65

Performansi Guru

Observasi terhadap performansi guru dilakukan oleh guru mitra. Hasil pengamatan siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel performansi guru (APKG 1 dan 2) dalam berikut: pembelajaran pada

Tabel 1.3. Rekapitulasi APKG 1 (RPP) Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan ke-		Pertemuan ke-	
		1	2	1	2
1	Merumuskan kompetensi dasar/indikator.	4	4	4	4
2	Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar.	3,3	3,3	3,3	4
3	Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran.	3,2	3,6	3,6	3,6
4	Merancang pengelolaan kelas.	3,5	3,5	3,5	3,5
5	Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian.	3,5	4	3,5	3,5
6	Tampilan dokumen rencana pembelajaran.	4	4	4	4
Nilai APKG (RPP)		3,58	3,73	3,65	3,76
Rata-rata APKG (RPP)		3,65		3,70	
Nilai APKG (RPP)		89,85		92,97	

Tabel 1.4. Rekapitulasi APKG 2 (Pelaksanaan Pembelajaran) Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan ke-		Pertemuan ke-	
		1	2	1	2
1	Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.	3,5	3,5	4	4
2	Melaksanakan kegiatan pembelajaran.	3	3,2	3,3	3,3
3	Mengelola interaksi kelas.	3,2	3,2	3	3,4
4	Bersikap terbuka dan luwes, serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.	3,2	3	3,4	3,2
5	Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu.	3,7	3	4	3,7
6	Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar.	3,5	3	3,5	3,5
7	Kesan umum kinerja guru/calon guru.	3,7	4	4	4
Nilai APKG (PP)		3,40	3,27	3,60	3,61
Rata-rata APKG (PP)		3,33		3,60	
Nilai APKG (PP)		80,78		89,42	

Tabel 1.5. Hasil APKG 1 dan 2 (RPP dan PP) Siklus I dan Siklus II

	No	Aspek Penilaian	Nilai	Skor	Nilai Akhir
Siklus I	1	Kemampuan guru dalam menyusun RPP	89,85	1	89,85
	2	Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran	80,78	2	161,56
	Jumlah			3	251,41
	Nilai Performansi Guru				83,80
Siklus II	1	Kemampuan guru dalam menyusun RPP	92,97	1	92,97
	2	Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran	89,42	2	178,84
	Jumlah			3	271,81
	Nilai Performansi Guru				90,60

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam belajar. Persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I hanya sebesar 73,19% (belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%) meningkat menjadi 79,65% pada siklus II. Meningkatnya aktivitas belajar siswa dikarenakan keaktifan dan kerjasama siswa pada saat pembelajaran meningkat. Peningkatan aktivitas belajar siswa ini relevan dengan teori Slavin dalam Mahmuddin (2009), yaitu keunggulan dari model TGT salah satunya adalah meningkatkan kekooperatifan siswa, Ketuntasan belajar klasikal pada siklus I yang tadinya 70,83% (nilai rata-rata 67,29) meningkat pada siklus II menjadi 90,90% (nilai rata-rata

77,27). Meningkatnya hasil belajar siswa ini dikarenakan dalam pembelajaran siswa lebih memperhatikan penjelasan dari guru dan giat dalam belajar. Perubahan hasil belajar ini relevan dengan teori belajar menurut Skinner dalam Anni, dkk (2007: 20), yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku. Sebagai suatu proses, dalam kegiatan belajar dibutuhkan waktu sampai mencapai hasil belajar, dan hasil belajar itu berupa perilaku yang lebih sempurna dibandingkan dengan perilaku sebelum melakukan kegiatan belajar. Sedangkan pengertian belajar menurut Gagne dalam Suprijono (2009: 2) adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.

Dalam PTK ini, nilai performansi guru diharapkan mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan (nilai >70). Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang dilakukan dapat berkualitas. Hasil dari performansi guru pada siklus I yaitu 83,80 dengan kriteria AB. Dari hasil refleksi terhadap performansi guru, didapatkan bahwa masih ada kekurangan, diantaranya kurang menguasai materi pembelajaran dan kurang memotivasi siswa. Melihat refleksi dari hasil siklus I, maka

kekurangan dari siklus I diperbaiki pada siklus II. Hasil performansi pada siklus II menunjukkan peningkatan yaitu sebesar 90,60 dengan kriteria A. Guru merupakan faktor utama dalam menentukan mutu pendidikan, karena guru berhadapan langsung dengan para siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Ditangan guru kualitas kepribadian siswa dibentuk. Karena itu perlu guru yang kompeten, tanggung jawab, terampil, dan berdedikasi tinggi. Hal ini relevan dengan teori menurut Rifa'i dan Anni (2009: 7), yaitu kompetensi pendidik meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Pembelajaran dengan model TGT dikatakan berhasil apabila aktivitas dan hasil belajar, serta performansi guru sudah mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan hasil yang telah dicapai selama pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa mengalami peningkatan baik dari segi motivasi, aspek kognitif, dan aspek afektif. Pada setiap siklus terjadi peningkatan aktivitas, hasil belajar, maupun performansi guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran matematika dengan model TGT yang dilaksanakan dapat: (1) Meningkatnya keaktifan siswa yang ditandai dengan naiknya rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dari 73,19% dengan kriteria tinggi pada siklus I menjadi 79,65% dengan kriteria sangat tinggi pada siklus II. (2) Meningkatnya nilai rata-rata kelas dari 67,29 dengan ketuntasan belajar klasikal 70,83% pada siklus I menjadi 77,27 dengan ketuntasan belajar klasikal 90,90% pada siklus II. (3) Meningkatnya persentase performansi guru dari 83,80% dengan kriteria AB pada siklus I menjadi 90,60% dengan kriteria A pada siklus II.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ilmiah dengan judul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT)". Dalam penyusunan artikel ilmiah ini, penulis mendapatkan bimbingan dan bantuan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal, Drs. Yuli Witanto dan Eka Titi Andaryani, S.Pd, M.Pd., yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan saran-saran dalam penyusunan artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina Tri, dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: DEPDIKNAS DIRJENDIKTI Direktorat Ketenagaan.
- Mahmuddin. 2009. Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Online. Available at <http://mahmuddin.wordpress.com/2009/12/23/strategi-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament-tgt/>. [Diakses 27/02/12].
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES press.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2006. Bandung: Fokusmedia.

