

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATERI DUNIA HEWAN KELAS X DI SMA UNGGUL NEGERI 8
PALEMBANG**

Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto

Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sriwijaya

e-mail: msy_hikmah@yahoo.co.id

ABSTRACT

This research aims to know the effects of the implementation of *Team Games Tournament (TGT)* learning method on motivation and learning achievement of kingdom animalia topic in class X of SMA Unggul Negeri 8 Palembang. This research uses Quasi Eksperimental research methodology with *Non-equivalent Control Group Design*. The test data collection of learning motivation and learning achievement skill is done on X IPA 4 as the experimental class and X IPA 6 as the control class. The sample collection technique is random sampling. The acquired t value analysis of motivation data using SPSS of $9,590 > t$ tabel of 2,000. The acquired t value analysis of learning achievement data using SPSS of $9,634 > t$ tabel of 2,000. The average score of motivation of experimental class is 80,39, while the control class is 67,24. The average value of students learning achievement in the experimental group was higher than the control group. This was proven by the average value of the test learning achievement acquired in the experimental group amounted to 80,44, while the control group was 60,42, so H_0 is rejected, which means that there were significant implementation of *Team Games Tournament (TGT)* learning method on motivation and learning achievement of kingdom animalia topic in class X of SMA Unggul Negeri 8 Palembang.

Keywords : *Team Games Tournament (TGT)* Model, Motivation, Learning Achievement, Kingdom Animalia.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi dan hasil belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Penelitian ini menerapkan metode Quasi Eksperimental dengan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Pengambilan data tes motivasi belajar dan hasil belajar dilakukan di kelas X IPA 4 sebagai kelas eksperimen dan X IPA 6 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling. Analisis data uji t motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan aplikasi SPSS diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,590 > 2,000$ dan $9,634 > 2,000$. Nilai rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen yakni 80,39 sedangkan kelas kontrol 67,24. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dikelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata tes hasil belajar yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 80,44 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 60,42 sehingga H_0 ditolak yang berarti bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi dan hasil belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang.

Kata-kata kunci : Model *Team Games Tournament* (TGT), Motivasi, Hasil Belajar, Dunia Hewan.

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU no 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan). Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, maka untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri (Hakim, 2013). Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, kualitas guru merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran sangat penting.

Kegiatan guru mempengaruhi keberhasilan kegiatan pendidikan. Guru harus menciptakan proses belajar dengan baik sesuai tujuan pendidikan dan memberikan dorongan untuk potensi belajar peserta didik. Guru hendaknya juga mampu membimbing dan memfasilitasi peserta didik, agar mereka dapat memahami kekuatan serta kemampuan

yang ada pada dirinya, selanjutnya memberikan motivasi agar peserta didik terdorong untuk belajar sebaik mungkin sehingga dapat mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan yang mereka miliki (Aunurrahman, 2010:13). Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pendidik harus bertanggung jawab terhadap hasil belajar peserta didik dan pengetahuan peserta didik terkait dengan materi yang telah dipelajarinya (Saktiningsih, 2015). Namun kenyataan di lapangan proses pembelajaran masih banyak permasalahan dan belum dapat dilaksanakan dengan baik sesuai yang diharapkan. Faktor yang menyebabkan hal ini yaitu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dan sulitnya materi yang dipelajari sehingga kurangnya motivasi dalam diri peserta didik. Padahal dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting.

Menurut Sardiman (2016: 75) dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikendaki oleh subjek belajar itu

dapat tercapai. Motivasi belajar tidak hanya penting bagi peserta didik, tetapi juga penting bagi guru. Oleh sebab itu, seorang guru diharapkan mampu memilih teknik pembelajaran seperti model, strategi, metode, dan pendekatan yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam mengerjakan tugas dan mempelajari materi pelajaran. Menurut Lie (2008), model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan menekankan pada pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang optimal adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut (Alma, 2009 dalam Adnyana, dkk, 2014) pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolabrotif dengan struktur kelompok heterogen.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian tentang model pembelajaran TGT ini pernah dilakukan

oleh Resti yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran TGT terhadap capaian hasil belajar peserta didik materi struktur dan jaringan tumbuhan. TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya. Menurut Slavin (2016), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen yaitu : persentasi di kelas, Tim, Game, Tournamen, dan Rekognisi Tim.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Unggul Negeri 8 Palembang, materi yang menjenuhkan bagi peserta didik salah satunya adalah materi dunia hewan. Hal ini dikarenakan banyaknya istilah-istilah ilmiah yang harus dihapal dan dipahami oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Warjuni (2013) yang menyatakan bahwa materi dunia hewan mempunyai cakupan yang luas sehingga menyulitkan peserta didik dalam

memahami materi tersebut. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe (*Team Games Tournament*) TGT diharapkan mampu membuat peserta didik lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan, karena model pembelajaran TGT memuat adanya game/turnamen di dalam kelas yang dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik akan terpacu untuk menjadi yang terbaik. Dengan adanya turnamen yang menciptakan suasana persaingan sehat, diharapkan dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti telah melakukan penelitian yang berjudul penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimana Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang?”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan

setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas X SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak yang berkepentingan, yaitu bagi peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, bagi guru agar lebih baik dalam menggunakan model pembelajaran yang akan digunakan. Sementara bagi sekolah, sebagai masukan dan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam upaya meningkatkan motivasi hasil belajar peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan design penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Penelitian ini dilakukan di kelas X IPA SMA Unggul Negeri 8 Palembang pada semester genap Tahun Ajaran 2016/2017, yaitu pada tanggal 17 April 2017 sampai 17 Mei 2017.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Games*

Tournament, Sedangkan variabel terikat adalah motivasi dan hasil belajar peserta didik mengenai materi dunia hewan yang diukur melalui serangkaian tes *pretest* dan *posttest*. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen. Dalam TGT ini digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu lalu. Ada beberapa komponen dalam model pembelajaran TGT yaitu : 1) penyajian materi, 2) Tim, 3) Game, 4) Turnamen, 5) penghargaan kelompok. Model ini diterapkan pada materi dunia hewan sebanyak tiga kali pertemuan. Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah keinginan peserta didik dalam melakukan sesuatu yang diukur dari aspek perhatian, keaktifan, kedisiplinan serta resitasi, alat ukur yang digunakan yaitu menggunakan angket motivasi.

Hasil belajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang berupa kemajuan belajar peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang diperoleh dari evaluasi hasil belajar. Nilai yang diperoleh dari selisih tes hasil belajar

setelah mengalami proses pembelajaran (*posttest*) dan sebelum mengalami proses pembelajaran (*pretest*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMA Unggul Negeri 8 Palembang, sedangkan populasi terjangkaunya adalah seluruh kelas X IPA di SMA Unggul Negeri 8 Palembang yang berjumlah 6 kelas. Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu, dan dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. (Sugiono,2011).

Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Pada tahap persiapan peneliti melakukan penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen, observasi ke SMA, pemilihan sampel, dan mengurus surat izin penelitian. Pada tahap pelaksanaan peneliti memberikan tes awal kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, melakukan pembelajaran dengan penerapan model *Team Games Tournament* dan konvensional, pemberian tes akhir dan *posttest* (angket motivasi). Pada tahap penyelesaian peneliti melakukan analisis data, pembahasan hasil, dan penarikan kesimpulan.

Data diperoleh melalui tes dan angket. Tes digunakan untuk mengetahui

hasil belajar peserta didik. Tes hasil belajar yang diujikan berupa soal bentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Sedangkan angket bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar terhadap proses pembelajaran menggunakan model TGT. Angket terdiri atas 30 pernyataan yang terbagi menjadi 4 kategori, yaitu kategori perhatian perhatian peserta didik, keaktifan peserta didik, kedisiplinan peserta didik dan penugasan.

Analisis data angket menggunakan skala *Likert* dalam bentuk daftar cek (*checklist*) dengan empat jawaban yaitu skor 4 untuk jawaban sangat setuju, 3 untuk jawaban setuju, 2 untuk jawaban tidak setuju, dan 1 untuk jawaban sangat tidak setuju. Hasil data angket yang diperoleh kemudian dihitung persentasenya dan persentase yang diperoleh dikonversikan kedalam kriteria kategori peserta didik pada Tabel 2.

Persentase	Kategori
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

(Modifikasi Arikunto, 2012)

Untuk mengetahui penerapan model *team games tournament* berpengaruh signifikan atau berpengaruh tidak signifikan terhadap motivasi dan

hasil peserta didik dilakukan uji-t menggunakan aplikasi *Statiscal Program for Social Science* (SPSS) versi 20 melalui uji *independent-test sample*. Uji-t dilakukan apabila data telah terdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan aplikasi *Statiscal Program for Social* (SPSS) versi 20 melalui uji Shapiro-Wilk.

Analisis data hasil belajar menggunakan nilai yang diperoleh untuk menentukan hasil belajar peserta didik merupakan penjumlahan dari skor hasil jawaban peserta didik. Kemudian dimasukkan dalam kategori hasil belajar.

Tabel 3 Kategori Hasil Belajar

Persentase	Kategori
81 – 100	Baik Sekali
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

(Modifikasi Arikunto, 2012)

Hasil dan Pembahasan

Berikut data hasil rata-rata angket motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4 Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Rata-rata
Eksperimen	80,39
Kontrol	67,50

. Tabel 4 menunjukkan hasil dari rata-rata angket motivasi kelas eksperimen

dan kelas kontrol. Rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen memperoleh persentase yang lebih tinggi dibandingkan kelas yaitu 80,39 dan motivasi belajar pada kelas kontrol 67,24.

Hal ini dikarenakan siswa kelas kontrol ini memang masih banyak yang sering ribut ketika proses pembelajaran berlangsung. Indikator Hal ini dikarenakan peserta didik kelas eksperimen sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT, sehingga mereka sangat aktif saat belajar. Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang baik selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Hasil analisis uji hipotesis ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,590 > 2,000$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi dunia hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Hal ini disebabkan karena dengan menerapkan model pembelajaran TGT, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Handayani (2010) menyatakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan peserta didik

lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Hal ini selaras dengan Yudianto, dkk. (2014) menyatakan bahwa keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap kelompok akan mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen. Dengan adanya turnamen/games peserta didik lebih termotivasi untuk belajar sehingga bisa mendapatkan hasil yang baik. Hal ini sama yang dinyatakan oleh Hamdu, dkk. (2011) peserta didik bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula.

Tabel Rata-rata nilai tes awal, tes akhir, gain, dan n-gain

Rata –rata	Tes awal / tes akhir	Gain / n-gain
Kelas eksperimen	55,15 / 80,44	25,29 / 0,56
Kelas kontrol	46,25 / 60,42	14,17 / 0,26

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes akhir peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan rata-rata tes awal peserta didik untuk kelas X IPA 4 dan X IPA 6. Kelas X IPA 4 memperoleh

nilai gain yaitu sebesar 25,29 dan kelas X IPA 6 memperoleh nilai gain sebesar 14,17. Nilai N-gain yang diperoleh kelas X IPA 4 yaitu 0,56 dengan kategori sedang dan nilai N-gain yang diperoleh X IPA 6 yaitu 0,26 dengan kategori kurang.

Uji-t dilakukan dengan menggunakan bantuan program aplikasi SPSS 22 dengan menggunakan uji *Independent sample t-test*. Uji ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan kriteria H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan $(dk) = (n_1 + n_2) - 2$. Dari hasil analisis uji-t ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,634 > 2,000$ (Lampiran 10) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang.

Hasil belajar peserta didik berdasarkan tabel 5 terlihat juga selisih hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol yaitu dengan selisih 20,42 poin. Rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yaitu 80,44 dan hasil belajar pada kelas kontrol 60,42.

Pada beberapa tahap proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT peserta didik terlihat termotivasi pada

saat game/turnamen berlangsung. Dengan adanya game/turnamen di dalam kelas yang dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik terpacu untuk menjadi yang terbaik bagi tim/kelompoknya. Selain itu, game/turnamen dapat menciptakan suasana persaingan sehat, dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh Handayani (2010) saat proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT peserta didik saling berdiskusi dan dapat membantu peserta didik yang memiliki kesulitan belajar untuk mencapai suatu tingkat pemahaman materi tentang konsep sebuah tim. Dengan demikian, mereka saling bekerjasama untuk menjadikan semua anggota timnya mendapatkan prestasi yang lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai motivasi akan meningkat seiring dengan meningkatnya hasil belajar. Hal ini bisa dilihat dari tabel 5 hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol yaitu 80,44% kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol 60,42. Hal ini selaras dengan Yudianto, dkk. (2014) menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar ini terjadi karena pada penerapan model pembelajaran kooperatif siswa harus bertanggung jawab menguasai materi agar dapat bersaing pada

turnamen akademik. Hal ini sejalan dengan Irviana (2016) yang mengatakan bahwa tournament dilakukan untuk membantu memotivasi peserta didik dalam belajarnya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Hal tersebut didukung oleh nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menunjukkan signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\text{Sig} > 0,05$), kemudian nilai thitung lebih besar dari ttabel yaitu $9,590 > 2,000$ untuk motivasi belajar dan $9,634 > 2,000$ untuk hasil belajar peserta didik maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Saran

Pada proses pembelajaran perlu dilakukan pengelolaan waktu yang baik sesuai dengan sarana dan prasarana dalam mengajar agar dapat menjalankan tahap-tahap pada model pembelajaran TGT dengan efektif. Hal tersebut karena model

TGT memerlukan waktu yang cukup panjang pada tahap games/turnament. Peneliti selanjutnya juga disarankan melakukan penelitian lebih lanjut terhadap variabel motivasi peserta didik yang dikorelasikan dengan hasil belajar peserta didik, selanjutnya disarankan juga untuk meninjau tentang ketercapaian keterlaksanaan RPP.

Daftar Pustaka

- Adnyana, N.P. dkk., (2014) Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (MPTGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Kecerdasan Emosional Siswa. *e-Journal Program Pascasarjana. Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Ipa. Voleme.(4)*.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman.(2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hakim, O.Z. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Dalam Pembelajaran Matematika IPS untuk Melihat Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMAN 16 Palembang. *Skripsi. UNSRI Palembang: FKIP Biologi*.
- Hamdu, G. dkk., (2011) Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ipa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Vol. 12, No.1*.

- Hamzah. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, Fitri. 2010. Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Smp Negeri Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi keragaman Bentuk Muka Bumi. *Jurnal Penelitian Kependidikan*. TH. 20, NO. 2, 2010. SMA Negeri 1 Serui Papua.
- Indahnia, K.E. 2016. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. Universitas Islam Madura. Vol.4, No.1.
- Irviana, I (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Joernal of EST*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. (Volume. 2, Nomor. 1, Hal 56-70).
- Isjoni. (2010). *Mempraktikkan kooperatif learning di ruang kelas*. Jakarta: Raja Grasindo.
- Lie, A. (2010). *Mempraktikkan kooperatif learning di ruang kelas*. Jakarta: Radja. Grasindo.
- Nuha, A.L.(2009). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X A MAN Semarang 2 Semester Gasal Tahun Pelajaran 2009-2010. *Skripsi*. IAIN Walisongo Semarang. FKIP Matematika.
- Oemar, H. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Resti. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournamen) Terhadap Capaian Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Palembang. *Skripsi*. UNSRI Inderalaya: FKIP Biologi.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Bandung: PT Rajagrafindo Persada.
- Sardiman A.M.. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudarti. (2015). Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui *Team Games Tournament* (TGT) Di Kelas V SD Negeri 1 Gemaharjo Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Profesional*. Vol. 4, No.2.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sutarniyati, P. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Sisw Menggunakan Model *Make A Match* pada Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Pendidikan Matematika*

dan Sains. Universitas Negeri
Yogyakarta.

Trioktavia, D. (2013). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) yang Dilengkapi Media Visual Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi. *Skripsi*. Universitas Sriwijaya: FKIP Biologi.

UU no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Pasal 1

Warjuni. (2013). Penerapan *Mind Map* Pada Materi Hewan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMAN 9 Sendawar Kabupaten Kutai Barat. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma: FKIP Biologi.

Wulandari, R.T. dkk., (Tanpa Tahun). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar. *Jurnal*. Universitas Negeri Malang.

Wulandari, Y.T. dkk., (2015). Penerapan Metode *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Menulis Teks Narasi pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*. Universitas Sebelas Maret. Volume 3, No.2.

Yudianto, W.D. dkk., (2014). Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*. Universitas Pendidikan Indonesia. Volume 1, No.2