

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DENGAN KUIS *WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DAN MOTIVASI SISWA SMP NEGERI 1 BOYOLANGU**

**Tria Septi Wulandari, S.Pd**

SMP Negeri 1 Boyolangu  
Jl. Raya Boyolangu, Tulungagung, 66235 Telp. (0355) 324146  
E-mail: septytria168@gmail.com

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS dan motivasi siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan kuis *who wants to be a millionaire* dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* dengan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Boyolangu terdiri atas kelas VII A – VII I. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII G yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII E yang berjumlah 32 sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan secara acak. Hal ini dikarenakan seluruh kelas VII memiliki rata-rata yang relatif sama sehingga seluruh kelas bisa dijadikan kelas kontrol dan eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: pertama, ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan kuis *who wants to be a millionaire* mencapai 75,89 dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol yaitu 71,69. Kedua, ada perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan kuis *who wants to be a millionaire* yaitu 86,28 dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol yaitu 82,84.

**Kata kunci:** model pembelajaran TGT, kuis *who wants to be a millionaire*, hasil belajar, motivasi siswa.

Kualitas sumber daya manusia salah satunya adalah penerapan (SDM) yang tinggi merupakan aset Kurikulum 2013 sebagai negara yang berharga yang mampu penyempurnaan Kurikulum Tingkat terwujud salah satunya melalui sektor Satuan Pendidikan (KTSP). Selain pendidikan. Sektor pendidikan yang perubahan kurikulum, juga bisa melalui berkualitas memiliki peranan penting proses pembelajaran yang dilakukan dalam mencetak generasi yang oleh guru. Proses pembelajaran yang mempunyai daya saing tinggi dengan mengutamakan peran siswa sesuai bangsa lain untuk berkompetisi di era dengan Kurikulum 2013 yang global seperti saat ini. Oleh sebab itu melibatkan keaktifan siswa peningkatan kualitas pendidikan di Proses belajar yang terjadi Indonesia perlu diwujudkan. Langkah pada diri siswa tidak terlepas dari pemerintah untuk memperbaiki dan minat, keinginan, kemampuan, dan meningkatkan kualitas pendidikan tujuan siswa di masa mendatang.

Proses belajar harus dikaitkan dengan pengalaman ataupun pengetahuan awal siswa baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan sehari-hari siswa sehingga belajar menjadi lebih nyata dan bukan sekedar teori. Akan tetapi, dalam proses belajar, siswa pasti akan merasa jenuh atau bosan yang membuat motivasi belajar menurun, rendahnya keinginan berprestasi, berpendapat, bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru, serta jam pelajaran IPS yang tidak kondusif. Permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar dan motivasi siswa menurun.

Menghadapi permasalahan yang dipaparkan, perlu dicari solusi pemecahannya dengan melaksanakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Pembelajaran PAIKEM diyakini dapat membantu siswa tidak hanya mampu menyerap pengetahuan tapi juga menggunakan pengetahuannya dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Jauhar, 2011:11). Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme dimana pengetahuan merupakan bentukan atau konstruksi diri seseorang yang sedang

belajar. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang *given* dari alam karena hasil kontak manusia dengan alam, tetapi pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan) aktif manusia itu sendiri (Suyono & Hariyanto, 2012:105).

Salah satu pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang dikembangkan oleh Slavin. Penerapan model pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep dan prinsip yang diinginkan, sedangkan untuk memotivasi siswa dalam TGT terdapat juga unsur *reinforcement* (Sumarmi, 2012:60). Menurut Slavin (2005:163) secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Pemilihan model pembelajaran TGT ini dikarenakan pertama, memiliki perbedaan dengan

model pembelajaran kooperatif yang lain, yaitu adanya unsur permainan. Tujuan dilakukannya permainan adalah agar siswa bisa bersaing antar teman dalam satu kelas, dapat berfikir dengan cepat dan dapat menggali pengetahuannya untuk menjawab soal-soal dalam turnamen. Kedua, model pembelajaran TGT efektif dan efisien dalam penguasaan materi secara mendalam selama proses belajar berlangsung. Ketiga, mendorong siswa lebih aktif berinteraksi, bersosialisasi, bekerja sama, dan berpendapat. Keempat, siswa secara aktif mengikuti pembelajaran dan berusaha membangun pengetahuan sendiri dalam kerja kelompok dan guru berperan sebagai fasilitator. Melalui model pembelajaran TGT diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa.

Permainan dalam turnamen model pembelajaran TGT dapat dimodifikasi sehingga menggunakan alat bantu media pembelajaran berbasis TIK yang berfungsi selain untuk meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan tersebut juga untuk memudahkan guru dalam pengawasan setiap tim (Purbosari dkk, 2013:4).

Penerapan model pembelajaran TGT menggunakan aplikasi *PowerPoint* yang berisikan kuis *who wants to be a millionaire*. Hal ini disebabkan penggunaan serta pengeditan *PowerPoint* yang relatif mudah akan membuat guru yang mengimplematasikan kuis tidak merasa kesulitan. Penerapan model pembelajaran TGT dengan kuis *who wants to be a millionaire* ini akan diterapkan dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS selama ini identik dengan hal yang membosankan, sehingga sangat tepat sekali untuk mengaplikasikan model pembelajaran TGT dengan kuis *who wants to be a millionaire*.

IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Hukum, dan Budaya (Trianto, 2013:171). Pada jenjang SMP/MTs, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi (Puskurbuk 2013:2). Penelitian ini akan membahas materi pada tema 3 subtema C: potensi dan pemanfaatan sumber daya alam.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu yang menggunakan *nonequivalent control group design* serta penelitian deskriptif. Rancangan eksperimen semu digunakan untuk

mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sementara rancangan penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa. Berikut bagan rancangan penelitian eksperimen semu.

**Tabel 1 Bagan Rancangan Penelitian *Quasi Experimental***

Subyek	Pre test	Perlakuan	Post test	Motivasi
Kelompok Eksperimen	Obs <sub>1</sub>	Tx	Obs <sub>2</sub>	Obs <sub>3</sub>
Kelompok Kontrol	Obs <sub>1</sub>	-	Obs <sub>2</sub>	Obs <sub>3</sub>

Sumber: Leedy, 2005: 236

### Keterangan

Tx = *Treatmen* model pembelajaran TGT dengan kuis *who wants to be a millionaire*

Obs<sub>1</sub> = Nilai pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol

Obs<sub>2</sub> = Nilai posteskelas eksperimen dan kelas kontrol

Obs<sub>3</sub> = Motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

## HASIL PENELITIAN

### Penerapan Model TGT dengan Kuis *Who Wants To Be A Millionaire* terhadap Hasil Belajar IPS

Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai tes akhir. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model TGT dengan kuis *who wants to be a*

*millionaire* dan pembelajaran pada kelas kontrol. Data kemampuan awal siswa yang dianalisis berdasarkan hasil pretes menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas terdistribusi normal, homogen, dan tidak memiliki perbedaan rata-rata. Ringkasan analisis data kemampuan awal siswa dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2 Ringkasan Analisis Data Kemampuan Awal Siswa**

Kelas	Rata-rata	Normalitas (sig)	Homogenitas (sig)	Kesamaan Dua Rata-rata (sig)
Kontrol	62,12	0,200	0,204	0,112
Eksperimen	65,00	0,200	0,204	0,117

Sumber: hasil pengolahan data peneliti

Hasil analisis uji-t untuk nilai kelas kontrol. Perbedaan tersebut hasil belajar siswa diperoleh nilai ditunjukkan dengan adanya perbedaan signifikansi sebesar 0,027. Hal ini nilai rata-rata kelas eksperimen lebih berarti bahwa terdapat perbedaan hasil tinggi dibandingkan dengan kelas belajar siswa kelas eksperimen yang kontrol. Nilai rata-rata kelas menggunakan model TGT dengan kuis eksperimen sebesar 75,89 dan kelas *who wants to be a millionaire* kontrol sebesar 71,69. Ringkasan hasil dibandingkan dengan pembelajaran pada belajar IPS dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3 Ringkasan Analisis Hasil Belajar IPS**

Kelas	Rata-rata	Normalitas (sig)	Homogenitas (sig)	Independent Sample T Test (sig)
Kontrol	71,69	0,91	0,210	0,27
Eksperimen	75,89	0,54	0,210	0,27

Sumber: hasil pengolahan data peneliti

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 3 menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu “ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan kuis *who wants to be millionaire* dibandingkan dengan pembelajaran pada kelas kontrol” telah teruji. Hal ini disebabkan penerapan model pembelajaran yang berbeda.

Pembelajaran dengan model TGT memberikan kesempatan kepada siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan, siswa aktif membantu dan mendorong agar sama-sama berhasil, aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk meningkatkan keberhasilan kelompok, dan interaksi antar

siswa dalam meningkatkan kemampuan berpendapat dan perkembangan kognitif (Rusnawati dkk, 2013:4). Pembelajaran model TGT diawali dengan tahap penyajian materi. Pada tahap ini terdiri dari pembukaan, pengembangan, dan latihan terbimbing.

Pada tahap pembukaan dalam penyajian materi, siswa diberi tahu tentang pentingnya materi yang dipelajari (pemanfaatan SDA) bagi kehidupan sehari-hari. Tahapan ini bertujuan untuk membangkitkan keingintahuan siswa. Siswa diarahkan untuk memikirkan pemanfaatan SDA yang biasa siswa lihat di lingkungannya. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme dimana pengetahuan merupakan

bentukan atau konstruksi diri seseorang yang sedang belajar (Suyono & Hariyanto, 2012:105).

Tahapan selanjutnya dalam penyajian materi adalah pengembangan. Tahapan ini seorang guru menjelaskan materi secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video pemanfaatan SDA. Selain itu, guru secara aktif menilai kemajuan siswa dengan mengajukan pertanyaan. Eggen & Kauchak (2012:103) menjelaskan bahwa mengajukan pertanyaan dapat membantu siswa melihat hubungan antara ide-ide yang sedang mereka pelajari dengan menghubungkan ide-ide tersebut lewat contoh dunia nyata.

Tahapan ketiga dalam penyajian materi adalah latihan terbimbing. Pada tahapan ini siswa mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa) bersama dengan kelompoknya untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap konsep yang disampaikan. LKS terdiri dari 4 soal uraian dimana pertanyaan tersebut dirancang untuk mempersiapkan anggota kelompok menghadapi turnamen.

Tahapan kedua dalam model TGT adalah belajar kelompok. Pembentukan kelompok

terdiri dari 4 orang siswa dengan kemampuan heterogen. Pembentukan kelompok ini dimaksudkan agar kerja kelompok dapat berjalan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Rohendi dkk (2010:19) menyatakan bahwa dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Pada tahap ini siswa saling bekerja sama dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

Tahapan ketiga adalah turnamen. Turnamen dalam penelitian ini tidak menempatkan anggota kelompok di meja turnamen, hal ini dikarenakan untuk menghindari kegaduhan serta meminimalisir waktu perpindahan. Turnamen dilaksanakan di meja kelompok masing-masing, namun perwakilan kelompok yang menjawab adalah yang berkemampuan sama. Turnamen dalam penelitian ini menggunakan kuis *who wants to be a millionaire*. Pelaksanaan turnamen dengan kuis terbukti membuat siswa lebih semangat mengikuti proses belajar, hal ini terlihat dari perhatian siswa saat materi serta siswa

menginginkan agar pertemuan selanjutnya menggunakan model yang sama.

Tahapan terakhir dalam TGT adalah penghargaan. Penghargaan berupa hadiah alat tulis yang diberikan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Skor tertinggi dalam penelitian ini adalah akumulasi skor selama tiga pertemuan.

Penggunaan model pembelajaran TGT dengan kuis *who wants to be millionaire* di kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu memberikan keuntungan, yaitu:

- a. Pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari semakin mendalam karena siswa terbiasa mengerjakan lembar kerja siswa, serta saling berdiskusi ketika menemukan kesulitan.
- b. Kegiatan diskusi berjalan lebih efektif, seluruh anggota kelompok berusaha menguasai materi pelajaran demi kepentingan kelompok maupun individu.
- c. Adanya turnamen memberikan semangat belajar yang lebih tinggi untuk menguasai materi pelajaran agar mampu menjawab pertanyaan pada saat turnamen

berlangsung dan memberikan kontribusi nilai terhadap kelompoknya.

- d. Siswa memperoleh keterampilan sosial yaitu kemampuan untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa lain serta berani bertanya tentang materi yang kurang dipahaminya.

Hasil penelitian ini mendukung teori Piaget (dalam Suyono & Hariyanto, 2012:107) yang mengemukakan bahwa perkembangan anak bermakna membangun struktur kognitifnya ... untuk memahami dan menanggapi pengalaman fisik dalam lingkungan di sekelilingnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, teori konstruktivisme lain yang dikemukakan Suyono & Hariyanto (2012:108) menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari pikiran guru kepada pikiran siswa. Artinya, siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Dikarenakan pengetahuan merupakan konstruksi siswa berdasarkan kematangan kognitifnya, maka perlu bagi guru membangun situasi-situasi

dimana siswa bisa terlibat aktif selama proses pembelajaran.

### **Penerapan Model TGT dengan Kuis *Who Wants To Be A Millionaire* terhadap Motivasi Belajar Siswa**

Data motivasi belajar siswa diperoleh dari angket yang diberikan di akhir perlakuan dan setelah tes dilaksanakan. Angket diberikan kepada siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan kuis *who wants to be a millionaire* dan siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran sebagaimana biasanya.

Indikator motivasi belajar siswa yang dapat diketahui melalui angket adalah: (1) perhatian, (2) keterkaitan, (3) percaya diri, dan (4) kepuasan. Aspek perhatian siswa dapat dilihat dari bagaimana siswa menunjukkan rasa senang, rasa ingin

tahu terhadap pelajaran, perhatian terhadap tugas dan tepat waktu dalam mengumpulkan tugas.

Aspek keterkaitan siswa dapat dilihat dari kesesuaian materi pelajaran dengan kebutuhan, kesesuaian metode belajar, perasaan terdorong dalam belajar serta kegunaan materi. Aspek kepercayaan diri siswa dapat dilihat dari keyakinan akan berhasil, keyakinan terhadap materi pelajaran, keyakinan dapat memahami materi pelajaran, kesanggupan bekerja keras, kemauan membaca buku-buku yang dapat mendukung pelajaran IPS, dan rasa percaya diri. Aspek kepuasan siswa dapat dilihat dari puas terhadap hasil belajar, senang atas pengakuan yang diberikan oleh guru dan teman-teman, kesediaan membantu teman yang belum berhasil, kehadiran kelas, keinginan untuk berprestasi, dan kepuasan setiap mengikuti pelajaran.

Hasil analisis motivasi belajar sebagai berikut.

**Tabel 4 Ringkasan Analisis Motivasi Belajar Siswa**

<b>Kelas</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Normalitas (sig)</b>	<b>Homogenitas (sig)</b>	<b><i>Independent Sample T Test (sig)</i></b>
<b>Kontrol</b>	82,84	0,200	0,210	0,27
<b>Eksperimen</b>	86,28	0,144	0,210	0,27

Sumber: hasil pengolahan data peneliti

Berdasarkan analisis uji-t pada tabel 4 dapat diketahui bahwa terdapat

perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut

ditunjukkan dengan adanya perbedaan nilai rata-rata motivasi kelas eksperimen sebesar 86,28 lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 82,84. Perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang berbeda.

Penggunaan model pembelajaran TGT dengan kuis *who wants to be a millionaire* pada kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu memberikan keuntungan yaitu siswa menjadi lebih aktif karena dilibatkan selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam bertanya, menjawab, serta memberikan pendapat selama proses belajar berlangsung. Selain itu, siswa dalam berdiskusi lebih bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri dan juga kelompoknya untuk memahami materi yang telah dipelajari sebagai persiapan turnamen antar kelompok. Hal ini mendukung pemikiran Sardiman (2007:75) yang menyatakan bahwa peran motivasi adalah menumbuhkan gairah, rasa senang, dan semangat untuk belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Schunk (2012:357)

yang mengatakan bahwa motivasi terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik mengacu pada motivasi melibatkan diri dalam sebuah aktivitas karena nilai/manfaat aktivitas itu sendiri. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi melibatkan diri dalam sebuah aktivitas sebagai suatu cara mencapai sebuah tujuan. Motivasi intrinsik yang terlihat selama proses pembelajaran berlangsung berupa keinginan memperoleh informasi, mengembangkan sikap untuk berhasil, keterampilan berkomunikasi, berinteraksi, dan menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras. Motivasi ekstrinsik yang tampak berupa keinginan mendapatkan hadiah, menghindari hukuman sebagai bentuk *reinforcement* yang diberikan secara tepat dan bijak yaitu pengurangan poin pada saat turnamen, sehingga membuat siswa berhati-hati dalam menjawab kuis selanjutnya, adanya persaingan positif antar kelompok, keinginan mengetahui skor saat kuis berlangsung, dan keinginan mendapatkan pujian.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan kuis *who wants to be a millionaire* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS kelas VII G SMP Negeri 1 Boyolangu. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata motivasi kelas eksperimen sebesar 86,28 dan kelas kontrol sebesar 82,84.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan yaitu pertama, ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model TGT dengan kuis *who wants to be a millionaire* dibandingkan dengan siswa kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model TGT dengan kuis *who wants to be a millionaire* lebih tinggi ( $\bar{x} = 75,89$ ) daripada siswa kelas kontrol ( $\bar{x} = 71,69$ ). Hal ini disebabkan oleh keterlibatan siswa dalam belajar tinggi, tumbuhnya keterampilan siswa dalam berpendapat, berinteraksi serta menjawab pertanyaan, pengetahuan yang didapat bukan semata-mata dari guru tetapi melalui konstruksi dari siswa sendiri.

Kedua, ada perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan model TGT dengan kuis *who wants to be a millionaire* dibandingkan pada siswa kelas kontrol. Rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi ( $\bar{x} = 86,28$ ) daripada kelas kontrol ( $\bar{x} = 82,84$ ). Hal ini disebabkan oleh motivasi intrinsik siswa yang tinggi berupa keinginan siswa mendapatkan keterampilan berkomunikasi, bekerja sama dan berpendapat. Selain itu diperkuat adanya motivasi ekstrinsik siswa selama proses belajar berupa keinginan mendapatkan hadiah, poin tinggi, kompetisi yang sportif serta menghindari perolehan pengurangan poin.

### **SARAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti, maka saran-saran yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran IPS di SMPN 1 Boyolangu disarankan mengimplementasikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan kuis *who wants to be a millionaire* yang sudah terbukti dapat meningkatkan

- hasil belajar serta motivasi siswa pada materi lain.
2. Bagi sekolah penerapan model TGT dengan kuis *who wants to be a millionaire* yang terbukti meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS dan motivasi siswa dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk diterapkan pada mata pelajaran yang lain.
  3. Bagi para siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru, bervariasi, melatih berinteraksi yang bermuatan akademis, menghargai pendapat siswa lain, serta berkompetisi secara sportif.
  4. Bagi para peneliti selanjutnya, penelitian dengan penerapan model TGT ini membutuhkan alokasi waktu lebih lama, serta strategi untuk mengkondisikan siswa selama proses, sehingga perlu perencanaan lebih detail. Sebelum dilakukan penelitian, pertanyaan dalam kuis serta video pembelajaran divalidasikan ke guru pamong dan dipersiapkan secara sempurna.
- Pembelajaran (Edisi Keenam)*. Jakarta: PT Indeks.
- Jauhar, M. 2011. *Implementasi PAIKEM: dari Behavioristik sampai Konstruktivistik: Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL (Contextual Teaching And Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Leedy, P. D., & Ormrod, J. E. 2005. *Practical Research Planning and Design 8<sup>th</sup> Edition*. Upper saddle River Prentice Hall.
- Purbosari, P. M., Ashadi & Mulyani, Sri. 2013. Pembelajaran kimia menggunakan model *TeamsGames Tournaments* (TGT) dengan media animasi Berbasis flash dan video interaktif ditinjau dari Kemampuan memori dan kreativitas. *Jurnal Inkuiri*, (Online), 2 (3): 225-268, (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sains>), diakses tanggal 8 Oktober 2015.
- Puskurbuk Balitbang Kemdikbud. (Online), (<http://puskurbuk.net>) diakses tanggal 16 April 2015.
- Rohendi, D., Sutarno, H., & Nopiyanti. 2010. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal PTIK*, (online), 3(1): 19-22. ([http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN\\_TIK](http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_TIK))

#### DAFTAR RUJUKAN

Eggen, P. D & D. Kauchak. 2012. *Strategi dan Model*

, diakses tanggal 27 Oktober 2015.

- Rusmawati, P. E., Candiasa, I M., & Kirna, I M. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang tahun pelajaran 2012/2013. *e-journal*, (online), (3): 1-11, ([http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal\\_tp/article/viewFile/884/638](http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_tp/article/viewFile/884/638)) diakses tanggal 10 April 2016.
- Sardiman A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Schunk, Dale H. 2012. *Learning Theories An Educational Perspective*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sumarmi. 2012. *Model-model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media.
- Suyono & Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.