

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR

Herman Rudi Wicaksono*)

Sigit Santoso¹⁾

Nurhasan Hamidi²⁾

*Pendidikan Ekonomi-BKK Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret

Surakarta, 57126, Indonesia

hermanrudiwicak@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi siswa kelas X SMK Negeri 1 Banyudono melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan *puzzle*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus di mana masing-masing siklus dilalui dengan empat tahapan, yaitu (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi; (4) refleksi. Sumber data diperoleh dari tempat, aktivitas, dan dokumen. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, tes dan dokumentasi. Uji validitas data menggunakan *triangulasi*, *expert opinion*, dan *key respondent review*. Analisa data menggunakan reduksi data, paparan data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa. Hal ini terbukti dengan fakta-fakta bahwa prosentase prestasi belajar siswa pada pratindakan sebesar 29,41%, siklus I meningkat menjadi 71,43%, siklus II meningkat menjadi 93,94%, dan siklus III meningkat menjadi 100%.

Kata kunci: *Prestasi belajar, Teams Games Tournament (TGT), Puzzle*

ABSTRACT

This research are to know increase learning achievements of accounting subjects students class X accounting 2 SMK Negeri Banyudono 1 academic years of 2012/2013 through the application of cooperative learning model type *Teams Games Tournament* (TGT) with the media *puzzle* game. This research is a Classroom Action Research (CAR). The research was conducted in three cycles where each cycle passed with four stages, namely (1) planning; (2) implementation; (3) observation and (4) reflection. Source data obtained from places, events and documents. The ollection of data obtained by through observation, tests and documentation. Test the validity of the data using *triangulasi*, *expert opinion* and *key respondent review*. Data analysis using data reduction, exposure data and tethering the conclusion. The results showed that through the application of cooperative learning model type *Teams Games Tournament* (TGT) with the media *puzzle* game can increase learning achievements of students in accounting. This is evidenced by the following facts that student learning achievement on pratindakan of 29,41%, in cycle I increased to 71,43%, in cycle II increased to 93,94%, and in cycle III increases to 100%.

Keywords: *learning achievements, Teams Games Tournament (TGT), Puzzle*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang efektif diciptakan agar prestasi belajar yang dicapai oleh siswa bisa optimal, maka diperlukan usaha dari guru untuk memotivasi seluruh siswa agar mau belajar dan saling membantu, menyusun kegiatan kelas sedemikian rupa sehingga siswa mampu memahami ide, konsep, dan keterampilan yang diberikan. Hal tersebut dapat dicapai melalui penerapan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) karena model pembelajaran kooperatif menciptakan sebuah revolusi pembelajaran di dalam kelas. Ahmad Fauzi (2011) berpendapat pada model pembelajaran kooperatif terdapat satu hal penting yang susah diperoleh dengan pembelajaran tradisional yaitu ketrampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong royong seperti kepemimpinan, kemampuan, berkomunikasi, mempercayai orang lain dan mengelola konflik secara langsung diajarkan dalam proses pembelajaran. Etin Solihatin dan Raharjo (2008:4) mengemukakan bahwa *cooperative learning* merupakan suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dalam struktur kerja yang sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Salah satu opsi strategi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa di dalam

kelas, yaitu penerapan model pembelajaran kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Hasil pengamatan di kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Banyudono tahun diklat 2012/2013, terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi, diantaranya: pembelajaran masih satu arah, yaitu berpusat pada guru; guru kurang variatif dalam memilih model, metode dan media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar; siswa kurang antusias terhadap mata pelajaran akuntansi karena mereka menganggap akuntansi adalah pelajaran yang sulit dan rumit; dan sebanyak 24 dari 35 siswa belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (74).

Berdasarkan paparan di atas, penelitian tindakan kelas dilakukan untuk menangani masalah kurangnya prestasi belajar akuntansi siswa dengan judul “upaya meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) dengan media permainan *puzzle*

bagi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Banyudono tahun pelajaran 2012/2013.”

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2012-2013?”

Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi siswa kelas X SMK Negeri 1 Banyudono setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan *puzzle*.

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah belajar mengajar berlangsung. Prestasi belajar diartikan oleh Djamarah “Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar” (2002:88).

Isjoni mengemukakan “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda” (2011: 83). Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: (1) tahap penyajian kelas (*class precentation*), (2) belajar dalam kelompok (*teams*), (3) permainan (*geams*), (4) pertandingan (*tournament*), dan (5) penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament*, penghargaan kelompok (2009).

Berdasarkan tinjauan dan kerangka pemikiran di atas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan *puzzle* dalam proses pembelajaran akuntansi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Banyudono tahun pelajaran 2012/2013.”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian

tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Banyudono yang dilaksanakan pada bulan Oktober sampai April 2013. Pemilihan sekolah didasarkan pada rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah prestasi belajar akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Banyudono tahun diklat 2012/1013 dengan standar kompetensi laporan keuangan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: (1) Tempat berlangsungnya proses pembelajaran akuntansi, (2) Aktivitas pada proses pembelajaran akuntansi, dan (3) Dokumen atau arsip yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Untuk mendapatkan data yang relevan dengan permasalahan perlu digunakan teknik pengumpulan data sehingga dapat diperoleh data yang valid. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) Observasi, (2) Tes, dan (3) Dokumentasi.

Uji validitas data dalam aplikasinya untuk Penelitian Tindakan Kelas mengacu kepada kredibilitas dan derajat kepercayaan dari hasil penelitian. Dengan mengacu dari model Hopkins, uji validitas data yang digunakan oleh peneliti adalah: (1) *Triagulasi*, (2) *Expert Opinion*, dan (3) *Key Respondent Review*.

Analisis data yang digunakan sebagai berikut: (1) Reduksi Data, (2) Paparan Data, dan (3) Penarikan kesimpulan. Untuk menentukan ketercapaian sebuah tujuan perlu dirumuskan indikator keberhasilan tindakan yang disusun secara realistik, yaitu mempertimbangkan kondisi sebelum diberikan tindakan dan jumlah siklus tindakan yang akan dilakukan dan dapat diukur (jelas cara asesmennya). Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah Prosentase prestasi belajar siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 74 ditargetkan mencapai 80%. Cara mengukur prestasi belajar dengan menggunakan tes evaluasi.

Prosedur penelitian tindakan kelas meliputi kegiatan dalam perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pertama dalam penelitian adalah melakukan observasi mengenai kondisi kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Banyudono yang sesungguhnya sebelum diberi perlakuan penerapan *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil dari observasi pratindakan dapat dideskripsikan dari dua segi yaitu dari segi guru dan segi siswa. Jika dilihat dari segi guru maka hasil yang diperoleh adalah (1) Guru merasa kesulitan

dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan prestasi siswa, (2) Prestasi belajar akuntansi siswa belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hasil observasi jika dilihat dari segi siswa yaitu (1) Siswa kurang antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran akuntansi, (2) Kerjasama antara siswa satu dengan siswa yang lain dalam proses pembelajaran masih kurang.

Dari hasil observasi juga dapat dilihat bahwa prestasi belajar siswa masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai pretest yang dilakukan pada tahap pratindakan diketahui bahwa prosentase hasil ketuntasan siswa hanya sebesar 29,41% atau dengan kata lain hanya 10 siswa dari 34 siswa yang mengikuti pretest dinyatakan tuntas atau mencapai KKM yaitu 74. Untuk itu permasalahan-permasalahan yang dianggap menjadi faktor penyebab kurang optimalnya prestasi belajar siswa harus dihilangkan dan perlu adanya suatu tindakan untuk memperbaiki kondisi tersebut.

Kegiatan perencanaan siklus I meliputi: menyusun RPP, menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan pada tindakan siklus I, menetapkan indikator ketercapaian. Pada skenario perencanaan tindakan siklus I akan dilakukan dalam dua pertemuan yaitu pada Kamis 07 Februari 2013 dan pada 12 Februari 2013. Kegiatan kegiatan yang akan dilaksanakan pada

pelaksanaan siklus I sudah diatur sesuai skenario yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan pengamatan pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I hasil yang didapat yaitu, dari hasil evaluasi yang telah dilaksanakan tanggal 12 Februari 2013 bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan *puzzle* pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar. Hal ini terbukti prestasi siswa mengalami peningkatan sebesar 42,02% dari pra observasi ke siklus I. Prosentase prestasi belajar siswa pada pra observasi sebesar 29,41% atau 10 siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai kelas mencapai 63,38 sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 71,43% atau sebanyak 25 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata kelas mencapai 75,83.

Hasil analisis data yang dilakukan pada tahap ini dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I dapat diperoleh data bahwa prestasi belajar akuntansi siswa kelas X AK 2 meningkat. Namun, masih terdapat beberapa kelemahan. Adapun kelemahan-kelemahan pada siklus I adalah sebagai berikut: Pertama, kelemahan pada guru dalam siklus I, yaitu: (1) Volume guru dalam menjelaskan masih kurang keras dan belum dapat menjangkau semua siswa,

sehingga ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, (2) Dalam pembukaan pelajaran, guru belum memberikan pertanyaan yang menghubungkan dengan materi sebelumnya, sehingga kurang merangsang ingatan siswa, (3) Guru tidak bisa mengendalikan aktivitas siswa ketika proses pembentukan kelompok, sehingga kelas menjadi gaduh, (4) Dalam melakukan evaluasi guru belum memberikan *feedback* secara langsung kepada siswa, (5) Dalam penutupan pembelajaran, guru belum menyimpulkan dengan melibatkan siswa, sehingga saat pembelajaran berakhir guru belum bisa mengetahui seberapa besar materi yang diserap siswa, (6) Dalam pemberian penghargaan guru belum memberikan motivasi bagi kemajuan siswa. Kedua, Kelemahan siswa pada siklus I, yaitu: (1) Masih ada beberapa siswa yang terlihat kurang memperhatikan ketika guru mengajar, (2) Siswa masih terbiasa dengan proses pembelajaran individual sehingga interaksi kelompok kecil masih minim. Masih terlihat siswa yang lebih dominan dalam mengerjakan soal kelompok, (3) Masih ada beberapa siswa yang belum memahami aturan permainan dalam pelaksanaan *tournament* akademik sehingga masih ada beberapa siswa yang bertanya ketika *tournament* berlangsung, (4) Saat mengerjakan soal evaluasi secara individu, masih ada siswa yang bertanya kepada

temannya, (5) Dari hasil tes evaluasi, masih terdapat 10 siswa yang belum dinyatakan tuntas atau di bawah KKM, yaitu 74. Siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 25 siswa.

Dari kelemahan guru dan siswa yang telah dipaparkan di atas, terdapat juga kelebihan yang dimiliki guru dan siswa pada siklus I, kelebihan tersebut antara lain: pertama, kelebihan guru pada siklus I, yaitu: (1) Guru sudah menciptakan suasana kondusif dengan meminta kesiapan siswa mengikuti pelajaran, (2) Guru sudah menjelaskan materi secara runtut dan benar, (3) Guru sudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat agar siswa mampu berpartisipasi aktif. Kedua, kelebihan siswa pada siklus I, yaitu: (1) Siswa sudah menunjukkan ketertarikannya terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan *puzzle*, (2) Beberapa siswa sudah mampu menyerap materi yang telah dijelaskan guru.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis tersebut maka refleksi tindakan siklus I sebagai berikut: (1) Dalam pembukaan pembelajaran, guru sebaiknya memberikan beberapa pertanyaan yang menghubungkan dengan materi sebelumnya agar siswa mampu merangsang ingatan siswa, (2) Guru dapat lebih luwes menerapkan model pembelajaran akuntansi

metode TGT agar siswa merasa senang dan tertarik mengikuti pelajaran, (3) Dalam menjelaskan materi sebaiknya guru meningkatkan volume suaranya agar semua siswa dapat menerima penjelasan yang diberikan guru dengan jelas dan dapat mudah dipahami siswa, (4) Guru harus lebih bisa mengontrol jalannya diskusi kelompok, (5) Guru dapat memberi pemahaman yang mantap kepada siswa agar siswa yakin dengan kemampuan mereka dan tidak bertanya kepada teman yang lain saat evaluasi, (6) Dalam menyimpulkan pada penutupan pembelajaran, guru sebaiknya melibatkan siswa secara keseluruhan agar dapat mengukur seberapa besar pemahaman pemahaman siswa, (7) Ketika memberikan penghargaan kepada siswa sebaiknya guru juga memberikan motivasi yang membangun, tidak hanya memberikan pujian dan *reward* saja.

Perencanaan dan pelaksanaan yang dilakukan pada siklus II sejatinya sama dengan perencanaan dan pelaksanaan pada siklus I tetapi ada beberapa perbaikan yang dilakukan di dalam siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang muncul pada siklus I. Berdasarkan pengamatan pada siklus II didapatkan hasil bahwa prosentase ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 22,51% dari siklus I ke siklus II. Ketuntasan belajar akuntansi siswa pada siklus I mencapai 71,43% atau 28

siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai kelas mencapai 75,83 sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar akuntansi siswa mengalami peningkatan menjadi 93,94% atau sebanyak 31 dari 33 siswa yang mengikuti evaluasi dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata kelas mencapai 82,45.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tindakan siklus II dapat diperoleh data bahwa prestasi belajar akuntansi siswa kelas X AK 2 mengalami peningkatan. Siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran yang digunakan. Namun, masih terdapat beberapa kelemahan. Adapun kelemahan-kelemahan pada siklus II adalah sebagai berikut: pertama, kelemahan guru pada siklus II, yaitu (1) Volume guru dalam menjelaskan masih belum dapat menjangkau semua siswa, sehingga ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. (2) Guru kurang bisa dalam mengawasi waktu jalannya *tournament* berlangsung sehingga masih ada beberapa siswa yang bermain sendiri, (3) Dalam pemberian penghargaan guru belum memberikan motivasi bagi kemajuan siswa. Kedua, kelemahan siswa pada siklus II, yaitu: (1) Masih ada beberapa siswa yang terlihat kurang memperhatikan ketika guru mengajar dan saat *tournament* berlangsung, (2) Saat mengerjakan soal evaluasi secara individu, masih ada siswa yang bertanya kepada temannya.

Berdasarkan hasil analisis diatas maka refleksi tindakan yang dilakukan sebagai berikut: (1) Guru harus meningkatkan volume suaranya agar semua siswa dapat menerima penjelasan yang diberikan guru dengan jelas, dan dapat mudah dipahami siswa, (2) Guru dapat memberi motivasi kepada siswa atas kemampuan dan potensi yang siswa miliki agar siswa yakin dengan kemampuan mereka dan tidak bertanya kepada teman yang lain saat evaluasi, (3) Dalam memberikan penghargaan guru tidak hanya memberikan motivasi kepada siswa yang menjadi kelompok pemenang, tetapi juga memotivasi seluruh siswa.

Perencanaan dan pelaksanaan yang dilakukan pada siklus III sejatinya sama dengan perencanaan dan pelaksanaan pada siklus I dan siklus II tetapi ada beberapa perbaikan yang dilakukan di dalam siklus III untuk memperbaiki kekurangan yang muncul pada siklus II. Berdasarkan pengamatan pada siklus II didapatkan hasil bahwa prosentase prestasi belajar siswa maingkat. Hal ini ditunjukkan dengan data bahwa ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 6,06% dari siklus II ke siklus III. Ketuntasan belajar akuntansi siswa pada siklus II mencapai 93,94% atau 31 dari 33 siswa yang mengikuti evaluasi yang dinyatakan tuntas dengan rata-rata nilai kelas mencapai 82,45, sedangkan pada

siklus III ketuntasan belajar akuntansi siswa mengalami peningkatan menjadi 100% semua siswa (35 siswa) yang mengikuti evaluasi dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata kelas mencapai 96,43.

Dari hasil analisis dapat dilakukan refleksi untuk melihat apakah tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata diklat akuntansi. Hasil analisis data yang dilakukan pada tahap ini dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya. Berdasarkan hasil pengamatan pada tindakan siklus III dapat diperoleh data bahwa prestasi belajar akuntansi siswa kelas X AK 2 mengalami peningkatan. Siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran yang digunakan. Guru sudah bisa lebih luwes dalam menerapkan pembelajaran akuntansi dengan model kooperatif tipe TGT, sehingga siswa merasa nyaman dan senang dalam mengikuti pelajaran. Volume suara guru sudah lumayan baik dan sudah menjangkau siswa yang duduk dibelakang dengan baik. Guru telah memberi pemahaman yang mantap kepada siswa yakni dengan kemampuan mereka sehingga jumlah siswa yang bertanya saat evaluasi jumlahnya sangat sedikit.

Hasil penelitian ini mendukung teori yang sudah ada, yaitu memberikan implikasi pada teori-teori sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan model

kooperatif tipe TGT dengan media permainan *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Isjoni (2011:13) berpendapat bahwa dalam *cooperative learning*, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak yang positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian tindakan dari siklus I sampai siklus III, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan *puzzle* dalam proses pembelajaran akuntansi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Banyudono tahun pelajaran 2012/2013.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya artikel ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP UNS, (2) Ketua BKK Pendidikan Akuntansi FKIP UNS, (3) Pembimbing I dan II, (4) Tim Redaksi Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE) yang telah melakukan penyempurnaan editing artikel

ini, (5) Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan artikel ilmiah ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S.B. 2002. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzi A. 2011. *Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Kooperatif Model Teams Game Tournament (TGT) Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Sosial Mahasiswa*. (Jurnal *ORBITH*, 2011, Vol.7(11):413-417).
- Handayani F. 2010. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi Bentuk Muka Bumi*. (Jurnal Penelitian Kependidikan, TH. 20, No 2, Oktober 2010)
- Ifzanul. 2010. *Cooperative Learning (Pembelajaran Kooperatif)*. Diperoleh 20 Desember 2012 dari <http://ifzanul.blogspot.com/2010/06/cooperative-learning-pembelajaran.html>
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: ALFABETA.
- Nurhayati,N.W.E. 2012. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2011/2012*. (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika, Vol 1, Nomor 2, Juni 2012)
- Satiti, A.D.R. 2012. *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams*

- Games Tournament (TGT) dengan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Partisipasi dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak 1 SMK Negeri 3 Surakarta Tahun Diklat 2011/2012*. Surakarta. Universitas Sebelas Maret
- Slavin, R.E. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Solihatin, E. & Raharjo. 2008. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. 2010. *Panduan penelitian tindakan kelas*. Jogjakarta:DIVA Press.
- Syukron. 2011. *Penggunaan Media Games Puzzle*. Diperoleh 23 Desember 2012 dari <http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html>.
- Tritanto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: kencana prenada media group