

PENERAPAN MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN PENJUMLAHAN PECAHAN PADA SISWA KELAS V SD

Dewi Masitoh¹, Triyono², Suropto³

1 Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Kampus Kebumen

2 3 Dosen FKIP Universitas Sebelas Maret Kampus Kebumen

Jalan Kepodang 67 A Telp (0287) 381169 Kebumen 54312

Dhewimasitohjs@yahoo.com

Abstract: *The Application TGT Type In Improving Fraction Addition Skill at V Grade Student. The purpose of this research are: 1) to describe the application of Team Game Tournament model which can be improve the fractions addition skill for the fifth grade students in SDN Bumirejo 4; 2) to describe the constraint and the solution of the application of Team Game Tournament model in fractions addition skill improvement for the fifth grade students in SDN Bumirejo 4. The research is Classroom Action Research method collaborative. even if the researcher becomes the observer towards the action research process. The method is divided into 3 cycles, each cycle consist of planning, action, observation, and reflection. The data sources are teacher, students, researcher, colleague, and documents. The techniques of data collection are observation, field notes, test, and documentation. The data validity uses triangulation source and data analysis techniques are statistic descriptive qualitative and quantitative. The results showed that the Team Game Tournament model can be improve skill fraction editon.*

Keywords: *TGT model, skill improvement, fractions addition*

Abstrak: Penerapan Model *Team Game Tournament* Dalam Peningkatan Keterampilan Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Kelas V SD. Tujuan penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan penerapan model *Team Game Tournament* yang dapat meningkatkan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SD 4 Bumirejo; 2) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *Team Game Tournament* dalam peningkatan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SD. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam 3 siklus dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi, catatan lapangan, tes dan dokumentasi. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Team Game Tournament* dapat meningkatkan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SD.

Kata kunci: model TGT, peningkatan keterampilan, penjumlahan pecahan

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang konsep-konsep matematika yang disampaikan guru. Setiap pelajaran matematika tidak akan lepas dari kegiatan berhitung. Oleh sebab itu, penyelenggaraan pembelajaran matematika bukan saja bertujuan untuk

membuat siswa mengerti dan hafal tentang materi-materi matematika tetapi juga bertujuan untuk membuat siswa terampil dalam berhitung. Siswa dikatakan terampil apabila ia mampu melaksanakan tugas dengan cepat dan benar tanpa ada keraguan dalam dirinya ketika menyelesaikan tugas tersebut.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa dan wawancara kepada

guru kelas V SDN 4 Bumirejo dapat diketahui bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan pada materi penjumlahan pecahan. Penyelenggara-araan kegiatan belajar mengajar yang tidak didesain dengan model-model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi menyebabkan siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran sehingga keterampilan penjumlahan pecahan yang dimiliki siswa rendah. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada guru sehingga menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses penggalian informasi masih kurang serta interaksi antar siswa tidak bisa muncul.

Pembelajaran matematika tentang penjumlahan pecahan yang dilaksanakan dengan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru kurang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD. Siswa kelas V SD pada umumnya memiliki karakteristik senang bergaul dengan teman disekelilingnya, bersosialisasi, senang bermain, senang bekerja sama, merasa ingin dihargai oleh lingkungannya dan berjiwa sosial tinggi. Oleh sebab itu, dalam menyajikan kegiatan pembelajaran guru hendaknya mampu memberikan ruang yang cukup untuk mereka berinteraksi dengan teman sejawatnya. Penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang terpusat pada guru menyebabkan anak kurang dapat berinteraksi dengan teman dan anak juga kurang aktif sehingga keterampilan penjumlahan pecahan yang dimiliki anak rendah Berdasarkan hasil tes tentang penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SDN 4 Bumirejo yang berjumlah 38 siswa diperoleh rata-ratanya sebesar 21,47 dengan 37 siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran matematika yaitu 60. Dengan keadaan siswa yang kurang aktif dan kurang bersemangat menyebabkan nilai rata-rata siswa rendah.

Peneliti mengusulkan penerapan model *Team Game Tournament* sebagai model pembelajaran untuk pembelajaran matematika tentang penjumlahan pecahan, dengan model *Team Game Tournament* ini

diharapkan dapat membantu siswa untuk memperoleh keterampilan penjumlahan pecahan melalui pengalaman belajarnya bersama guru dan teman-temannya. Melalui model ini siswa dituntut untuk berinteraksi dan bekerjasama temannya, melalui interaksi dan kerjasama inilah diharapkan siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang dapat membantunya untuk memperoleh informasi dan keterampilan tentang penjumlahan pecahan. Dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa maka akan dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Team Game Tournament* untuk meningkatkan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SD, dengan alasan bahwa model *Team Game Tournament* dapat membantu siswa memperoleh keterampilan penjumlahan pecahan melalui interaksinya teman-temannya.

Rumus masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan model *Team Game Tournament* dalam meningkatkan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SDN 4 Bumirejo?
2. Apakah kendala dan solusi penerapan model *Team Game Tournament* dalam peningkatan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SDN 4 Bumirejo?

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model *Team Game Tournament* dapat meningkatkan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SDN 4 Bumirejo. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan model *Team Game Tournament* yang dapat meningkatkan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SDN 4 Bumirejo
2. Mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *Team Game Tournament* dalam peningkatan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SDN 4 Bumirejo.

Pada bagian ini akan dibahas mengenai kajian teori. Kajian teori terdiri dari 2 (dua) point utama yaitu, peningkatan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SD dan model *Team Game Tournament*.

Menurut Tim Dosen FIP IKIP Malang anak sekolah dasar umumnya berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam usia tersebut memiliki karakteristik sebagai berikut: (a) Pertumbuhan fisik dan motorik maju pesat. Hal ini sangat penting perannya bagi pengembangan dasar yang diperlukan sebagai makhluk individu dan sosial. (b) kehidupan sosialnya diperkaya selain kemampuan dalam hal kerjasama juga dalam hal bersaing dan kehidupan kelompok sebaya, (c) semakin menyadari diri selain mempunyai keinginan, perasaan tertentu juga semakin bertumbuhnya minat tertentu, (d) kemampuan berfikirnya masih dalam tingkatan persepsional, (e) dalam bergaul, bekerjasama dan kegiatan bersama tidak membedakan jenis yang menjadi dasar adalah perhatian dan pengalaman yang sama, (f) ketergantungan kepada orang dewasa semakin berkurang dan kurang memerlukan perlindungan orang dewasa (Suharjo,2006).

Menurut Reber keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan bukan hanya meliputi gerakan motorik saja melainkan juga pengejawentahan fungsi mental yang bersifat kognitif (Syah:2010).

Menurut Heruman pecahan diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, gambar yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap satuan, dan dinamakan penyebut (2007: 43).

Abdurahman mengemukakan bahwa penjumlahan merupakan suatu cara pendek untuk menghitung. Penjumlahan

dapat diajarkan dari sebagian ditambah sebagian sama dengan keseluruhan. Simbol-simbol penting dalam penjumlahan adalah + dan = (2009:278).

Menurut Johnson *Team Game Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana setelah siswa belajar secara individu untuk belajar dalam kelompok dan selanjutnya masing-masing anggota kelompok mengadakan turnamen atau lomba dengan kelompok lain sesuai dengan tingkat kemampuannya (Milati, 2009).

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian ini, diketahui bahwa kurangnya keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SDN 4 Bumirejo karena mereka kurang berinteraksi dan bekerjasama dengan teman-temannya untuk memperoleh pengalaman belajar sehingga mereka kurang bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran tentang penjumlahan pecahan yang mengakibatkan keterampilan penjumlahan pecahan yang dimilikinya masih rendah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Bumirejo. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 4 Bimurejo Tahun Ajaran 2012/2013, yang berjumlah 38 siswa yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 27 siswa laki-laki.

Sumber data yang digunakan peneliti pada penelitian ini, yaitu: siswa, guru, peneliti, teman sejawat, dan dokumen. Dalam penelitian data yang diambil berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Untuk mendapatkan data pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, catatan lapangan, tes dan dokumentasi.

Model penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi penelitian tindakan kelas kolaboratif merupakan penelitian di mana pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri, sedangkan

yang diminta untuk melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti (2008).

Tahapan kegiatan dalam pelaksanaan penelitian tindakan ini menggunakan model Arikunto, Suhardjono dan Supardi (2008) yang meliputi 4 tahap yaitu; perencanaan; pelaksanaan; pengamatan; refleksi

HASIL PENELITIAN

Dari hasil penelitian, diperoleh sejumlah data yang menunjukkan bahwa penerapan model *Team Game Tournament* dapat meningkatkan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SD. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan keterampilan penjumlahan pecahan yang diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

Terlihat adanya perubahan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SDN 4 Bumirejo, rata-rata keterampilan penjumlahan pecahan pada siklus I yaitu 67,09 dan terjadi peningkatan pada siklus kedua menjadi 83,23 dan pada siklus ketiga terjadi peningkatan menjadi 89,47. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan dalam keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa.

Perubahan tingkat ketuntasan belajar siswa dari hasil rekapitulasi ketuntasan belajar dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

No	Uraian	Belum Tuntas (<75)		Tuntas (\geq 75)	
		F	%	F	%
1.	Nilai Awal	33	86,84%	5	13,16%
2.	Siklus I	19	50%	19	50%
3.	Siklus II	9	23,68%	29	76,68%
4.	Siklus III	6	15,79%	32	84,21%

Berdasarkan hasil analisis data di atas, memberi gambaran bahwa penerapan model *Team Game Tournament* dapat meningkatkan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa, hal tersebut terbukti adanya perubahan keterampilan penjumlahan pecahan siswa kelas V SDN 4 Bumirejo, rata-rata keterampilan penjumlahan pecahan siklus pertama yaitu 67,09 dan terjadi pe-ningkatan pada siklus kedua menjadi 83,23 dan pada siklus ketiga terjadi peningkatan menjadi 89,47.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini diawali dari perolehan hasil nilai awal yang masih rendah. Hal ini memberi gambaran yang menunjukkan bahwa siswa secara umum siswa belum memiliki keterampilan penjumlahan pecahan yang baik. Hal ini terlihat dengan sebagian besar siswa yang belum dapat mencapai nilai ketuntasan minimal keterampilan penjumlahan pecahan.

Sebelum pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang harus dipersiapkan dengan adanya penerapan model *Team Game Tournament*. Dalam pelaksanaan tindakan siklus I, siswa terlihat cukup aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran juga sudah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penerapan model *Team Game Tournament*. Ketika kegiatan presentasi materi dipaparkan oleh guru, kondisi kelas cukup kondusif siswa memperhatikan dengan baik. Namun, kegiatan ini belum terlihat sempurna masih membutuhkan perbaikan. Pada saat pelaksanaan pembelajaran pada langkah presentasi materi, guru tidak mempresentasikan materi secara runtut sesuai dengan RPP. Guru juga belum memberikan contoh-contoh soal-soal dan tata cara pengerjaan yang runtut. Selain itu, guru juga kurang memberikan motivasi kepada siswa pada

saat presentasi materi. Untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran peneliti akan memberikan skenario pembelajaran yang akan diletakkan satu bendel dengan RPP agar guru lebih mudah memahami urutan materi yang akan disampaikan kepada siswa, agar materi yang disampaikan urut sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Peneliti juga akan memberikan lembar berisi contoh soal-soal yang berkaitan dengan materi beserta tata cara pengerjaannya. Peneliti juga akan meminta guru untuk mempresentasikan materi pelajaran disertai pemberian motivasi, sesuai dengan yang dikemukakan Slavin bahwa penyampaian materi yang akan dipelajari siswa harus diberikan disertai dengan pemberian motivasi. Kegiatan presentasi materi harus mencakup hal-hal akan dipelajari yang diberikan sesuai dengan urutan (2009:214).

Pada tindakan siklus II, penelitian dapat berjalan dengan lancar. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti sudah mempersiapkan perlengkapan yang akan digunakan dan mengantisipasi hambatan-hambatan yang mungkin muncul yang dapat menghambat kegiatan pembelajaran. Sarana dan prasarana telah dipersiapkan sebelumnya. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II, siswa terlihat cukup aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran model *Team Game Tournament*. Dalam kegiatan pembelajaran siswa sudah cukup aktif dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran baik ketika presentasi materi, belajar tim maupun ketika turnamen. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kartika bahwa salah satu kelebihan model *Team Game Tournament* dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada

peserta didik atau kelompok terbaik.

Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini sudah berjalan baik, namun belum terlihat sempurna. Siswa kurang memahami teknik penskoran dalam rekognisi tim, sehingga proses pemberian penghargaan terhadap kelompok berlangsung cukup lama karena mereka belum mengetahui kriteria penghargaan yang akan diterima oleh kelompok yang berhasil memperoleh kriteria tertentu. Hal ini menyebabkan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran berlangsung lama. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan Kartika bahwa kekurangan model *Team Game Tournament* yaitu dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama. Untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran peneliti akan menyediakan teknik penskoran turnamen pada lembar khusus sesuai dengan teknik yang dikemukakan oleh Slavin dalam rekognisi tim skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan (2010:122).

Pada siklus III kegiatan pembelajaran berjalan sangat baik. Guru sudah terampil dalam menerapkan langkah-langkah model *Team Game Tournament*. Kegiatan presentasi materi oleh guru sudah berjalan sesuai dengan rencana. Pelaksanaan belajar tim, juga sudah berjalan dengan lancar. Guru telah mengkoordinir siswa dalam tim dengan baik. Siswa sangat aktif dan termotivasi untuk belajar ketika mengikuti kegiatan turnamen. Ketika kegiatan turnamen berlangsung siswa dengan semangat kompetisi yang tinggi bersaing dengan siswa lain untuk memperoleh tambahan poin. Semua siswa terlibat secara aktif dengan mengoptimalkan semua kemampuan yang dimilikinya untuk bisa memenangkan turnamen. Hal ini sesuai dengan pendapat Zaky bahwa kelebihan model *Team Game Tournament* siswa

lebih temotivasi untuk belajar agar dapat memberikan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan interaksi siswa secara aktif dan melibatkan segenap kemampuan yang dimiliki siswa (2012).

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh rata-rata hasil pengamatan observer terhadap guru memperoleh persentase keberhasilan menerapkan langkah-langkah model *Team Game Tournament* sebesar 89,15% dan siswa memperoleh persentase keberhasilan mengikuti kegiatan dengan model *Team Game Tournament* sebesar 88,7%. Begitu juga dengan ke-tuntasan siswa mencapai 84,21, dengan rata-rata nilai keterampilan penjumlahan pecahan yang diukur dengan menggunakan tes hasil belajar, memperoleh rata-rata pada siklus III 89,47. Dengan rata-rata yang diperoleh tersebut, peneliti merasa puas sehingga peneliti mengakhiri pelaksanaan tindakan.

Berdasarkan hasil analisis data di atas, memberi gambaran bahwa penerapan model *Team Game Tournament* dapat meningkatkan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa, hal ini terbukti adanya perubahan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SDN 4 Bumirejo yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I persentase ketuntasan sebesar 50% dan rata-rata nilai siswa 67,09. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan persentase ketuntasan dari 50% menjadi 76,68% dengan rata-rata 83,23. Pada siklus III persentase ketuntasan sebesar 84,21% dengan rata-rata 89,47. Peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi pada siklus I, II dan III menandakan bahwa keterampilan penjumlahan pecahan yang dimiliki siswa meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Abdurahman yang menyatakan bahwa keterampilan menunjuk pada sesuatu

yang dilakukan seseorang untuk menyelesaikan suatu pekerjaan, keterampilan cenderung berkembang dan dapat ditingkatkan melalui latihan (2009:176).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan tentang penerapan model *Team Game Tournament* dalam peningkatan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SDN 4 Bumirejo yang dilaksanakan dalam tiga siklus dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1) Penerapan model *Team Game Tournament* dapat meningkatkan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SDN 4 Bumirejo yang dilakukan dengan langkah-langkah: (1) presentasi materi; (2) belajar tim; (3) turnamen; (4) rekognisi tim atau penghargaan tim.
- 2) Kendala dan solusi penerapan model *Team Game Tournament* dalam peningkatan keterampilan penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SDN 4 Bumirejo tahun ajaran 2012/2013, kendala yang dihadapi yaitu: Kegiatan turnamen belum mampu mengaktifkan seluruh siswa dan siswa juga belum memahami teknik penskoran tim dalam kegiatan rekognisi tim. Adapun solusi yang digunakan untuk mengatasi kendala tersebut yaitu: memberikan bimbingan dan pemantauan secara intensif kepada seluruh kelompok ketika kegiatan turnamen berlangsung dan menyediakan teknik penskoran tim pada lembar khusus.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan siklus pertama, kedua dan ketiga menunjukkan bahwa penerapan model *Team Game Tournament* dengan penerapan langkah-langkah yang tepat dapat meningkatkan keterampilan penjumlahan pecahan siswa kelas V SDN 4 Bumirejo, sehingga ada beberapa saran membangun yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran tentang penjumlahan pecahan seharusnya

dilaksanakan dengan menerapkan model *Team Game Tournament* karena dengan penerapan model ini kemampuan dan keterampilan yang dimiliki siswa dapat dioptimalkan khususnya melalui langkah belajar tim dan turnamen .

2. Model *Team Game Tournament* yang diterapkan dalam kelas dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mengaktifkan siswanya dengan semangat belajar dan berkompetisi.
3. Model *Team Game Tournament* yang diterapkan di kelas dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran tentunya melalui kerjasama yang baik antara guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman,M.(2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Heruman.(2007). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kartika,D.(2012). *Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament)*. Diperoleh pada 5 Desember 2012 dari <http://desykartika.wordpress.com/2012/03/01/model-pembelajaran-kooperatif-team-game-tournament-tgt/>

Milati, Nuril. (2009). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT(Teams Games Turnament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang*. Diperoleh pada

tanggal 1 Desember 2012 dari <http://Nuril-Milati.skripsi.pdf.secured.07140073.com>

Slavin, R.E (2005). *Cooperatif Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media.

Suharjo.(2006).*Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagan.

Syah, Muhibin.(2011). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Zaky,I. (2012). *Model TGT (Team Game Tournament)*. Diperoleh pada 5 Desember 2012 dari <http://irvanzaky.blogspot.com/2012/5/model-tgt-team-game-tournament.html>

