

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH:
SUHANA
NIM. F1261141008**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK**

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

ARTIKEL PENELITIAN

SUHANA
NIM F1261141008

Disetujui,

Pembimbing I



Dr. Aminuyati, M.Si
NIP.196010111987032001

Pembimbing II



Dr. F.Y. Khosmas, M.Si
NIP.195709111987031003

Mengetahui,



Ketua Jurusan PIIS



Dr. Hj. Sulistyarini, M.Si
NIP.196511171990032001

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Suhana, Aminuyati, Khosmas
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Email: Suhanah203@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of the implementation of cooperative learning type teams games tournament (TGT) on the results of students' study VII class IPS Junior High School Islamic Bawari Pontianak. The research method used is experimental research method with the form of research used is Quasi Experimental Design. The data source of this research is the students of class VII A and B in Islamic Junior High School Pontianak and the data is Number of students of class VII Islamic Junior High School Bawari Pontianak Academic Year 2017/2018, The average value of student learning outcomes before and after follow cooperative learning type teams games tournament and conventional learning (assignment) class VII Islamic Junior High School Bawari Pontianak Year Teaching 2017/2018, planning, implementation and evaluating of learning models that teachers apply in social science learning. The result showed that the experimental class study result was 71,11 higher that the control class with has an average value of 60,60. Based on T-test, the value of sig (2-tailed) is 2,416 < 2,066, then according to the basic of making in the test independent sample T-test, then it can be concluded Ho rejected and Ha accepted, which means there is a difference between the learning averages of class A and B. The effectiveness of applying cooperative learning type teams games tournament with effect size of 0.81 and high categorization.

Keywords : *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament, Learning Results, and social science subjects.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS merupakan pengajaran yang kompleks. Pada tingkat SMP tujuan pembelajaran IPS adalah memberikan bekal kemampuan akademik pada siswa agar mampu melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Di samping itu pembelajaran IPS juga bertujuan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang mampu berpikir kritis sehingga dapat menganalisis dan memecahkan masalah sosial yang dihadapinya. Menurut Oemar Hamalik yang dikutip Rusman (2012:123)

menyatakan bahwa “hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari perilaku termasuk juga perbaikan tingkah laku”. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2014:22) mengatakan “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Jadi hasil belajar merupakan perubahan dari perilaku berupa kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Sekolah Menengah Pertama Islam Bawari Pontianak merupakan sebuah

yayasan yang terdiri dari dari SD/MI, SMP dan SMA. SMP Islam Bawari Pontianak terakreditasi A yang terdiri dari banyak mata pelajaran, sama halnya dengan sekolah lainnya yang ada di Pontianak. Salah satunya ialah mata pelajaran IPS yang harus dikuasai yang mulai dipelajari pada saat kelas VII. Menurut kebanyakan siswa, pelajaran IPS merupakan satu diantara pelajaran yang sulit. Namun pembelajaran IPS tergantung dari proses pembelajaran, model pembelajaran, cara mengajar guru dan kemampuan diri dari siswa dan kelas VII merupakan kelas yang akan menjadi objek penelitian yang akan diteliti

berkaitan dengan nilai hasil belajar siswa. Banyak faktor yang menyebabkan anggapan demikian, faktor utama diduga karena cara penyampaian materi IPS kepada siswa yang dirasa kurang menyentuh kepada kebutuhan siswa. Sebagian besar dalam pelajaran IPS di sekolah (SMP) secara umum masih didominasi dengan model pembelajaran konvensional dengan ceramah dan tanya jawab. Siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berikut adalah nilai MID yang diberikan oleh guru IPS kelas VII yang masih dibawah KKM.

Tabel 1. Rata-rata Nilai MID Siswa kelas VII

Kelas	Jumlah Siswa	Presentase (%) siswa yang belum memenuhi KKM
VII A	26	$(23/26) \times 100 \% = 88,46 \%$
VII B	25	$(22/25) \times 100 \% = 88 \%$
Jumlah	51	$(45/51) \times 100 \% = 88,23 \%$

Sumber dari: Guru mata pelajaran IPS tahun 2016/2017 (diolah)

Berdasarkan tabel 1. dapat disimpulkan bahwa dari keseluruhan siswa kelas VII yang berjumlah 51 siswa, siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 45 siswa dengan presentase 88,23 % dari KKM yang ditentukan yaitu 75. Dari ketidaktuntasan siswa ini sangat penting untuk diperhatikan khususnya oleh guru sebagai bahan evaluasi karena akan berakibat pada mutu pendidikan.

Melihat permasalahan yang ada penulis tertarik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang sangat digemari saat ini terutama pada pembelajaran IPS adalah model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT). Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan aktivitas

seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Alasan mengapa peneliti memilih model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* (TGT) karena berdasarkan penelitian sebelumnya model pembelajaran kooperatif ini telah diterapkan pada mata pelajaran Ekonomi. Hasil penelitian tersebut pada dasarnya menyimpulkan bahwa model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* (TGT) mampu menghasilkan minat maupun prestasi hasil belajar siswa.

Dalam jurnal penelitian yang diteliti oleh Siti Hariroh yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA

PGRI 1 Pontianak” menunjukkan bahwa minat belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Jurnal penelitian selanjutnya yang diteliti oleh Ricky Kurniawan yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMAK Abdi Wacana Pontianak” dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMAK Abdi Wacana Pontianak.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penerapan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Bawari Pontianak”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Eksperimen. bentuk yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini menggunakan rancangan percobaan *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas yang dipilih, satu kelas diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menjadi kelas eksperimen dan satu kelas lagi tidak diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* disebut dengan kelas kontrol.

Tabel 2 : Rancangan Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O1	XE	O2
Kontrol	O3	XK	O4

Adapun data yang akan dikumpulkan sebagai bahan penelitian ini yaitu : (1) Jumlah siswa kelas VII SMPS Islam Bawari Pontianak Tahun Ajaran 2017/2018. (2) Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan pembelajaran konvensional (penugasan) kelas VII SMP Islam Bawari Pontianak Tahun Ajaran 2017/2018. (3) Perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi model pembelajaran yang guru terapkan dalam pembelajaran IPS. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas kelas VII A dan B di SMP Islam Bawari Pontianak.

Adapun alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Lembar Pengamatan. Menurut Nawawi (2015:106) yang

menyatakan bahwa, ”Observasi langsung dilakukan terhadap obyek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observer berada bersama obyek yang diselidiki”. Dalam penelitian ini, peneliti berada bersama obyek yang diteliti yaitu mengamati pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). (2) Pedoman wawancara atau interviu. Menurut Hadari Nawawi (2015:118), “interview adalah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan, untuk dijawab secara lisan pula. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada 5 siswa masing-masing dari perwakilan kelas kontrol dan kelas eksperimen secara acak. (3) Tes Hasil Belajar. Menurut Margono

(2014:170), "Tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dijadikan dasar bagi penetapan skor angka". Sedangkan menurut Arikunto (2013:193) menyatakan bahwa, "Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu". Jadi, alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar atau *post-test*.

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah : (1) Analisis Butir Tes. Soal tes yang telah dibuat, selanjutnya dilakukan validasi dan uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan pemakaiannya sebelum pelaksanaan di kelas. (2) Analisis Data Penelitian. Langkah selanjutnya setelah instrumen pembuatan soal dan validitas soal adalah menganalisis data. Sugiyono menyatakan bahwa, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit. (Sugiyono, 2015: 244). Adapun tahapan dalam prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tahap persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) Melaksanakan penelitian disekolah dan menemui kepala sekolah / wakil kepala sekolah untuk meminta izin melakukan penelitian. Setelah itu menemui guru mata pelajaran IPS untuk menyampaikan maksud dan tujuan mengadakan penelitian. (2) menyiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), soal dan kunci jawaban. (3) menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar

observasi (*check list*). (4) menyiapkan instrument penelitian tes hasil belajar siswa yaitu : Kisi-kisi soal, soal *pre-test* dan *post-test*, kunci jawaban dan pedoman penskoran tes hasil belajar. (4) memvalidasi instrumen penelitian. (4) mengadakan uji coba soal tes yang telah divalidasi. (5) menganalisis data hasil uji coba.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) melaksanakan penelitian pada tanggal 3 Februari 2018 pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan kelas kontrol menggunakan model pemberian tugas. (2) memberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. (3) melakukan pengamatan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi.(4) memberikan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. (5) pengumpulan data dan penskoran hasil akhir.

Tahap akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain: (1) menganalisis data hasil penelitian, yakni hasil observasi (*Check List*) selama pembelajaran di kelas dan, *Pre-test* serta *post test* pemahaman siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. (2) mengolah data yang diperoleh dari *post-test* dengan uji statistik. (3) menganalisis data dan membahas hasil penelitian. (4) membuat kesimpulan dan saran penelitian (5) menyusun Laporan Penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII A dan kelas VII B yang berjumlah 52 Orang.

Tabel 3. Jumlah Populasi Berdasarkan Kelas dan Jenis Kelamin

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	VII A	14	12	27
2.	VII B	17	8	25

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Islam Bawari Pontianak yaitu Kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan Kelas VII B sebagai kelas Kontrol. Jumlah seluruh siswa kelas eksperimen yaitu 27 siswa sedangkan jumlah siswa kelas kontrol sebanyak 25 siswa. Penelitian ini yang melaksanakan proses pembelajaran baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah Bapak Muhamad Sukri, S.Pd selaku guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Islam Bawari Pontianak dan juga dibantu oleh peneliti. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* kepada guru IPS yaitu Bapak Muhamad Sukri, S.Pd.

Adapun observer dalam penelitian ini yaitu peneliti sendiri, Suhana. Observer bertugas mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan metode pemberian tugas. Penelitian ini mulai dilakukan pada hari Sabtu tanggal 3 Februari 2018 dengan 4 kali pertemuan yaitu 2 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan di kelas kontrol. Alokasi waktu di setiap pertemuan adalah selama 2x60 menit.

Materi yang diajarkan di kelas eksperimen sama dengan materi yang diajarkan di kelas kontrol yaitu materi Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam. Dalam pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran pemberian tugas.

Analisis data statistik

Uji Normalitas

Adapun hasil uji normalitas data hasil Post test dapat dilihat dari Tabel 4 di bawah ini :

**Tabel 4. Uji Normalitas Data Hasil Post test
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

item		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^a	Mean	,0000000
	Std. Deviation	12,37925203
Most Extreme Differences	Absolute	,115
	Positive	,106
	Negative	-,115
Kolmogorov-Smirnov Z		,573
Asymp. Sig. (2-tailed)		,897

a. Test distribution is Normal.

Sumber : Data Olahan tahun 2018 oleh SPSS v.18

Data pada Tabel 4 di atas dapat dilihat pada kolom asymp sig (2-tailed)

bahwa signifikansi data nilai post-test sebesar 0,879. Artinya data ini > 0,05.

Jadi dapat disimpulkan bahwa data hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas

Setelah uji normalitas, maka selanjutnya yaitu menguji homogenitas. Karena uji homogenitas yang merupakan prasyarat dalam uji hipotesis. Adapun dalam pengujian homogenitas ini menggunakan *One*

Way ANOVA pada SPSS V.18. Berdasarkan hasil uji homogenitas, signifikan nilai post-test sebesar 0,010 yang artinya $> 0,05$. Maka Data hasil post- test kelas eksperimen dan kelas kontrol bervariasi sama.

Uji hipotesis

Adapun hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Uji Hipotesis Data Hasil Post Test

Group Statistics									
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
skor	Kelas VIIA	27	71,11	17,885	3,442				
	Kelas VIIB	25	60,60	12,855	2,571				

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	2,588	,114	2,416	50	,019	10,511	4,350	1,773	19,249
Equal variances not assumed			2,447	47,192	,018	10,511	4,296	1,869	19,153

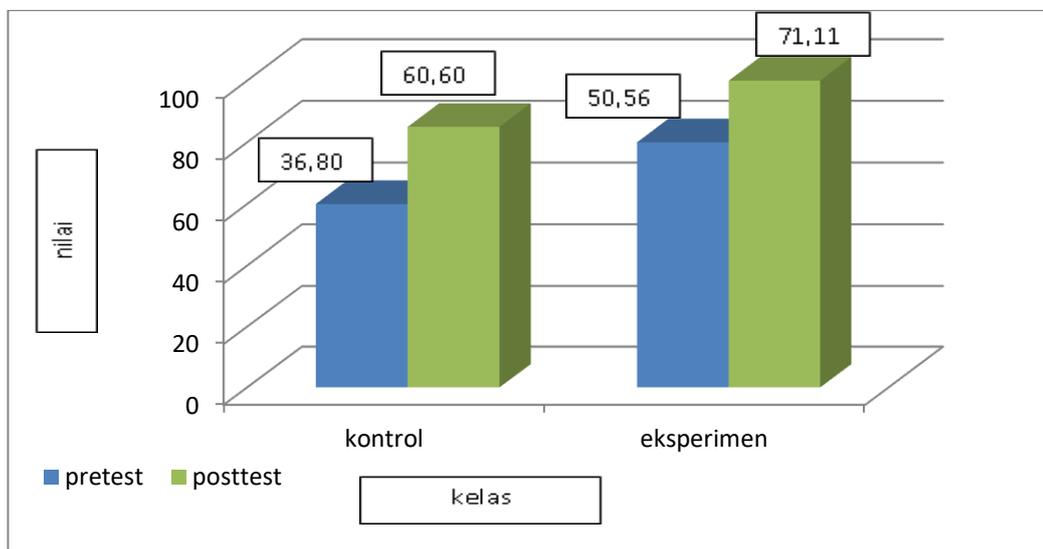
Dari hasil perhitungan pada tabel 6 dapat dilihat bahwa data ini t hitung (Equal variances assumed) yaitu 2,416. Sedangkan t tabel dengan signifikansi 0,05: 2= 0,025 (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan $n-2$ atau $62-2 = 60$, hasil t tabelnya yaitu 2,00 nilai t hitung ini berarti $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($2,416 > 2,066$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam Bawari Pontianak.

Pembahasan

Hamdayama (2014 : 64) menyatakan "Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil yaitu antara empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda". Menurut Taniredja (2014:55), "Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur". Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang di

dalamnya mengondisikan para siswa untuk bekerja sama di dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pada kelas eksperimen nilai terendah pada post-test adalah 30 dan nilai tertinggi adalah 100. Dari 27 siswa yang mengerjakan post-test, 16 siswa mendapatkan nilai tuntas. Rata-rata nilai hasil post-test kelas eksperimen adalah 71,11. Nilai post-test untuk kelas eksperimen sudah ada peningkatan

dibandingkan dengan nilai pre-test. Sedangkan pada kelas eksperimen diketahui bahwa rata-rata nilai siswa pada pre-test adalah 50,56. Setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *teams games tournament* pada hasil post-test nilai rata-ratanya menjadi 71,11 sehingga diketahui bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen telah mengalami peningkatan. Peningkatan hasil pre-test dan post-test untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen bisa dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 1. Peningkatan Nilai Pre-Test dan Post-Test

Hasil belajar kedua kelas dapat dilihat pada grafik 1 bahwa peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament* lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran pemberian tugas.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, selama berlangsungnya penelitian quasi eksperimen ini dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Hasil belajar siswa kelas VII A mata pelajaran IPS di SMP Islam Bawari Pontianak sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games*

tournament dari 27 siswa hanya ada 4 siswa yang mencapai KKM. Dari data hasil pre-test diketahui bahwa nilai terendah pre-test pada kelas eksperimen adalah 20 dan nilai tertinggi adalah 95. Rata-rata nilai hasil pre-test kelas eksperimen hanya 50,56. (2) Hasil belajar siswa kelas VII A mata pelajaran IPS di SMP Islam Bawari Pontianak setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dari 27 siswa yang mengerjakan post-test, 16 siswa yang dapat mencapai KKM. Nilai terendah pada post-test adalah 30 dan nilai tertinggi adalah 100. Jadi, Rata-rata nilai hasil post-test kelas eksperimen adalah 71,11. (3) Setelah dilaksanakannya

pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* dalam materi Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha efektif terhadap hasil belajar. Efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan *effect size* sebesar 0,81 dan berkategori tinggi. Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan, tetapi ada juga beberapa faktor yang mempengaruhinya seperti motivasi siswa, ruang kelas, dan cara guru menyampaikan pembelajaran dikelas. (4) Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan, tetapi ada juga beberapa faktor yang mempengaruhinya seperti motivasi siswa, ruang kelas, dan cara guru menyampaikan pembelajaran dikelas.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam hasil penelitian dalam temuan ini, maka saran yang perlu dipertimbangkan adalah sebagai berikut: (1) Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mampu menarik perhatian serta semangat siswa dalam belajar, sehingga siswa tidak mudah bosan dengan pelaksanaan pembelajaran, karena pada model pembelajaran ini menuntut siswa lebih aktif dan dapat bekerjasama dalam kelompok. Maka dari itu guru dapat mengembangkan pembelajaran ini. (2) Ketika guru ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini sebaiknya memperhatikan hal yang dapat mempengaruhi proses kelancaran pembelajaran ini seperti: waktu pembelajaran, banyak materi yang diajarkan, serta jumlah siswa didalam kelas. (3) Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penelitian ini lebih lanjut, sebaiknya memperhatikan kelemahan-kelemahan dalam penelitian ini, yaitu seperti sulitnya menentukan jadwal penelitian, penyesuaian jam pelajaran dan lain-lainnya agar peneliti tidak kesulitan

dalam pengkajian lebih dalam tentang penelitian seperti ini dan dapat menjalankan penelitian lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Kurniawan, Ricky. (2016) **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMAK Abdi Wacana Pontianak.** FKIP Untan
- Nawawi, Hadari. (2015). **Metode Penelitian Bidang Sosial.** Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Sudjana, Nana. (2009). **Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.** Bandung: PT Remaja Rosdakarya Sugiyono. (2015). **Metode Penelitian Pendidikan.** Bandung: Alfabeta
- Sumarni. (2017) **Pengaruh Model Pembelajaran Active Learning Tipe Team Quis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Produk (Kelas Xi Bidang Keahlian Pemasaran) Di Smk Negeri 3 Pontianak.** FKIP Untan)
- Trianto. (2011). **Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.** Jakarta: Kencana.

