

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI DENGAN METODE JIGSAW DAN *TEAM GAME TOURNAMENT*

Oleh: Siti Rahayu
Guru Sosiologi SMA N 1 Wates

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan alasan yang menyatakan bahwa metode jigsaw dan team games tournament diorientasikan dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran sosiologi, dan (2) menjelaskan cara yang diupayakan guru pengampu dalam menerapkan metode jigsaw disertai tournament sedemikian rupa sehingga optimalisasi peningkatan prestasi belajar siswa dapat terbentuk dengan signifikan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif yang dikualitatifkan. Setting penelitian difokuskan pada kelas XII IPS 2 sebagaimana karakteristik model penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas XII IPS 2 sebanyak 32 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipan, wawancara dan dokumentasi. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi data yang melibatkan pertimbangan dari kolaborasi. Analisis data dilakukan bersamaan waktunya dengan pengumpulan data yang diperoleh dan setelah data diperoleh. Analisis data dilakukan dengan analisis data kuantitatif dengan jumlah dan persentase serta kualitatif model interaktif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan prestasi siswa yang meliputi: (1) menyerahkan tugas tepat waktu, (2) menyerahkan tugas sesuai dengan petunjuk guru baik dalam 'kelompok asal' maupun 'kelompok ahli', (3) memiliki kemandirian sekaligus kekompakan dalam mengerjakan tugas, dan (4) melaporkan tugas dengan cara mempresentasikan dan mengikuti teams games tournament.

Adanya peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil siklus I pretes siswa penguasaan materi mencapai 55,35%, sedang post tes penguasaan materi mencapai 80,59%, siklus 2 pretes siswa penguasaan materi mencapai 59,05 %, sedang post tes penguasaan materi mencapai 88,95 %. Tugas kelompok siklus 1 penguasaan materi mencapai 87,75% sedangkan pada siklus 2 tugas kelompok penguasaan materi mencapai 100%. Secara deskriptif kualitatif dapat dikatakan prestasi belajar siswa dapat terbentuk secara proporsional dan evolutif atau bertahap.

Kata Kunci: Prestasi belajar, metode Jigsaw, Tournament

Pendahuluan

Dewasa ini pendekatan pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran yang berpusat pada anak sehingga siswa diharapkan bersifat kreatif dan aktif/siswa sebagai subyek bukan obyek dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi

proses belajar mengajar di kelas XII IPS 2 di SMA Negeri 1 Wates yang kebetulan jam mata pelajaran sosiologi jatuh hari senin jam ke 7 dan 8, serta Sabtu yang juga jatuh jam ke 7 dan 8 dan diskusi dengan guru mata pelajaran dan kepala sekolah terindikasi beberapa permasalahan

han dalam proses belajar mengajar, diantaranya:

- a. Partisipasi aktif siswa masih kurang, ketika guru mengajar di kelas tidak semua siswa antusias mengikuti pembelajaran dan mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan cenderung ceramah.
- b. Siswa lebih berorientasi untuk memecahkan soal-soal yang dapat diselesaikan dengan prosedur rutin dan kurang memperhatikan bahwa kompetensi yang dituntut adalah kemampuan dalam pemecahan masalah. Hal ini ditunjukkan ketika guru memberikan contoh menyelesaikan soal dengan cara yang mendetail, siswa cenderung menginginkan cara yang lebih praktis.

Sebagian dari permasalahan yang dihadapi peserta didik di atas memerlukan penanganan secara cepat dan inovatif tentu oleh guru sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, terdapat indikasi bahwa kesenjangan yang terjadi disebabkan karena implementasi pendekatan pembelajaran yang belum mendukung secara maksimal kesempatan siswa untuk berlatih memecahkan masalah.

Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam belajar ada dua faktor baik internal maupun eksternal. Faktor internal adalah kondisi siswa yang sudah lelah, lapar, bosan (jenuh), dan mungkin kondisi fisik siswa yang sedang sakit. Sedangkan faktor eksternal adalah kegiatan belajar mengajar dikelas yang kurang menarik akibat metode belajar mengajar dari pagi sampai siang monoton. Contoh guru mengajar ceramah murni tanpa melibatkan siswa

secara aktif, atau dengan sedikit tanya jawab. Ini menunjukkan siswa seolah-olah hanya sebagai obyek bukan subyek. Dari sini perlu kreatifitas guru dalam kegiatan belajar mengajar yang mendorong peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan peran aktif siswa dalam pembelajaran diharapkan prestasi belajar siswa semakin meningkat. Selanjutnya untuk meningkatkan prestasi yang ditempuh dengan menerapkan metode jigsaw. Sesuai dengan konsep metode jigsaw dikemukakan bahwa terdapat pembagian materi, sumber atau tugas, sehingga tugas kelompok tidak akan dikerjakan oleh satu atau sebagian kecil anggota kelompok tetapi masing-masing anggota kelompok mempunyai bagian yang penting dan dibutuhkan oleh seluruh anggota kelompok.

Identifikasi masalah di SMA N 1 Wates kelas XII IPS 2: Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran kurang, sehingga akan mempengaruhi prestasi belajarnya; Siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran; Siswa mulai jenuh ketika dari pagi sampai siang pembelajarannya monoton.

Berdasarkan uraian diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah metode Jigsaw disertai Tournament dapat meningkatkan prestasi belajar di kelas XII IPS 2 SMA N 1 Wates Tahun Pelajaran 2014 / 2015. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Metode Jigsaw disertai Tournament dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XII IPS2 SMA N 1 Wates Tahun Pelajaran 2014 / 2015.

Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir,

merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

Muhyadi dalam disertasinya (1987: 17) mengemukakan bahwa sebenarnya prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang sesudah orang yang bersangkutan melakukan kegiatan tertentu yang disebut belajar. Prestasi belajar pada dasarnya merupakan kemampuan baru yang secara kualitatif lebih tinggi dibandingkan kemampuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Metode Jigsaw

Pengertian dasar dari konsep jigsaw adalah pembagian masalah dari satu topik pembelajaran ke dalam beberapa masalah. Masalah yang telah dipetakan ini kemudian diberikan pada masing-masing siswa yang telah bergabung dalam satu kelompok. Masing-masing anggota kelompok dari semua kelompok yang mendapat masalah yang sama kemudian 'keluar' dari kelompoknya dan bergabung membentuk kelompok baru (kelompok ahli atau *expert group*) yang sifatnya sementara. Kelompok baru dan sifatnya sementara ini lalu bersama-sama untuk berupaya memecahkan masalahnya, menguasai konsep dari masalah tersebut dan bersama-sama membangun strategi untuk mengajarkan apa yang telah mereka pelajari dan kuasai kepada siswa lain dalam kelompok asalnya. (Clarke, 1994).

Selain itu, jigsaw juga dapat diartikan sebagai pembagian materi, sumber atau tugas sedemikian rupa

sehingga tugas kelompok tidak akan dikerjakan oleh satu atau sebagian kecil anggota kelompok, tetapi masing-masing anggota kelompok mempunyai bagian yang penting dan dibutuhkan oleh seluruh anggota kelompok. Dengan demikian, tujuan utama dari penerapan metode jigsaw ini adalah membentuk masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab atas tugas atau bagian khusus yang harus dibagikan kepada teman-teman kelompoknya. Jigsaw juga efektif dilakukan untuk menekankan keterpaduan dan tanggung jawab siswa. (Doolittle, 2002).

Doolittle (2002) mengemukakan tiga model metode jigsaw yang dapat diterapkan yaitu:

- a. *Within Group Jigsaw*. Pada model ini masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari satu bagian persoalan yang harus dipecahkan kelompok tersebut. Setelah mempelajarinya, masing-masing anggota harus mampu mengajarkan kepada anggota kelompok lainnya. Hal ini juga berlaku pada kelompok yang lain.
- b. *Expert Group Jigsaw*. Jika pada *Within Group Jigsaw* masing-masing anggota kelompok mempelajari sendiri bagian persoalan yang diberikan padanya, maka pada model *Expert Group Jigsaw* ini anggota kelompok dari semua kelompok yang mendapat bagian persoalan yang sama berkumpul menjadi 'kelompok ahli' untuk bersama-sama mempelajari dan memecahkan persoalan tersebut. Setelah selesai mempelajarinya, masing-masing kembali ke kelompok asalnya dan mengajarkan apa yang

telah mereka pelajari pada ‘kelompok ahli’ tersebut.

- c. *Whole Group Jigsaw*. Berbeda dengan expert group, pada whole group ini kelompok yang terbentuk pertama kali sudah langsung menjadi ‘kelompok ahli’ yang masing-masing mempelajari persoalan yang berbeda dengan kelompok lainnya. Setelah itu, masing-masing kelompok mengajarkan bagian persoalannya kepada kelompok lain melalui diskusi kelas atau presentasi.

Data hasil pelaksanaan supervisi pelaksanaan pembelajaran pada beberapa sekolah SMA menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil guru yang berpengalaman menerapkan *metode jigsaw* secara mandiri. Sebagian besar guru memiliki pengetahuan yang cukup tentang metode ini, namun belum mencoba untuk menerapkannya karena belum yakin terampil melaksanakan pembelajaran dengan metode tersebut.

Menyikapi kondisi seperti itu, dipandang perlu untuk menyusun panduan praktis menerapkan metode ini terutama untuk meningkatkan inisiatif siswa mengembangkan pengetahuannya secara mandiri serta mengintegrasikan pemahaman berberapa konsep melalui kegiatan pada satu waktu yang dieksplorasi oleh siswa secara mandiri.

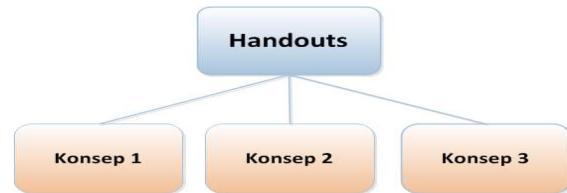
Prosedur penerapannya melalui delapan tahap berikut.

1. Langkah Pertama

Guru merencanakan pembelajaran yang akan menghubungkan beberapa konsep dalam satu rentang waktu secara bersamaan. Tentu saja perlu menyiapkan RPP dengan menerapkan metode Jigsaw.

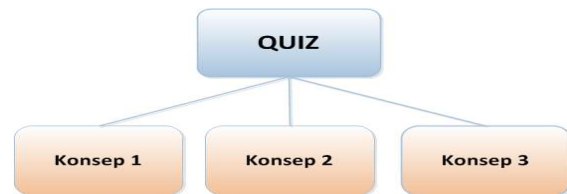
2. Langkah Kedua:

Siapkan handout materi pelajaran untuk masing-masing konsep sehingga guru memiliki tiga handouts.



3. Langkah Ketiga

Guru menyiapkan kuis sebanyak tiga jenis sesuai materi yang akan siswa pelajari.



4. Langkah Keempat:

- a. Membagi kelas dalam tiga kelompok. Guru menyampaikan pengantar diskusi kelompok dengan menjelaskan secara sangat singkat (1) topik yang akan dipelajari masing-masing kelompok, (2) tujuan dan indikator belajar yang diharapkan (3) bentuk tagihan tiap kelompok (4) prosedur kegiatan (5) sumber belajar yang dapat siswa gunakan. Diskusi dimulai, siswa aktif mempelajari materi, guru menjadi pemantau dan fasilitator.

- b. Masing-masing kelompok bersiap untuk mempelajari tiga konsep yang telah ditentukan. Tiap kelompok terbagi dalam sub kelompok masing-masing mempelajari satu hand out. Pada saat diskusi setiap sub kelompok mendalami satu konsep dan sub kelompok lain berhak

bertanya kepada sub kelompok lain untuk memahaminya.

- c. Kelompok ini dalam bahasa Inggris disebut *home groups*, istilah itu dapat diterjemahkan secara bebas dengan menggunakan istilah kelompok *belajar (KB)*.

- d. Pada bagian akhir sesi ini setiap kelompok mendalami satu konsep agar dapat menyampaikan materi kepada sub kelompok lain. Setelah memenuhi target waktu dan berdasarkan pemantauan guru siswa telah cukup memahami materi maka diskusi ditutup sementara.



5. Langkah Kelima:

Setiap sub kelompok mendalami materi pada hand out yang menjadi pegangannya. Mendalami fakta, konsep dan prosedur penerapan konsep agar ilmu yang mereka pelajari dapat mereka

sampaikan kembali kepada teman-temannya. Pada fase ini tidak ada interaksi antar sub kelompok. Kegiatan refleksi ini merupakan proses peningkatan penguasaan materi untuk menghadapi babak diskusi tim ahli.



6. Langkah Keenam

- a. Setiap subkelompok yang ahli mengenai konsep ke-1 bergabung dengan ahli konsep ke-1 dari kelompok lain. Begitu juga dengan subkelompok ke-2 dan ke-3 sehingga membentuk struktur kelompok ahli.

- b. Pada langkah ini siswa kembali berdiskusi. Tiap kelompok membahas satu hand out materi yang menjadi bidang keahliannya. Di sini terdapat masa kritis yang perlu guru pantau pada tiap kelompok, memastikan bahwa konsep yang siswa kembangkan sesuai dengan

yang seharusnya atau tidak mengandung kekeliruan.

7. Langkah Ketujuh

Selesai mendalami materi melalui diskusi kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok awal atau kelompok belajar. Hasil dari diskusi pada kelompok ahli dibahas kembali dalam kelompok awal. Pada tahap akhir

kegiatan belajar setiap sub kelompok menyampaikan hasil diskusi pada kelompok ahli. Dengan cara ini seluruh siswa mengulang telaah seluruh materi yang harus dikuasainya. Setiap anggota kelompok memiliki catatan hasil diskusi pada tahap satu, tahap dua diskusi tim ahli dan kembali ke kelompok semula.



8. Langkah kedelapan

Guru mengukur hasil belajar siswa dengan tes atau kuis. Guru dapat menilai tingkat ketuntasan belajar dengan cara membandingkan hasil yang siswa capai dengan target yang ditetapkan dalam RPP.

(<http://gurupembaharu.com/home/delapan-langkah-metode-jigsaw/integrasi-konsep/>
28 Oktober 2013 pukul 11.25 WIB)

TGT (Team Game Tournament)

TGT (Team Game Tournament) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda.

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah

tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (class precentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Siswa Bekerja Dalam Kelompok-kelompok Kecil. Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. 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. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa

kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2. Games Tournament

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini dimulai dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain. (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dahulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor

hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

3. Penghargaan kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh.

TGT dalam penelitian ini didasarkan pada tournament yaitu suatu proses sosial ketika ada dua pihak atau lebih saling berlomba dan berbuat sesuatu untuk mencapai kemenangan tertentu. Persaingan dilakukan dengan norma dan nilai yang diakui bersama dan berlaku pada masyarakat tersebut. Dengan kata lain persaingan dilakukan secara sehat dan sportif.

Secara esensial penelitian ini adalah pembelajaran dengan metode jigsaw dan dilanjutkan turnamen untuk meningkatkan peran aktif siswa yang diharapkan berdampak pada prestasi belajar siswa,

Metode Penelitian

Penelitian berupa penelitian tindakan kelas terdiri dua siklus. Siklus 1 evaluasi dengan tournament menekankan pada kuis cari kata, sedang siklus 2 evaluasi menekankan penggunaan kartu soal dalam tournament. Setiap siklus terdiri dari 4 komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi

Subyek penelitian adalah siswa kelas XII IPS 2 SMA N 1 Wates tahun 2016. Waktu penelitian yaitu tahun 2016 tepatnya pada bulan September-Oktober 2016. Faktor yang menjadi fokus penelitian ini adalah guru dan siswa. Faktor guru yang dikaji adalah persiapan / perencanaan pembelajaran pengorganisasian / pembentukan kelompok diskusi dengan saling kunjung (jigsaw) dan tournament antar kelompok diskusi. Sedang faktor siswa yang dikaji adalah aktivitas dalam diskusi dan kognitif (prestasi belajar).

1. Perencanaan (planning)

Tahap ini disiapkan instrument (Silabus, RPP, Nama Kelompok / suku bangsa, Kartu soal, dan lembar observasi). Rencana tindakan yang dilakukan adalah menkondisikan kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan pretes secara individual, melakukan diskusi kelompok, mengunjungi kelompok lain, melakukan tournament antar kelompok, menyimpulkan dan melakukan post test)

2. Observasi

Observasi pada penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipan dimana peneliti sekaligus guru. Sedangkan kolaborasi observasi dengan menggunakan ceklist serta nilai dari pretes dan postes.

3. Pelaksanaan tindakan

Pembelajaran dengan tatap muka, diawali dengan motivasi dan pretes, diskusi dalam kelompok dan bertanya kepada kelompok ahli (kelompok lain) bila mengalami kesulitan, dan diakhiri dengan kompetisi antar kelompok (tournament). Tindakan ini dilakukan pada siklus 1 maupun siklus 2 hanya berbeda pada kartu soalnya.

4. Analisis dan refleksi

Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa hasil pretes dan postes, hasil observasi. Hasil belajar diukur dari hasil postes, dan hasil kerja kelompok

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Siklus I

Pada pelaksanaan KBM berdasar hasil observasi kolaborasi maupun peneliti menunjukkan siswa kurang aktif dan merasa ragu-ragu ketika harus bertanya pada kelompok ahli (kelompok lain), hal ini dikarenakan siswa selama ini masih jarang menukar hasil diskusi ataupun bertanya pada kelompok lain saat berlangsung. Hasil diskusi masih ditemukan kesalahan dalam menjawab soal. Hasil postes lebih baik dari pretes.

Tabel 1. Hasil Pretes dan Postes Siklus 1

Hasil pretes	Hasil postes	Kenaikan rerata
55,35%	80,59%	25,24%

2. Siklus II

Pada pelaksanaan KBM berdasar hasil observasi kolaborasi maupun peneliti menunjukkan siswa aktif dan bersemangat ketika harus bertanya pada kelompok ahli (kelompok lain), hal ini

dikarenakan siswa merasa senang dan tidak mau kalah hasil diskusinya sehingga aktif bertanya / mencari jawaban pada kelompok ahli saat berlangsung. Hasil diskusi menunjuk dalam menjawab soal semua kelompok menyelesaikan dengan benar. Hasil postes lebih baik dari pretes.

Tabel 2.
Hasil Pretes dan Postes siklus 2

Hasil pretes	Hasil postes	Kenaikan rerata
59,05%	88,95%	29,90%

Sedang dari perbandingan hasil diskusi karena di tournamentkan hasilnya sangat memuaskan, seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan penguasaan Materi Hasil Diskusi Kelompok siklus 1 & 2

Hasil diskusi siklus 1	Hasil diskusi siklus 2	Kenaikan rerata
87,75 %	100 %	12,25 %

Simpulan

Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan metode Jigsaw disertai Team Game Tournament dapat disimpulkan: (1) Seluruh siswa berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. (2) Hasil postes siklus 1 ke

siklus 2 menunjukkan kenaikan rerata 4,66%. (3) Hasil penguasaan materi diskusi kelompok mengalami kenaikan 12,25 %.

Daftar Pustaka

- Aronson, Elliot. (2006). *The Basic of Jigsaw (revised ed.)*. <http://www.jigsaw.org>. Diakses pada tanggal 27 Mei 2013
- Dootlittle, Peter E. (2002). *Cooperative Learning: The Jigsaw Method*. The Mind, An Owner's Manual for Teachers and Students: Activity Strategies (p. 17 – 20). <http://edpsycherver.ed.vt.edu>. Diakses pada tanggal 27 Mei 2013
- Elliot, J. (1991). *Action research educational change*. Philadelphia: Open University Press
<HTTP://RIDWAN202.WORDPRESS.CO.M/2008/04/23/KEGIATAN-BELAJAR-DAN-PRESTASI/>.
- Lexy J. Moleong. (2002). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remadja Rosdakarya
- Miles, Matthew B.& Huberman, A. Michael. (1992). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*. Penerjemah. Tjetjep Rohendi R. Jakarta: UI-Press
- Sumber:
<http://modelpembelajarankooperatif.blogspot.com/2012/08/teams-games-tournaments-tgt.html>. Diakses pada tanggal 28 Mei 2013