

# UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS IV SD N 1 TEMUWANGI PEDAN KLATEN

**Awang Sunaryo**

Disusun bersama: Drs. AA. Sujadi, M.Pd.  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
E-mail: awangsunaryo050@gmail.com

**Abstract:** The purpose of this study was to describe the process of learning Cooperative type Teams Games Tournament (TGT) in order to increase interest and learning mathematics achievement in grade IV Elementary School 1 Temuwangi Pedan Klaten. This study uses a classroom action research conducted in two cycles. Data obtained from the results of observations, questionnaires and tests. The results showed that the application of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) may increase the interest and learning achievement at the fourth grade students of State Elementary School 1 Temuwangi Pedan Klaten. This is evidenced by the average percentage of student interest in the pre-action based observation data obtained by 24,38% increased to 65% in the first cycle and increased again to 83,75% in the second cycle. Also based on a questionnaire obtained an interest in the first cycle an average of 84,17%. Then on the second cycle increased to 88,33%. Student achievement also increased with an average value of 54,5 pratindakan increased to 69,69 in the first cycle and then increased to 74,438 in the second cycle. In conclusion Cooperative models of type Teams Games Tournament (TGT) may increase the interest and learning achievement at the fourth grade students of State Elementary School 1 Temuwangi Pedan Klaten.

**Keywords:** An Interest, Learning Achievement, Teams Games Tournament (TGT)

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang perlu diupayakan oleh manusia untuk terpenuhi dengan baik. Pendidikan berperan besar dalam mewujudkan kelayakan, kesejahteraan, dan orientasi positif untuk masa yang akan datang. Untuk menciptakan pendidikan yang baik dan berkualitas serta berkuantitas seimbang, tentunya harus direncanakan dengan baik agar segalanya berjalan sesuai dengan tujuan dan hasil yang diharapkan.

Keberhasilan siswa dalam menyerap dan memahami materi yang diberikan oleh guru dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut teori Gestalt (dalam Susanto, 2015:12) mengatakan bahwa keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

Dari pengamatan yang dilakukan pada beberapa sekolah dasar ada faktor lain yang mempengaruhi kesiapan dan keberhasilan siswa menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Secara umum dan klasikal faktor tersebut adalah jenis mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 13 dan 15 Januari 2015 di SD Negeri 1 Temuwangi Pedan ditemukan fakta bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang dianggap sulit oleh mayoritas siswa khususnya kelas IV. Fakta tersebut juga diperkuat oleh pendapat yang dikemukakan guru kelasnya bahwa nilai mata pelajaran matematika siswa selalu kurang dari kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Guru kelas IV SD Negeri 1 Temuwangi Pedan juga memberikan pendapat bahwa matematika dianggap sebagai *momok* yang menakutkan dan mencemaskan siswa di beberapa sekolah khususnya di kelasnya sehingga semangat dan rasa percaya diri siswa untuk mempelajari mata pelajaran matematika kurang tumbuh.

Kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika dapat disebabkan oleh materi yang menuntut siswa lebih berfikir ekstra. Selain itu cara penyampaian guru yang kurang menarik membuat siswa cepat merasa bosan dan lelah. Teknik, metode, media, atau model pembelajaran belum banyak digunakan untuk membuat proses belajar mengajar dikelas lebih variatif dan menarik minat belajar siswa. Secara tidak langsung minat yang kurang dari siswa ini berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka.

Dari hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Temuwangi Pedan di Kabupaten Klaten pada mata pelajaran matematika memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65. Dari total 20 orang siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan, sebanyak 16 siswa mendapatkan nilai kurang dari KKM (belum tuntas) sedangkan 4 siswa mendapat nilai melebihi KKM (tuntas). Data diperoleh dari daftar nilai tes evaluasi yang dilakukan guru. Untuk memecahkan problematika tersebut maka guru dituntut untuk dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih variatif, menarik, dan membuat siswa ingin terus memperelajarinya.

Menurut Roestiyah (2008:1) mengatakan bahwa “di dalam proses belajar-mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan”. Pembelajaran efektif dan efisien akan mempermudah siswa menguasai materi yang diajarkan, apalagi jika pembelajaran yang diciptakan oleh guru dapat menarik minat dan motivasi siswa. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa adalah menerapkan metode atau model pembelajaran yang tepat.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa adalah model pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Cooperative* (jika dalam bahasa Indonesia dapat dituliskan Kooperatif) tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu pembelajaran yang mengedepankan kerjasama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament* (TGT) agar dapat meningkatkan minat pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD N 1 Temuwangi Pedan Klaten?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament*

(TGT) agar dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD N 1 Temuwangi Pedan Klaten?

Menurut Susanto (2015:16) mengatakan bahwa secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

Menurut R. Gagne (dalam Susanto, 2015:1) mengatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2015:184) mengatakan bahwa kata matematika berasal dari bahasa latin, *mathanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Menurut Djamarah (2012:19) mengatakan bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan.

Menurut Huda (2014:197) mengatakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Salvin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi. Dalam TGT siswa mempelajari materi diruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3-5 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen) yang setiap minggunya harus dirubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji melalui *game* akademik. Nilai yang diperoleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Setelah membentuk tim, siswa mulai berkompetisi dalam turnamen. Penentuan turnamen dilakukan secara homogen dengan langkah sebagai berikut; (1) menggunakan daftar ranking yang telah dibuat sebelumnya; (2) membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 3-5 siswa; (3) menentukan dari setiap masing-masing kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, jadi ada turnamen yang

khusus untuk kelompok-kelompok yang terdiri dari siswa-siswa pandai, dan ada turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok siswa yang lemah secara akademik.

Format yang diterapkan adalah; (1) memberikan kartu-kartu yang telah dinomori (misalnya 1-30) kepada setiap kelompok; (2) memberi pertanyaan pada setiap kartu sebelum diberikan kepada siswa; (3) membuat lembar jawaban yang juga sudah dinomori; (4) membagikan satu amplop pada masing-masing tim yang telah berisi kartu-kartu, lembar pertanyaan, dan lembar jawaban; (5) menginstruksikan siswa untuk membuka kartu; (6) menunjuk untuk pemegang nomor tertinggi untuk membacakan nomor terlebih dahulu; (7) mengarahkan siswa pertama untuk mengambil sebuah kartu dari amplop dan membacakan nomornya, lalu siswa kedua (yang memiliki lembar pertanyaan) membaca pertanyaan dengan keras, lalu siswa pertama menjawab pertanyaan tersebut, kemudian siswa ketiga yang memiliki lembar jawaban mengonfirmasi apakah jawaban benar atau salah; (8) menggunakan aturan jika jawaban benar, maka siswa pertama mengambil kartu itu, namun jika jawabannya salah, maka siswa kedua dapat membantu menjawabnya. Jika benar, kartu tetap mereka pegang. Namun jika tetap salah, kartu itu harus dibuang.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas IV SD N 1 Temuwangi Pedan Klaten.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2007:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama.

Penelitian dilaksanakan di SD N 1 Temuwangi Pedan Klaten pada bulan Maret sampai Oktober 2015. Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Temuwangi, Pedan, Klaten yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Objek dari penelitian ini adalah peningkatan minat dan prestasi belajar Matematika dengan menggunakan model

pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT)*.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket untuk memperoleh data tentang minat siswa, serta tes untuk memperoleh data prestasi belajar. Uji coba instrumen yang digunakan yaitu uji coba terpakai yang meliputi angket dan tes. Uji coba angket meliputi validitas dan reliabilitas, sedangkan untuk tes meliputi validitas, tingkat kesukaran, daya beda dan reliabilitas.

### 1. Uji coba angket

Uji validitas angket ini menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan angka kasar yaitu dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$N$  = jumlah responden

$\sum X$  = jumlah skor butir

$\sum Y$  = jumlah skor total

$\sum X^2$  = jumlah skor kuadrat butir

$\sum Y^2$  = jumlah skor kuadrat total

(Arikunto, 2010:213)

Berdasarkan hasil uji coba validitas item pada siklus I diperoleh 18 item yang valid dan 2 item yang gugur yaitu pada item nomor 12 dan 18. Sedangkan rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas angket yaitu dengan menggunakan rumus *alpha* kemudian dibandingkan dengan tabel Robert L. Ebel. Perhitungan untuk  $r_{tabel}$  dengan jumlah item 18 menggunakan Robert L. Ebel diperoleh nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,466. Jika nilai  $r_{tabel}$  dibandingkan dengan  $r_{hitung}$ , maka nilai  $r_{hitung}$  lebih besar yaitu  $0,883 > 0,466$  dan disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel.

### 2. Uji coba tes

Berdasarkan hasil uji coba validitas item pada siklus I diperoleh 16 item yang valid dan 4 item yang gugur. Sedangkan pada siklus II juga sama yaitu diperoleh 16 item yang valid dan 4 item yang gugur.

Tingkat kesukaran mengukur seberapa besar derajat kesukaran soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah tetapi juga tidak terlalu sulit. Pada penelitian ini soal dapat diterima apabila memiliki indeks kesukaran  $0,30 \leq P \leq 1,00$  kategori sedang hingga mudah. Berdasarkan hasil uji coba tingkat kesukaran pada siklus I dan II semua item terbukti diterima.

Daya pembeda soal digunakan untuk mengetahui apakah soal sebagai instrumen mampu membedakan siswa yang pandai dengan siswa

yang lemah. Pada penelitian ini soal dapat diterima apabila memiliki daya beda dengan angka indeks  $D \geq 0,20$ . Berdasarkan hasil uji coba daya pembeda pada siklus I diperoleh 16 item yang diterima dan 4 item ditolak. Pada siklus II diperoleh 18 item yang diterima dan 2 item ditolak.

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji validitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda pada siklus I dan II, dapat disimpulkan bahwa item yang digunakan pada siklus I dan II sama yaitu sebanyak 16 item.

Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas dari suatu item soal tes menggunakan rumus KR-20 kemudian dibandingkan dengan tabel Robert L. Ebel. Pada siklus I Perhitungan untuk  $r_{tabel}$  dengan jumlah item soal 16 menggunakan Robert L. Ebel diperoleh nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,432. Jika nilai  $r_{tabel}$  dibandingkan dengan  $r_{hitung}$ , maka nilai  $r_{hitung}$  lebih besar yaitu  $0,874 > 0,432$  dan disimpulkan soal tersebut reliabel. Sedangkan pada siklus II Perhitungan untuk  $r_{tabel}$  dengan jumlah item soal 16 menggunakan Robert L. Ebel diperoleh nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,432. Jika nilai  $r_{tabel}$  dibandingkan dengan  $r_{hitung}$ , maka nilai  $r_{hitung}$  lebih besar yaitu  $0,875 > 0,432$  dan disimpulkan soal tersebut juga reliabel.

Teknik analisis data untuk lembar observasi motivasi siswa dilakukan dengan menghitung persentase tiap indikator dan rata-rata persentase motivasi siswa. Analisis data prestasi belajar dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata tes dan persentase siswa yang memenuhi KKM.

Adapun indikator keberhasilan pencapaian peningkatan motivasi dan prestasi belajar Matematika siswa kelas IV SD N 1 Temuwangi Pedan Klaten, dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Dari hasil analisis observasi dan angket, rata-rata minat belajar siswa meningkat minimal mencapai 70%. Serta dikategorikan tinggi hingga sangat tinggi.
- Setelah dilakukan tindakan, prestasi belajar siswa dikatakan meningkat minimal mencapai 70% dari banyak siswa yang memperoleh skor tes mencapai atau melampaui nilai KKM yaitu  $\geq 65$  dibanding sebelum dilakukan tindakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan empat kali pertemuan yang terbagi dalam 2 siklus. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative* tipe TGT yang dilakukan di kelas IV SD N 1 Temuwangi Pedan Klaten secara umum sesuai dengan tahap-tahap yang telah direncanakan.

Dari hasil analisis minat belajar siswa menunjukkan peningkatan rata-rata persentasenya. Rata-rata minat siswa berdasarkan lembar observasi pada pra tindakan yaitu 24,38% dengan kategori rendah dan meningkat pada siklus I menjadi 65% dengan kategori tinggi. Pada siklus II mengalami peningkatan kembali menjadi 83,75% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan angket minat siswa pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 84,17% dengan kategori sangat tinggi, dan meningkat pada siklus II menjadi 88,33% juga dengan kategori sangat tinggi.

Prestasi belajar matematika juga mengalami peningkatan hal tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang memenuhi KKM pada pra tindakan yaitu 4 siswa atau 20% dengan rata-rata nilai 54,5, nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 20. Pada siklus I meningkat yaitu 13 siswa atau 65% yang memenuhi KKM dengan rata-rata nilai 69,69, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 25. Pada siklus II kembali mengalami peningkatan yaitu 17 siswa atau 85% yang memenuhi KKM dengan rata-rata nilai 78,438. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 18,75.

Pada pra tindakan ke siklus I ada siswa yang mengalami penurunan nilai sebanyak 6 siswa yaitu terjadi pada siswa E, F, K, L, P, dan R. Penurunan nilai ini terjadi karena siswa masih belum dapat menyesuaikan pembelajaran dengan model pembelajaran yang dilaksanakan. Pada siklus I ke siklus II siswa yang mengalami penurunan sebanyak 4 siswa yaitu pada siswa C, J, M, dan O. Penurunan nilai ini terjadi karena beberapa faktor antara lain kurangnya konsentrasi siswa pada saat mengerjakan soal evaluasi karena sedang sakit, terdapat siswa yang tidak bersemangat untuk mengerjakan soal, dan siswa kurang teliti dalam mengerjakan soal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar di SD N 1 Temuwangi Pedan Klaten meningkat dari pra tindakan ke siklus I serta siklus II. Berdasarkan data prestasi yang diperoleh menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative* tipe TGT prestasi belajar siswa meningkat dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu minimal 70% siswa telah mencapai KKM sebesar  $\geq 65$  dengan nilai rata-rata 78,438.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

#### 1. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran ini dilakukan dengan model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan dua kali siklus.

Siklus I dilakukan 2 kali pertemuan dan siklus II juga dilakukan 2 kali pertemuan. Tahapan tiap siklus yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Langkah-langkah yang dilakukan dengan model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pembentukan kelompok secara heterogen berdasarkan ranking akademik, diskusi kelompok, *games tournament* melawan kelompok lain yang dilakukan pada meja *tournament* secara homogen berdasarkan tingkat kecerdasan yang sama kemudian menjumlahkan poin yang didapat masing-masing perwakilan kelompok.

### 2. Minat Belajar

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dalam penelitian ini digunakan lembar observasi dan angket minat belajar siswa. Rata-rata persentase motivasi belajar berdasarkan lembar observasi pada pra tindakan diperoleh sebesar 24,38% dengan kriteria rendah. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 40,62% dengan rata-rata persentase sebesar 65% dengan kriteria tinggi. Pada siklus II mengalami peningkatan kembali sebesar 18,75% dengan rata-rata 83,75% dengan kriteria sangat tinggi.

Rata-rata persentase minat belajar berdasarkan angket minat pada siklus I diperoleh sebesar 84,17% dengan kriteria sangat tinggi. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 5,16% dengan rata-rata persentase sebesar 88,33% juga dengan kriteria sangat tinggi.

### 3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika juga mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya persentase ketuntasan siswa dan rata-rata nilai siswa yaitu pada pra tindakan yang memenuhi KKM sebesar 20% dan rata-rata prestasi nilai siswa 54,5. Setelah dilakukan tindakan rata-rata kelas pada siklus I meningkat dengan presentase ketuntasan sebesar 65% atau naik sebesar 45% dan rata-rata prestasi siswa naik menjadi 69,69 kemudian pada siklus II ketuntasan siswa naik menjadi 85% atau naik sebesar 20% dan rata-rata siswa naik menjadi 78,438.

## Saran

Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini, maka dapat diajukan sejumlah saran sebagai berikut.

- a. Bagi guru, mengingat model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa, diharapkan dapat dilakukan secara berkesinambungan pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lain dengan mempertimbangkan kesesuaian materinya.
- b. Bagi siswa, hendaknya lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan berani dalam mengemukakan pendapat.
- c. Bagi peneliti yang ingin menerapkan penelitian yang sejenis hendaknya direncanakan dengan matang sehingga diperoleh hasil seperti yang diharapkan dan lebih baik daripada penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh oranglain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. (Cet.III)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- N.K. Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. Suharsiwi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Susanti, Risma Deny. 2014. *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VI SD N Kradenan 2 Srumbung, Magelang*. Yogyakarta: Skripsi S1/Jurusan PGSD FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.