

PENERAPAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPA DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA

Resti Septiksari
STKIP Nurul Huda
restikasar@gmail.com

ABSTRAK

Kurang tepatnya guru dalam memilih suatu metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Metode yang dapat diterapkan adalah metode TGT yaitu salah satu metode pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan tiga sampai lima orang yang memiliki kemampuan dan latar belakang yang berbeda. Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah prestasi belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* pada mata pelajaran IPA kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Senumarga. Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini, penulis mengambil kelas V yang berjumlah 12 siswa. Menurut Suharsimi Arikunto yaitu apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian ini adalah penelitian populasi. Metode yang digunakan adalah metode observasi, angket, wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan rumus tinggi, sedang, rendah (TSR) kemudian untuk mencari pengaruh penerapan metode TGT terhadap prestasi belajar siswa, dapat dihitung dengan menggunakan rumus *product moment*. Hasil penelitian berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan sifat benda setelah diketahui bahwa terdapat 5 (41,67%) siswa dalam kategori tinggi, 4 (33,33%) siswa termasuk dalam kategori sedang dan 3 (25%) siswa termasuk dalam kategori rendah.

PENDAHULUAN

Sekolah/madrasah merupakan lembaga pendidikan formal yang bertanggung jawab atas berlangsungnya proses pendidikan. Hal ini bertujuan untuk membantu anak-anak mengembangkan potensinya, agar mampu menjalankan tugasnya sebagai bumi. Melalui sekolah, siswa diharapkan menjadi terpelajar, terampil dalam meningkatkan wawasan dan kemampuannya, sehingga penuh percaya diri dan akhirnya menuju pada peningkatan kualitas hidup. Pendidikan di sekolah tidak bisa lepas dari kegiatan belajar mengajar, yang meliputi seluruh aktivitas yang menyangkut pemberian materi pelajaran agar siswa memperoleh kecakapan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukannya seorang guru untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2). Hilgard dan Brower mendefinisikan belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktek dan pengalaman (Hamalik, 2002: 45). Muhibbin Syah mendefinisikan belajar sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku yang relatif mantab sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. (Muhibbin, 2003: 68). Syaiful Bahri Djamarah juga merumuskan pengertian tentang belajar, menurutnya, belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dan interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik (Djamarah, 2002: 13).

Pada dasarnya proses belajar mengajar terdiri dari beberapa komponen antara lain tujuan pengajaran, bahan, metode dan alat serta penilaian (Sudjana, 2004: 30). Berdasarkan komponen tersebut, peran guru sangat penting karena guru berfungsi sebagai fasilitator, mediator, dan sebagai evaluator.

Pemahaman yang cukup tentang media pendidikan, serta menjadi seorang evaluator yang baik. Guru harus memiliki cara mengajar yang tepat agar siswa dapat belajar dengan baik. Guru dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi siswa. Salah satu usaha yang tidak dapat ditinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode mengajar sebagai salah satu komponen untuk keberhasilan belajar mengajar (Djamarah, 1996: 82). Metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, seorang guru harus dapat memilih dan menentukan metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Menurut Winarno Surahman mengatakan bahwa "pemilihan metode pembelajaran perlu

memperhatikan beberapa faktor, yaitu materi yang disampaikan, tujuan, waktu, siswa, fasilitas, dan guru". Kurang tepatnya seorang guru dalam memilih suatu metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini karena metode pembelajaran merupakan cara yang tepat dan telah direncanakan dengan baik oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga tercapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Metode pembelajaran adalah faktor penting dalam menentukan prestasi belajar untuk semua mata pelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Dalam pembelajaran IPA masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan kegiatannya lebih berpusat pada guru. Aktivitas siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Dalam proses pembelajaran, sering ditemukan siswa yang masih takut dan malu untuk mengungkapkan pendapatnya kepada guru.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode *Team Games Tournament* (TGT). Dalam penerapan metode ini, penyajian materi dilakukan tidak hanya bertumpu pada guru yang menjelaskan, melainkan ada keterlibatan aktif siswa di dalamnya. *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan tiga sampai lima orang siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Adapun keunggulan metode TGT yaitu: 1) melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompok 2) suasana belajar nyaman, menyenangkan dan kondusif 3) tercipta suasana kompetisi antara kelompok diskusi kecil (Eko, 2011).

Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari tiga orang yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Dengan demikian masing masing kelompok memiliki komposisi anggota yang comparable. (Huda, 2012: 117).

Berdasarkan uraian tersebut, pemilihan metode TGT dalam pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam penerapan metode ini siswa juga dilatih untuk mengungkapkan pendapat secara bebas dan terarah. Adanya permainan dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar IPA, serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerja sama sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Prestasi berarti hasil yang telah dicapai (dari hal yang telah dilakukan, dikerjakan) (KKBI, 2001: 83) Belajar sambil bermain tidaklah selalu berakibat pada rendahnya prestasi belajar siswa. Penyajian materi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya mampu memberi peningkatan motivasi siswa untuk belajar dan berprestasi. Metode TGT sangat baik untuk pelajaran IPA, khususnya pada materi Perubahan Sifat Benda. Karena materi yang dipelajari adalah tentang benda sekitar, maka siswa lebih bebas untuk mengeluarkan pendapat dengan kelompoknya. Bagi siswa yang malu untuk mengungkapkan pendapat dengan guru, siswa dapat mengungkapkan pendapatnya kepada teman kelompok masing-masing. Hal ini dapat membantu siswa yang kurang berani menjadi berani untuk berpendapat agar prestasi siswa dapat meningkat. Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang telah diberikan oleh guru (Sudjana, 2000: 52-54). Prestasi erat kaitannya dengan nilai atau hasil. Maka prestasi yang baik menunjukkan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari tiga orang yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Dengan demikian masing masing kelompok memiliki komposisi anggota yang comparable. (Huda, 2012: 117).

Dengan memperhatikan kelebihan metode TGT tersebut, penulis tertarik untuk mengetahui apakah metode ini efektif digunakan dalam pembelajaran IPA terhadap siswa Madrasah Ibtidaiyah. Penulis berminat untuk mencari jawabannya secara langsung dengan melakukan penelitian pada salah satu madrasah yang ada di Kecamatan Belitang III Kab. OKUT. Berdasarkan berbagai pertimbangan, akhirnya penulis memutuskan memilih MI Muhammadiyah Senumarga sebagai objek penelitian.

Alasan penulis memilih madrasah tersebut sebagai objek penelitian adalah didasarkan pada pertimbangan bahwa sepanjang pengetahuan penulis belum pernah diadakan penelitian serupa. Berdasarkan observasi awal tanggal 26 Januari 2013 diketahui bahwa pembelajaran di MI Muhammadiyah Senumarga belum memaksimalkan variasi metode mengajar. Sebagian besar guru lebih sering menggunakan metode yang biasa yaitu metode ceramah dalam menjelaskan materi pelajaran. Penulis memperoleh info dari salah satu guru yaitu Bapak Sapriadi Amzarselaku wali kelas V mengatakan bahwa ada beberapa permasalahan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA yaitu 1) Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar, hanya beberapa siswa yang berani bertanya kepada guru, 2) Motivasi belajar siswa masih kurang, ditandai dengan adanya siswa yang datang terlambat saat pembelajaran, 3) Hanya ada beberapa siswa yang mempelajari materi pelajaran sebelum proses belajar mengajar dimulai dan siswa lebih senang jika pelajaran IPA kosong, 4) Program tuntas yang diharapkan oleh guru masih belum tercapai, ditandai dengan hasil

belajar siswa banyak yang mendapatkan nilai dibawah batas tuntas yang telah ditentukan. Dengan latar belakang tersebut peneliti merumuskan masalah yang dihadapi yaitu bagaimanakah pengaruh penggunaan metode TGT terhadap prestasi belajar siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Peneliti langsung mengajarkan mata pelajaran IPA dengan materi perubahan sifat benda dengan menerapkan metode TGT. Data yang dipergunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu: 1) Data kualitatif, adalah data yang bersifat uraian atau penjelasan untuk mengetahui penerapan metode TGT pada mata pelajaran IPA dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah. 2) Data Kuantitatif adalah data yang menggambarkan angka-angka yaitu data hasil analisa penerapan metode TGT pada mata pelajaran IPA dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas V yang berjumlah 12 orang. Mengingat kecilnya jumlah populasi, maka jumlah keseluruhan siswa tersebut dijadikan sampel. Menurut Suharsimi Arikunto yaitu apabila subjeknya kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua sehingga penelitian ini adalah penelitian populasi (Arikunto, 1990: 120).

Teknik pengumpulan data 1) Metode observasi, yaitu untuk mengamati dan mencatat secara sistematis tentang madrasah MI Muhammadiyah, khususnya kelas V, 2) Angket, yaitu digunakan untuk memperoleh data dari siswa kelas V mengenai penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT), 3) Metode wawancara, yaitu digunakan untuk mengajukan pertanyaan mengenai proses belajar mengajar kepada guru kelas V. 4) Metode dokumentasi, digunakan untuk mendapatkan data yang objektif mengenai sarana prasarana, jumlah siswa, jumlah guru dan sejarah sekolah. 5) Metode tes, digunakan untuk mendapatkan informasi tentang prestasi belajar siswa dengan memberikan serangkaian soal kepada 12 orang siswa kelas V MI Muhammadiyah. Soal yang dibuat dalam bentuk essay.

Teknik analisis data menggunakan rumus *product moment* dimana N kurang dari 30:

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

r_{xy} = Angka indeks korelasi "r" *product moment*

N = *Number of case*

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *Team Games Tournament* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA di MI Muhammadiyah Senumarga telah diajukan 10 item pertanyaan kepada 12 siswa dalam penelitian ini. Masing-masing item pertanyaan diberikan tiga pilihan jawaban. Bagi siswa yang menjawab a, maka diberi skor 3, menjawab b, maka diberi skor 2, dan menjawab c, maka diberi skor 1. Hasil jawaban siswa tersebut selanjutnya direkapitulasi dan dianalisis dengan statistik dan persentase sebagai berikut:

22	21	23	27	25	29
28	24	30	27	20	26

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Nilai Penerapan metode

Team Games Tournament(TGT)

X	F	Fx	x=X-Mx	x ²	fx ²
30	1	30	4,83	23,33	23,33
29	1	29	3,83	14,67	14,67
28	1	28	2,83	8,01	8,01
27	2	54	1,83	3,35	6,7
26	1	26	0,83	0,69	0,69
25	1	25	-0,17	0,03	0,03
24	1	24	-1,17	1,37	1,37
23	1	23	-2,17	4,71	4,71
22	1	22	-3,17	10,05	10,05
21	1	21	-4,17	17,39	17,39
20	1	20	-5,17	26,73	26,73
	N=12	∑fX=302			∑fx ² =113,68

Pada kolom ke 4 langkah dalam mencari Mx adalah:

$$M_x = \frac{\sum fX}{N}$$

$$M_x = \frac{302}{12}$$

$$= 25,17$$

Setelah mengetahui mean, maka langkah selanjutnya adalah menentukan nilai standar deviasi (SD) dengan rums sebagai berikut:

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}}$$

$$= \sqrt{\frac{113,68}{12}}$$

$$= \sqrt{9,47}$$

$$= 3,08$$

Setelah mengetahui mean dan standar deviasi tentang penerapan metode *Team Games Tournament* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA di MI Muhammadiyah Senumarga maka langkah selanjutnya adalah menentukan kategori TSR. Adapun kategori tersebut sebagai berikut:

—————→ T

$$M + 1SD = 25,17 + 3,09 = 28,25 = 28$$

—————→ S

$$M - 1SD = 25,17 - 3,09 = 21,91 = 22$$

—————→ R

Penjelasan:

$$M_y = \frac{\sum fY}{N}$$

$$M_y = \frac{940}{12}$$

$$= 78,33$$

Setelah mengetahui mean, maka langkah selanjutnya adalah menentukan nilai *standar deviasi* (SD) dengan rumus sebagai berikut:

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum fy^2}{N}}$$

$$= \sqrt{\frac{1767,04}{12}}$$

$$= \sqrt{147,26}$$

$$= 12,13$$

Setelah mengetahui *mean* dan *standar deviasi* tentang prestasi belajar siswa

pada mata pelajaran IPA di MI Muhammadiyah Senumarga maka langkah selanjutnya adalah menetapkan kategori TSR. Adapun kategori tersebut sebagai berikut:

$$\begin{array}{l} \xrightarrow{\hspace{10em}} \text{T} \\ M + 1SD = 78,33 + 12,13 = 90,46 = 90 \\ \xrightarrow{\hspace{10em}} \text{S} \\ M - 1SD = 78,33 - 12,13 = 66,2 = 66 \\ \xrightarrow{\hspace{10em}} \text{R} \end{array}$$

Penjelasan:

Skor 90 ke atas adalah tinggi, berarti prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA tergolong tinggi
Skor 67-89 adalah sedang, berarti prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA tergolong sedang
Skor 66 ke bawah adalah rendah, berarti prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA tergolong rendah.

Berdasarkan kategori skor tinggi, sedang dan rendah, (TSR) yang telah dijelaskan tersebut maka langkah selanjutnya adalah memasukkan ke dalam rumus persentase berikut ini:

Tabel 4
Klasifikasi Prestasi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran(IPA)

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tinggi	5	41,67
2	Sedang	4	33,33
3	Rendah	3	25
Jumlah		12	100

Tabel 7 menjelaskan tentang prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan

menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT). Pada tabel tersebut ada tiga kategori yang dapat dilihat, yaitu, 5 (41,67%) siswa dinyatakan bahwa prestasi belajar siswa termasuk dalam kategori tinggi, 4 (33,33%) termasuk dalam kategori sedang dan 3 (25%) termasuk dalam kategori rendah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi belajarsiswa pada mata pelajaran IPA di MI Muhammadiyah Senumarga dikategorikan tinggi karena ada 5 (41,67%) siswa yang dinyatakan demikian.

Signifikansi Pengaruh Penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Prestasi Belajar siswa

Untuk melihat pengaruh antara penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar siswa, maka selanjutnya diadakan hipotesis untuk mengetahui apakah memang secara signifikan terdapat pengaruh antara penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan prestasi belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

Variabel X Penerapan Metode TGT

22	21	23	27	25	29
28	24	30	27	20	26

Variabel Y (Prestasi Belajar Siswa kelas V):

70	70	70	90	80	90
90	80	90	90	60	80

Tabel 5

Tabel perhitungan untuk mencari pengaruh antara variabel X (Penerapan Metode *Team Games Tournament* (TGT)) dan variabel Y (Prestasi Belajar Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Senumarga)

Siswa	X	Y	XY	X ²	Y ²
A	22	70	1540	484	4900
B	21	70	1470	441	4900
C	23	70	1610	529	4900
D	27	90	2430	729	8100
E	25	80	2000	625	6400
F	29	90	2610	841	8100
G	28	90	2520	784	8100
H	24	80	1920	576	6400
I	30	90	2700	900	8100
J	27	90	2430	729	8100
K	20	60	1200	400	3600
L	26	80	2080	676	6400
	$\Sigma X=302$	$\Sigma Y=960$	$\Sigma XY=24510$	$\Sigma X^2=7714$	$\Sigma Y^2=78000$

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{12 \times 24510 - (302)(960)}{\sqrt{[12 \times 7714 - (302)^2][12 \times 78000 - (960)^2]}} \\
 &= \frac{294120 - 289920}{\sqrt{[92568 - 91204][936000 - 921600]}} \\
 &= \frac{4200}{\sqrt{(1364)(14400)}} \\
 &= \frac{4200}{\sqrt{19641600}} \\
 &= \frac{4200}{4431,88} \\
 &= 0,948
 \end{aligned}$$

Memberikan interpretasi terhadap r_{xy} atau r_o :

Dengan menggunakan tabel Nilai "r" *Product Moment*, terlebih dahulu mencari df dengan rumus $df = N - nr = 12 - 2 = 10$. Dengan memeriksa tabel nilai "r" *product moment* ternyata bahwa dengan df sebesar 10, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $r_t = 0,576$. Karena r_{xy} atau r_o pada taraf signifikansi 5% lebih besar dari r_{tabel} atau r_t ($0,948 > 0,576$) maka pada taraf signifikansi 5% *Hipotesis Nihil ditolak, sedangkan Hipotesis Alternatifnya diterima*. Dan pada taraf signifikansi 1% diperoleh $r_t = 0,708$. Karena r_{xy} atau r_o pada taraf signifikansi 1% lebih besar dari r_{tabel} atau r_t ($0,948 > 0,708$) maka pada taraf signifikansi 1% *Hipotesis Nihil ditolak, sedangkan Hipotesis Alternatifnya diterima*. Berarti bahwa pada taraf signifikansi 5% dan 1% antara variabel X dan variabel Y terdapat pengaruh yang signifikan. Faktor yang menyebabkan pengaruh yang signifikan adalah dari hasil angket menyebutkan bahwa banyak siswa yang sangat mendukung adanya metode *Team Games Tournament* (TGT) sehingga siswa termotivasi untuk lebih meningkatkan belajarnya agar dapat menjawab pertanyaan dalam pertandingan yang diadakan setiap selesai proses pembelajaran. Karena jika siswa tidak mempersiapkan diri, maka dalam TGT akan susah untuk menjawab soal-soal yang diberikan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT).

PENUTUP

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama penelitian, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisa yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Penerapan metode *Team Games Tournament* pada mata pelajaran IPA materi perubahan sifat benda dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu 5 (41,67%) siswa dinyatakan bahwa prestasi siswa dalam kategori tinggi, 4 (33,33%) siswa termasuk dalam kategori sedang dan 3 (25%) siswa termasuk dalam kategori rendah. Sedangkan penerapan metode *Team Games Tournament* dalam mata pelajaran IPA yang didapatkan dari hasil perhitungan angket yang telah disebarakan kepada 12 siswa

dan menunjukkan 3 (25%) siswa menyatakan bahwa metode tersebut termasuk dalam kategori tinggi, 6 (50%) siswa dalam kategori sedang dan 3 (25%) termasuk dalam kategori rendah. 2) Signifikansi pengaruh penerapan metode *Team Games Tournament* terhadap prestasi belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah yaitu: r_{xy} atau r_o pada taraf signifikansi 5% lebih besar dari r_{tabel} atau r_t ($0,948 > 0,576$) maka pada taraf signifikansi 5% *Hipotesis Nihil ditolak, sedangkan Hipotesis Aternatifnya diterima*. Dan pada taraf signifikansi 1% diperoleh $r_t = 0,708$. Kaena r_{xy} atau r_o pada taraf signifikansi 1% lebih besar dari r_{tabel} atau r_t ($0,948 > 0,708$) maka pada taraf signifikansi 1% *Hipotesis Nihil ditolak, sedangkan Hipotesis Alternatifnya diterima*. Berarti bahwa pada taraf signifikansi 5% dan 1% antara variabel X dan variabel Y terdapat pengaruh yang signifikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

1. Yayasan Pondok Pesantren Nurul Huda OKU Timur selaku pemberi kebijakan
2. Kepala madrasah MI Muhammadiyah yang telah memperkenankan untuk melakukan penelitian, beserta segenap Dewan Guru yang telah memberikan keterangan serta data untuk penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri . 2002. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- dan Azwan Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar . 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/>
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja grafindo persada.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka,.