



**Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII D SMP Negeri 2
Kediri Tahun Ajaran 2011/2012**

oleh

**Ni Wayan Eva Nurhayati, NIM 0915057091
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika**

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk: 1) meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer melalui pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*; 2) meningkatkan hasil belajar siswa dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer melalui pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*; 3) mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Kediri pada tahun ajaran 2011/2012 dengan objek penelitian berupa motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer. Data motivasi belajar dikumpulkan menggunakan lembar angket terbuka, data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes kognitif, tes psikomotor dan lembar observasi afektif. Sedangkan untuk respon siswa pengambilan data menggunakan angket terbuka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat peningkatan hasil motivasi belajar siswa. hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata motivasi belajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 64,6 dengan kualifikasi cukup tinggi sedangkan pada siklus II sebesar 75,77 dengan kualifikasi tinggi, 2) nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan sebesar 10% yakni dari 70, 53 pada siklus I menjadi 77, 86 pada siklus II dengan kualifikasi tuntas. Sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari siklus I sebesar 67% menjadi 93% pada siklus II, 3) respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran TIK khususnya dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer adalah positif dengan rata-rata sebesar 85,70.

Kata kunci: pembelajaran kooperatif, *teams games tournament*, motivasi, dan hasil belajar.



The Implementation of Cooperative Learning of Teams Games Tournament (TGT) Type to Improve Motivation and Learning Results of Class VII D Students of SMP Negeri 2 Kediri at the Academic Year 2011/2012

by
Ni Wayan Eva Nurhayati, NIM 0915057091
Information Technology Education Department

ABSTRACT

The classroom action research (CAR) was aimed at 1) improving the students' motivation to learn in terms of basic competency of identifying a variety of hardware components of a computer through cooperative learning of Teams Games Tournament type; 2) improving the students' learning results in terms of the basic competency of identifying a variety of hardware components of a computer through cooperative learning of Teams Games Tournament type; 3) describing students' responses towards the implementation of cooperative learning of Teams Games Tournament type in terms of basic competency of identifying a variety of hardware components of a computer.

The current research was a CAR in which the subjects of the study were the class VII D students of SMP Negeri 2 Kediri at the academic year 2011/2012 with the object of the study being the students' motivation to learn and their learning results on the basic competency of identifying a variety of hardware components of a computer. Data on students' motivation were collected using open-ended questionnaires; and cognitive test, psychomotoric test, and affective observation sheets were utilized to gather data on students' learning results. To collect data on students' responses, open-ended questionnaire was employed.

Results of the study revealed that 1) there was an improvement in students' motivation to learn, proven by the increase of the mean of the students' motivation to learn from 64.6 which was under *fairly high* category in Cycle I to 75.77 in Cycle II which was under *high* category; 2) in terms of learning results, there was an increase of students' mean of 10%, that is, from 70.53 in Cycle I to 77.86 in Cycle II. In line with that, classical success improved from 67% in Cycle I to 93% in cycle II; 3) the students' responses towards the implementation of cooperative learning model of TGT type on Information Technology subject, specifically in terms of basic competency of identifying a variety of hardware components of a computer, were positive with a mean of 85.70 which was under *positive* category.

Keywords : cooperative learning, teams games tournament, motivation, learning results



I. PENDAHULUAN

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Kemajuan suatu bangsa hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya peningkatan mutu pendidikan itu diharapkan dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia. Untuk mencapai hal itu pendidikan harus adaptif terhadap perubahan zaman. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan dewasa ini cenderung kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak “mengalami” sendiri apa yang dipelajarinya, bukan “mengetahuinya”. Orientasi pembelajaran bergeser dari “guru dan apa yang harus dilakukan” ke “siswa dan apa yang harus mereka lakukan”, dari “*teacher-oriented*” ke “*student-oriented*”.

Berdasarkan data awal dan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru TIK di SMP Negeri 2 Kediri, dimana pada tahun pelajaran 2008/2009 dan tahun pelajaran 2009/2010 sekolah menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bagi siswa pada mata pelajaran TIK adalah 63, ternyata dalam pelajaran TIK khususnya dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer masih banyak siswa yang belum bisa menempuhnya, sehingga harus mengikuti program remedial guna memenuhi prasyarat KKM tersebut. Dengan melihat hal ini guru berusaha untuk meningkatkan usaha mengajarnya di tahun berikutnya guna memperbaiki kekurangan ditahun sebelumnya dan mencoba menaikkan standar KKM di tahun 2010/2011 menjadi 65. Namun, hal tersebut tidak menghasilkan perubahan, tetap saja banyak siswa yang mengalami penurunan hasil belajar.

Dari kondisi tersebut di atas, peneliti berupaya menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) pada pembelajaran TIK. Adapun alasan peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah : (1) model

pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa dengan cara-cara yang menyenangkan, sehingga model ini cocok diterapkan pada siswa SMP Negeri 2 Kediri yang belum pernah menerapkan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran TIK. (2) Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement* (penguatan). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Sehingga model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang tentunya akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII D SMP Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2011/2012”.

II. KAJIAN PUSTAKA

1. PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Metode TGT merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. (Slavin, 2009:13). Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antarkelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Menggunakan TGT di kelas membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara murid-murid, yang diharapkan menghasilkan peningkatan motivasi dan prestasi jangka panjang. Pembelajaran kooperatif tipe TGT

terdiri atas 5 langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*)

2. MOTIVASI BELAJAR SISWA

Motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006). Sedangkan Oemar Hamalik (1994) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak dan melakukan sesuatu.

Jadi Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu.

III. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dimana penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kediri dengan melibatkan siswa kelas VII D pada semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012, dengan jumlah siswa 30 orang. Adapun metode pengumpulan data pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Metode Pengumpulan Data dan Instrumen

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Motivasi Siswa	Kuesioner	Angket terbuka (terlampir)
2	a. Aspek Kognitif	Tes	Lembar Tes Aspek Kognitif (terlampir)
	b. Aspek Psikomotor	Tes	Lembar Tes Aspek Psikomotor (terlampir)
	c. Aspek Afektif	Observasi	Lembar Observasi Afektif (terlampir)

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
3	Respon siswa	Kuesioner	Angket terbuka (terlampir)

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran TIK khususnya dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer pada penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil analisis pada kedua siklus yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata motivasi belajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 64,6 dengan kualifikasi cukup tinggi sedangkan pada siklus II sebesar 75,77 dengan kualifikasi tinggi.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Belajar Siswa

No	Kualifikasi	Hasil Belajar				Persentase Perbandingan
		Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase	
1	Sangat Tuntas	8	27%	7	23%	(3%)
2	Tuntas	4	13%	11	37%	23%
3	Cukup Tuntas	8	27%	10	33%	7%
4	Tidak Tuntas	10	33%	2	7%	(27%)
Rata-Rata Kelas		70,53		77,86		10%
Daya Serap		71%		78%		7%
Ketuntasan Klasikal		67%		93%		26%

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan sebesar 10% yakni dari 70, 53 pada siklus I menjadi 77, 86 pada siklus II dengan kualifikasi tuntas.

Siswa yang berada pada kualifikasi sangat tuntas sebanyak 8 orang atau sebesar 27% pada siklus I dan menjadi 7 orang atau sebesar 23% pada siklus II. Pada kategori ini terjadi penurunan sebesar 3% atau sebanyak 1 orang karena mengalami penurunan pada aspek kognitif dan psikomotor. Hal ini disebabkan karena siswa tersebut kurang mempersiapkan diri untuk menghadapi *post test*.

Siswa dengan kategori tuntas mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni sebesar 23%, yang sebelumnya pada siklus I sebanyak 4 orang atau sebesar 13 %

menjadi 11 orang atau sebesar 37%. peningkatan ini disebabkan karena motivasi belajar siswa sudah mulai meningkat, aktif dalam pembelajaran dengan berani mengemukakan pendapatnya sehingga mendapat nilai tambahan dari peneliti. Selain itu siswa juga sudah mulai tekun dalam mengikuti pelajaran, tidak ada lagi siswa yang bermain-main saat proses pembelajaran berlangsung.

Siswa yang berada pada kualifikasi cukup tuntas juga mengalami peningkatan sebesar 7%, yakni pada siklus I sebanyak 8 orang (27%) menjadi 10 orang (33%). Demikian juga untuk siswa dengan kualifikasi tidak tuntas, mengalami penurunan dari 10 orang atau sebesar 33% pada siklus I menjadi 2 orang atau sebesar 7% pada siklus II. Penurunan ini terjadi karena siswa sudah mulai memahami apa yang mereka pelajari sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Secara umum dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dari ketuntasan klasikal yang meningkat dari siklus I sebesar 67% menjadi 93% pada siklus II.

Hal ini juga didukung dalam penelitian yang dilakukan oleh Leonard (2009) dimana terjadi peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran Biologi. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ganti Depari (2011) membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Elektronika Digital.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I, penyebab rendahnya motivasi siswa dalam belajar dan hasil belajar siswa yang belum memuaskan adalah : 1) beberapa siswa masih belum berani menyatakan pendapat, 2) masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik, 3) tidak berusaha sendiri untuk membuat catatan-catatan, 4) siswa yang belum paham masih enggan untuk bertanya, 5) kerja sama antar siswa masih kurang, 6) partisipasi siswa dalam diskusi ataupun dalam kegiatan pembelajaran masih rendah, 7) kurangnya kedisiplinan siswa dalam kegiatan pembelajaran, 8) beberapa siswa masih belum memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi.

Dengan adanya hambatan pada siklus I peneliti berupaya mengadakan perbaikan pada siklus II sebagai berikut : 1) memotivasi siswa untuk bertanya dan menyatakan

pendapat, 2) mengarahkan siswa untuk lebih memperhatikan dan memahami bahan pelajaran, 3) melatih komunikasi siswa, 4) memberikan nilai tambahan bagi siswa yang mau menjawab pertanyaan yang diajukan, 5) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, 6) mengarahkan siswa untuk kreatif membuat catatan-catatan.

Dengan melakukan upaya-upaya di atas, motivasi dan hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hal ini menandakan bahwa upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II sudah berhasil karena 1) Siswa sudah berani mengacungkan tangan untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan, 2) Siswa mulai memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat peneliti menjelaskan, 3) siswa bersedia menyatakan pendapatnya, 4) siswa berlomba-lomba untuk memperoleh nilai tambahan yang diberikan oleh peneliti, 5) Suasana belajar yang tegang sudah tidak tampak lagi dan 6) Siswa mulai membuat catatan-catatan sendiri mengenai materi-materi yang dianggap penting.

Penerapan model pembelajaran TGT ternyata memperoleh respon positif dari siswa. Data respon siswa diperoleh melalui pemberian angket respon pada siswa yang menjadi subjek penelitian. Angket respon dibuat dengan 20 item pertanyaan. Setiap item mempunyai skor maksimal 5 dan minimal 1. Hasil analisis data respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran TIK khususnya dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer adalah positif dengan rata-rata sebesar 85,70. Kualifikasi siswa sangat positif sebanyak 8 orang atau sebesar 27%, kualifikasi siswa positif sebanyak 22 orang atau sebesar 73%, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kualifikasi cukup positif, negatif dan sangat negatif.

Sesuai dengan kajian teori yang telah dipaparkan pada BAB II bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan hasil belajar serta dapat pula meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini terbukti dengan hasil penelitian yang telah diperoleh. Secara umum penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Kediri serta respon siswa terhadap metode kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran TIK khususnya dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer adalah positif. Dengan demikian dapat



disimpulkan bahwa penelitian ini dapat menjawab semua permasalahan yang telah dirumuskan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada BAB IV, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK khususnya dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer dengan rata-rata motivasi pada siklus I sebesar 65,6 dengan kualifikasi cukup tinggi dan pada siklus II sebesar 75,77 dengan kualifikasi tinggi sehingga terjadi peningkatan sebesar 17%.
- b. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK khususnya dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan sebesar 10% yakni dari 70, 53 pada siklus I menjadi 77, 86 pada siklus II dengan kualifikasi tuntas. Secara umum dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dari ketuntasan klasikal yang meningkat dari siklus I sebesar 67% menjadi 93% pada siklus II.
- c. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran TIK khususnya dalam kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer adalah positif dengan rata-rata sebesar 85,70 dengan kualifikasi positif.

2. Saran

- a. Bagi sekolah, penulis berharap fasilitas yang di dapat selama melakukan penelitian di sekolah dapat terus dipertahankan karena selama ini kerjasama yang penulis peroleh sudah sangat baik.



- b. Bagi guru yaitu metode pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran yang sejenis.
- c. Bagi siswa, agar lebih meningkatkan disiplin dan tanggung jawab belajar guna memperoleh hasil yang optimal.
- d. Implementasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini hanya terbatas pada kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer, sehingga hasil penelitian terbatas pada kompetensi tersebut. Untuk mengetahui kemungkinan hasil yang berbeda pada kompetensi lainnya maka disarankan kepada guru atau peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis pada materi-materi TIK lainnya yang sesuai.
- e. Jumlah anggota kelompok dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT masih membuat peneliti mengalami kesulitan dalam memberikan bimbingan pada saat diskusi kelompok serta dalam hal penilaian masih terkesan subjektif. Oleh karena itu, disarankan kepada guru atau peneliti lain yang akan melakukan penelitian untuk memilih model pembelajaran kooperatif yang dapat menangani kelompok dengan jumlah yang cukup banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Candiasa, I Made. 2010. *"Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS"*. Singaraja : Unit Penerbitan Undiksha
- Depari, Ganti. 2011. *Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament dan Learning Cycle pada Mata Pelajaran Elektronika Digital*. Jurnal Penelitian. Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FPTK UPI.
- Leonard. 2009. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia*. Jurnal Penelitian. Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta.
- Rusman, Dr. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.



- _____. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Kencana Prenada Media Group
- Sardiman. 2005. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali.
- Slavin, Robert E.2009. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung:Nusa Media
- Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sunarto, dkk. 2009. *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif berbasis TIK*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya : Prestasi Pustaka
- Windayani, Luh Putu Mas. 2010. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil belajar TIK Siswa Kelas X SMA Saraswati Singaraja tahun ajaran 2010/2011*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, UNDIKSHA Singaraja.
- Yasa, Doantara. 2008. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. <http://ipotes.wordpress.com/2008/05/11/pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournaments-tgt/>. Diakses tanggal 17 Agustus 2011