

## **Efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik**

**Siti Hariyani\*, Darlen Sikumbang, Berti Yolida**

Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung,  
Jl. Prof. Dr. Soemantri Brodjonegoro No. 1 Bandar Lampung

\*email: sitihariyaani@gmail.com

Received: September 1, 2019

Accepted: October 2, 2019

Online published: November 1, 2019

**Abstract:** *The Effectiveness of Teams Games Tournament (TGT) in Improving Student Cognitive Learning Outcomes.* This study aims to determine the effectiveness of learning Teams Games Tournament (TGT) in improving cognitive learning outcomes for VIII grade students on concept of respiratory system material. The design of this study was pretest-posttest control group. The sample in this study are 61 students of grades VIII<sub>3</sub> and VIII<sub>5</sub> of SMP Kartika II-2 Bandar Lampung, were determined through random sampling techniques. The data result were quantitative from pretest and posttest scores which consisted of 20 multiple choice questions. Based on the data obtained, the average N-gain of students in the experimental class was higher than students from control class. The Independent Sample t-test was used to analyzed the N-gain values to find out the improvement of students cognitive learning outcomes. The result showed that Teams Games Tournament (TGT) was effective in improving cognitive learning outcomes of 70% students on human respiratory system topic.

**Keywords:** human respiratory system, learning outcomes, teams games tournament

**Abstrak:** *Efektivitas Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada materi sistem pernafasan. Desain penelitian ini adalah pretest-posttest control group design. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik berjumlah 61 orang dari kelas VIII<sub>3</sub> dan VIII<sub>5</sub> SMP Kartika II-2 Bandar Lampung yang ditentukan melalui teknik random sampling. Data pada penelitian ini berupa data kuantitatif diperoleh dari nilai pretest dan posttest yang terdiri atas 20 soal pilihan ganda. Berdasarkan data yang didapatkan, rata-rata N-gain yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif pada peserta didik, maka dilakukan uji statistik terhadap nilai N-gain yang dianalisis menggunakan uji Independent Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif 70% peserta didik pada materi sistem pernafasan manusia.

**Kata kunci:** hasil belajar, sistem pernafasan manusia, teams games tournament

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sektor pembangunan sumber daya manusia yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Melalui pendidikan dapat tercipta aset bangsa yang unggul. Tujuan pendidikan pada dasarnya yaitu mengantarkan peserta didik untuk menuju pada perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup secara mandiri sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang nantinya dapat bermasyarakat (Wijaya, 2013: 2). Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah melalui proses pembelajaran di sekolah. Proses tersebut memiliki peran penting dari seorang pendidik. Bagi seorang pendidik, mengajar dalam konteks standar proses pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, akan tetapi juga diartikan sebagai proses mengatur lingkungan supaya peserta didik dapat memaknai pembelajaran (Sanjaya, 2011: 103).

Metode pembelajaran ceramah sering digunakan oleh guru IPA/Biologi karena mengingat kepraktisannya, padahal konsep IPA/Biologi merupakan konsep yang banyak dipresentasikan dalam bentuk gambar/ikon dan simbol. Penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah kepada peserta didik tidak efektif untuk membantu peserta didik mengoptimalkan potensi yang dimilikinya karena yang lebih berperan adalah guru itu sendiri. Penggunaan metode ceramah dapat menyebabkan peserta didik merasa jenuh karena informasi yang disampaikan hanya dalam bentuk verbal, sehingga akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah (Purwita, 2014: 2).

*Dual coding theory* atau teori penyandian ganda yang dikemukakan oleh Paivio (dalam Lengkana, 2018: 34-

35), bahwa informasi yang disampaikan dengan menggunakan kata-kata (verbal) dan gambar (visual) diterima sebagai informasi yang akan direpresentasikan dalam memori jangka panjang (*long term memory*) sehingga akan memiliki kecenderungan lebih mudah diingat dan dipahami daripada informasi yang menggunakan salah satunya saja. Hal ini dikarenakan hubungan asosiasi pada sistem internal verbal dan non-verbal dapat mengaktifkan unit kode representasi khusus yang memungkinkan terjadinya konversi suatu pengetahuan ke pengetahuan lainnya.

Hasil wawancara dengan guru biologi di SMP Kartika II-2 Bandar Lampung, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah dengan kondisi rata-rata peserta didik pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini karena yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran hanya mendengarkan. Dengan demikian proses pembelajaran dengan metode tersebut tidak efektif untuk mengoptimalkan potensi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru biologi juga memaparkan bahwa sudah digunakan model pembelajaran kooperatif dengan dibentuknya suatu kelompok belajar heterogen yang terdiri atas peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah guna meningkatkan aktivitas belajar, minat dan kemampuan bekerjasama pada peserta didik dengan harapan berdampak pada hasil belajar yang baik. Namun, peserta berkemampuan akademik rendah tidak aktif dalam kegiatan belajar dan kurang tanggungjawab dalam mengerjakan tugas. Kemudian peserta didik berkemampuan akademik tinggi mendominasi dalam kegiatan diskusi, sehingga kurang terjalin kerjasama antar anggota kelompok.

Kondisi yang terjadi di sekolah tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui pengelompokan yang heterogen pun masih belum efektif memacu peserta didik untuk belajar dan bekerja dalam kelompok kecil. Sebagaimana dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada materi pokok sistem pernafasan tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan bahwa 44% dari populasi tersebut belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada materi tersebut hanya sebesar 62,5 sementara KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 70. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, aktivitas, kerjasama tim yang dapat menarik keterlibatan peserta didik yang berkemampuan akademik rendah dalam kegiatan pembelajaran.

*Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, dengan menjawab pertanyaan yang dikondisikan dalam sebuah permainan serta diberlakukan sistem skor individu (Slavin, 2008: 163). Teman satu tim akan saling membantu sehingga melatih kemampuan peserta didik untuk bekerja-sama dalam mempersiapkan diri agar dapat memenangkan permainan dengan mempelajari lembar kerja yang diberikan oleh guru. Ketika peserta didik sedang bermain dalam *game* temannya tidak dapat membantu memberikan jawaban, memastikan telah terjadi tanggung-jawab individual oleh masing-masing peserta didik.

Strategi pembelajaran ini menawarkan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dan

turnamen atau kompetisi yang pada akhirnya diharapkan dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik secara optimal (Wijaya, 2013: 16).

Hasil penelitian dari penggunaan TGT oleh Hamid, Mas'ud dan Ahmad (2014: 228), menunjukkan bahwa ternyata penerapan TGT dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA Biologi siswa kelas VIIIA MTsN Dowora Kota Tidore Kepulauan. Selain itu, hasil penelitian lain dari Subroto dan Umayah (2015: 1) juga menunjukkan bahwa penggunaan TGT dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis secara signifikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada materi sistem pernafasan.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di semester genap tahun ajaran 2018/2019 di SMP Kartika II-2 Bandar Lampung. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Kartika II-2 semester genap tahun ajaran 2018/2019. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 61 peserta didik yang terdiri atas dua kelas yaitu VIII3 sebagai kelas kontrol diberi pembelajaran diskusi dan VIII5 sebagai kelas eksperimen diberi pembelajaran TGT. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan *random sampling*.

Penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu prapenelitian dan pelaksanaan penelitian. Adapun langkah dari tahap prapenelitian yakni peneliti membuat surat izin penelitian ke fakultas untuk diadakannya penelitian; Mengadakan observasi ke sekolah tempat dilaksanakannya penelitian, untuk mendapatkan informasi mengenai

keadaan populasi yang akan diteliti; Melakukan pemilihan sampel penelitian untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol; Membuat instrumen evaluasi yaitu soal pretes/postes; Membuat soal-soal TGT untuk digunakan dalam *tournament*; Membentuk kelompok diskusi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terdiri atas 4-5 orang peserta didik yang heterogen berdasarkan nilai semester ganjil.

Pada tahap pelaksanaan penelitian, kegiatan yang dilakukan yaitu peserta didik mengerjakan soal pretes yang diberikan sebelum diberikannya perlakuan; kemudian memberikan perlakuan pembelajaran diskusi pada kelas kontrol dan pembelajaran TGT pada kelas eksperimen. Adapun sintaks dalam pembelajaran TGT yakni terdiri atas penyajian kelas oleh guru, peserta didik bekerja dalam *teams*, *games* dan *tournament*, serta pemberian penghargaan; *Games* terdiri atas pertanyaan yang dirancang sedemikian rupa untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperoleh dari pelaksanaan kerja kelompok. Peserta didik mengaitkan konsep dari pengetahuan yang telah didiskusikan berkelompok dengan pertanyaan yang disajikan dalam *games*. Pelaksanaan *games* dilakukan dengan pengambilan kartu pertanyaan oleh pendidik secara tidak berurutan dan peserta didik harus menjawab sesuai dengan penomoran yang telah diberikan sebelumnya, dengan demikian terbentuk tanggungjawab individual dalam pelaksanaan *games* dan *tournament* ini. Peserta didik diberi waktu  $\pm 3$  menit untuk menjawab soal. Waktu tersebut dapat digunakan untuk berdiskusi antar anggota kelompok. Kemudian kesempatan menjawab diberikan kepada kelompok yang menunjuk tangan lebih dulu. Kemudian, penghargaan diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor

tertinggi; Memberikan postes untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik.

Data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif berupa nilai tes tertulis pretes dan postes berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal. Sebelum instrumen tes tersebut diujikan pada peserta didik, terlebih dahulu diuji kelayakannya dengan melakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran serta daya beda soal. Analisis data yang digunakan pada data kuantitatif yakni menggunakan *N-gain*, yang dianalisis dengan uji *Independent Sample T-test* menggunakan *SPSS 17.0*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh data hasil belajar kognitif peserta didik berupa hasil pretes, postes dan *N-gain*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji *Independent sampel t-Test*. Adapun hasil uji statistik tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Uji normalitas dilakukan terhadap *pretest*, *posttest*, dan *N-gain* pada masing-masing kelas. Berdasarkan hasil uji diperoleh nilai *sig. Kolmogorov-Smirnov*  $> 0,05$  sehingga keputusan uji terima  $H_0$  dan tolak  $H_1$  yang berarti bahwa data diperoleh dari sampel yang berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas (menggunakan uji *Levene Test*) diperoleh nilai *sig. Levene-Test*  $> 0,05$  sehingga keputusan uji terima  $H_0$  dan tolak  $H_1$  yang berarti bahwa data penelitian adalah homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-Test* untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil analisis uji

*Independent Sample t-Test* yang telah dilakukan didapatkan nilai *sig. (2-tailed)* 0,051 yang mengartikan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Hasil analisis uji tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kognitif (*N-gain*) peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Adapun perbandingan hasil belajar kognitif yang telah diperoleh dapat pada rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh peserta didik sebelum diberikannya perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing kelas memperoleh rata-rata nilai pretes sebesar 47,83 dan 43,87. Dilihat dari hasil pretes tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik masih tergolong kedalam kategori rendah karena jauh dari KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yakni sebesar 70. Kemudian, setelah diberikan perlakuan pembelajaran TGT pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran diskusi pada kelas kontrol dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol dengan rata-rata nilai postes masing-masing kelas yakni menjadi 74,52 dan 64,83 (dapat dilihat pada Gambar 1).

Dikaji dari nilai postes peserta

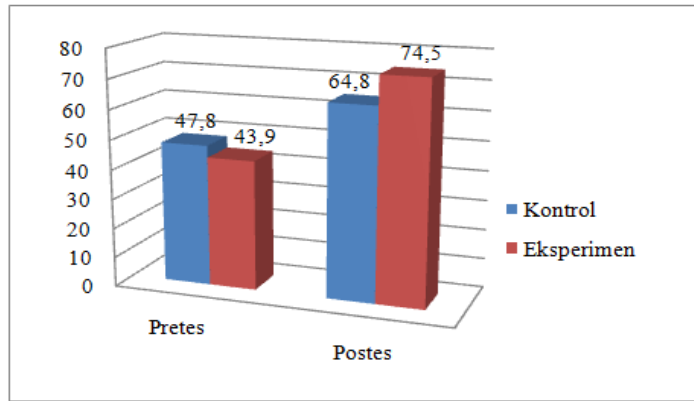
didik yang mencapai KKM sesuai yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70. Hasil postes menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan TGT terdapat 74,19% peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM sedangkan pada kelas kontrol terdapat 36,67% peserta didik.

Nilai *N-gain* yang diperoleh dapat diketahui pada kelas eksperimen peserta didik yang memperoleh nilai *N-gain* dengan interpretasi tinggi yakni terdapat 39% peserta didik, pada interpretasi sedang terdapat 52% peserta didik, dan pada interpretasi rendah terdapat 9% peserta didik. Sementara pada kelas kontrol peserta didik yang memperoleh nilai *N-gain* dengan interpretasi tinggi yakni terdapat 6%, pada interpretasi sedang terdapat 67% peserta didik, dan pada interpretasi rendah terdapat 27% peserta didik (dilihat pada Gambar 2).

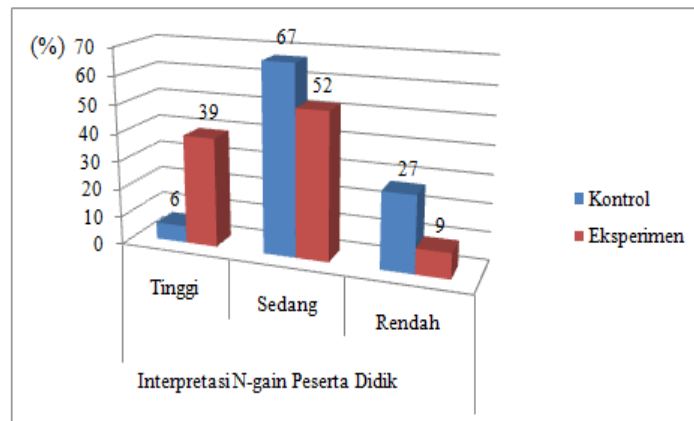
Adapun rata-rata *N-gain* yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi yakni sebesar 0,55 sementara rata-rata *N-gain* yang diperoleh peserta didik pada kelas kontrol adalah sebesar 0,34 (dapat dilihat pada Gambar 3). Berdasarkan hal tersebut maka rata-rata nilai *N-gain* yang diperoleh pada kedua kelas yakni kontrol dan eksperimen dapat diinterpretasikan kedalam kategori sedang.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Data Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

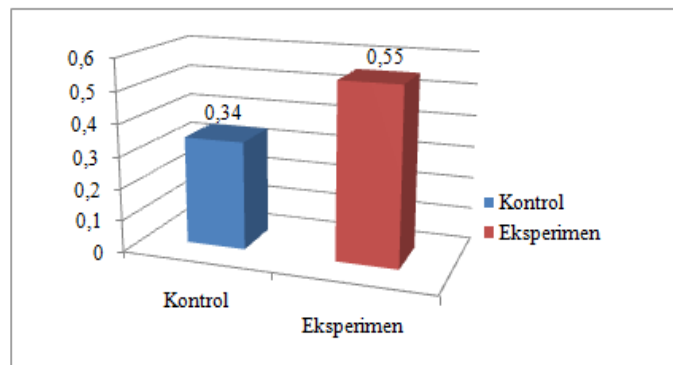
Data	Kelas	Rerata (X) ± Sd	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	<i>Independent sampel t-Test</i>
<i>Pretest</i>	E	43.87 ± 12.09	Sig 0.093 > 0,05	Sig 0.345 > 0,05	Sig (2-tailed) 0,00 < 0,05
	K	47.83 ± 10.39	Sig 0.200 > 0,05		
<i>Posttest</i>	E	74.52 ± 12.33	Sig 0.054 > 0,05	Sig 0.326 > 0,05	
	K	64.83 ± 10.70	Sig 0.200 > 0,05		
<i>N-gain</i>	E	0.55 ± 0.203 (Sedang)	Sig 0.068 > 0,05	Sig 0.085 > 0,05	
	K	0.34 ± 0.154 (Sedang)	Sig 0.125 > 0,05		



Gambar 1. Rata-Rata Nilai Pretes-Postes Peserta Didik



Gambar 2. Kriteria *N-gain* Peserta Didik



Gambar 3. Rata-Rata *N-gain* Peserta Didik

Komponen strategi dalam pembelajaran TGT yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari presentasi pendidik di kelas. Hal ini berupa penyampaian materi dasar yang dipimpin oleh pendidik. Selanjutnya, peserta didik bekerja terdiri dari empat atau lima orang peserta didik yang memiliki keragaman dalam hal kemampuan akademik (heterogen). Pembelajaran dalam diskusi kelompok ini membahas lembar kerja peserta didik

dengan materi sistem pernafasan. Saat diskusi kelompok ini peserta didik melakukan pemecahan masalah bersama dan membandingkan jawaban apabila terdapat jawaban yang berbeda diantara anggota kelompok. Saat peserta didik bekerja dalam kelompok maka terbentuk sikap saling bekerjasama dan bertukar informasi dalam kelompoknya sehingga peserta didik yang kurang memahami materi dapat mengerti dan dapat menjawab pertanyaan pada babak

turnamen dan *games*. Lalu, rekan satu tim saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kerja dan menyelesaikan masalah bersama, tetapi sewaktu peserta didik sedang mengikuti permainan (*games*), temannya tidak boleh membantu. Hal ini untuk memastikan telah terjadi tanggungjawab individual.

Kemudian, peserta didik bertanding dalam *games* dan turnamen. Kegiatan *games* dan turnamen ini mendorong jiwa kompetitif peserta didik untuk berusaha mengumpulkan skor bagi kelompoknya dengan menjawab pertanyaan yang diberikan pada kartu soal. Nuansa bermain sambil belajar dalam kegiatan ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Rahmat, Suwatno dan Rasto (2018:241) pembelajaran berbasis *games* dan turnamen ini memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari kegiatan pelaksanaan permainan. Peserta didik menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini juga sependapat dengan Lamudin (2011: 43-44), bahwa dengan adanya *games* yang dijadikan sarana belajar yang menyenangkan membuat peserta didik bersemangat untuk berkompetisi dengan kelompok yang lainnya. Dengan demikian peserta didik dilibatkan langsung dalam pembelajaran.

Skor hasil *games* dan turnamen yang dikumpulkan tiap peserta didik diakumulasikan sebagai skor kelompok. Adapun penghargaan diberikan kepada kelompok yang memiliki perolehan skor tertinggi. Menurut teori behaviorisme yang dikemukakan oleh John Locke (dalam Pratama, Suparman dan Herpratiwi, 2013: 4), bahwa adanya hubungan antara stimulus (S) dengan respon (R) memiliki arti yang penting

bagi peserta didik untuk meraih keberhasilan belajar. Apabila seorang pendidik memberikan stimulus dalam proses pembelajaran, maka peserta didik akan merespons secara positif terlebih jika diikuti dengan adanya *reward* yang berfungsi sebagai *reinforcement* (pe-nguatan terhadap respons yang telah ditun-jukkan). Selain itu juga, menurut Zalyana (2014: 153-154), pemberian penguatan (*reinforcement*) yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan supaya peserta didik dapat lebih giat berpartisipasi dalam interaksi kegiatan pembelajaran dan agar peserta didik mengulangi lagi perbuatan yang baik itu.

Dalam suatu proses pembelajaran, peng-hargaan atau pujian terhadap perbuatan yang baik dari peserta didik merupakan hal yang sangat diperlukan sehingga peserta didik terus berusaha berbuat lebih baik misalnya pendidik tersenyum atau merespon positif kepada peserta didik yang dapat mengerjakan tugas dengan baik maka akan besar pengaruhnya terhadap peserta didik. Peserta didik tersebut akan merasa puas dan merasa diterima atas hasil yang telah dicapai, dan memberi motivasi bagi peserta didik lain.

Dikaji dari rata-rata nilai postes peserta didik yang telah mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu  $\geq 70$ , menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan TGT terdapat 74,19% peserta didik yang mencapai nilai KKM sedangkan pada kelas kontrol terdapat 36,67% peserta didik.

Ketuntasan belajar peserta didik pada kelas eksperimen belum mencapai 100% menurut Syah (2004: 144) ini mungkin dapat disebabkan karena adanya faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal (faktor

dari dalam siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani peserta didik. Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), berupa kondisi lingkungan di sekitar peserta didik. Hal tersebut juga didukung oleh Dalyono (2007: 55-60) yang mengemukakan bahwa terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri) adalah faktor kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal (yang berasal dari luar diri) adalah faktor keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi. Uraian di atas menunjukkan TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada materi sistem pernafasan. Pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian Yusuf (2010: 83) menunjukkan bahwa penerapan TGT pada materi besaran dan pengukuran, dapat meningkatkan minat, aktivitas belajar dan penguasaan konsep peserta didik. Selain itu penelitian Yuniarti (2011 :45), juga sependapat bahwa penguasaan konsep setelah melaksanakan pembelajaran dengan TGT pada materi pokok dunia tumbuhan pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

## SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah penggunaan TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII SMP Kartika II-2 Bandar Lampung pada materi sistem pernafasan manusia.

## DAFTAR RUJUKAN

- Dalyono, M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamid, S., Mas'ud, A., Ahmad, H. 2014. Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Negeri Dowora. *Jurnal Bioedukasi*. 2 (2): 221-229.
- Lamudin. 2011. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Aktivitas dan Penguasaan Materi Pokok Sistem Peredaran Darah pada Manusia. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Lengkana, D. 2018. *Pengembangan Program Pembelajaran Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia Berbasis Multi Representasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi dan Interelasinya dengan Keterampilan Generik Sains Calon Guru Biologi*. Disertasi Doktor Pada FPS Universitas Pendidikan Indonesia: Tidak diterbitkan.
- Pratama, Y.E., Suparman, U., Herpratiwi. 2013. Peningkatan Motivasi dan Keterampilan *Speaking* Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Kelas X SMAN 8 Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*. 1 (8): 1-15.
- Purwita, S. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Game Tournament (TGT)*



- Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Peserta didik Kelas XI Ak 1 SMK Batik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014.* Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Rahmat, F., Suwatno., Rasto. 2018. Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT) : Meta Analisis. *Manajerial: Jurnal Manajemen dan Sistem Informasi.* 3(5): 239-246.
- Sanjaya, W. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana.
- Slavin, R. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik.* Bandung: Nusa Media.
- Subroto, T., Umayah, S. 2015. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Peserta Didik (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 1 Lemahabang). *Jurnal Euclid.* 2(1): 1-8.
- Syah, M. 2004. *Psikologi Belajar.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wijaya, H. 2013. *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas dan Penguasaan Konsep Peserta didik pada Materi Pokok Organisasi Kehidupan Kelas VII SMPN 8 Bandar Lampung.* Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Yuniarti. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Penguasaan Konsep Siswa.* Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Yusuf, A. 2010. *Peningkatan Minat Dan Penguasaan Konsep Fisika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT SMAN 1 TP 2009/2010.* Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Zalyana. 2014. Reinforcement Positif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Pekanbaru Riau. *Jurnal Potensia.* 13 (2): 1.