

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAME TURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR ELEKTRONIKA DASAR SISWA KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN TEKNIK AUDIO VIDEO SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

THE APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING METHOD TYPE TGT (TURNAMENT GAME TEAMS) TO IMPROVE LEARNING'S INTEREST AND LEARNING OUTCOMES BASIC ELECTRONICS STUDENTS CLASS X AUDIO VIDEO ENGINEERING COMPETENCE SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

Oleh: Novi Ratnasari, Universitas Negeri Yogyakarta, Email: noviratnasari66@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan minat belajar, hasil belajar Elektronika Dasar siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video, dan faktor-faktor pendukung dan faktor-faktor penghambat dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnament*). Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subyek penelitian adalah siswa kelas X TAV 2 yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Metode analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnament*) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar Elektronika Dasar siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video. Hal ini dapat dilihat dari minat belajar siswa siklus I sebesar 61,06% mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase sebesar 71,06%. Hasil belajar siswa pada siklus I diketahui rata-rata kelas sebesar 76,17 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,33. Faktor-faktor pendukung dalam penelitian yaitu tingkat kedisiplinan dan kesadaran siswa yang tinggi, penggunaan power point dan pemberian handout, dan penguasaan siswa terkait materi gerbang logika dasar. Sedangkan faktor-faktor penghambat yaitu aktivitas lain selama pembelajaran, kurangnya rasa kepedulian siswa, dan kurangnya ketegasan guru terkait waktu pada tiap tahap pembelajaran.

Kata kunci: TGT (*Teams Game Tournament*), Minat Belajar, Hasil Belajar, Elektronika Dasar

Abstract

The purpose of this research is to know the increased interest in learning, the learning outcomes Basic Electronics students class X Audio Video Engineering Competence, and the supporting factors and the factors restricting application of learning methods with cooperative type TGT (Turnament Game Teams). This is classroom action research. The subject of research is the grade X TAV 2 which consist of 30 students. Methods of data analysis is done by qualitative descriptive analysis. The research results showed that the application of cooperative learning method with type TGT (Teams Games Tournament) can increase the interest and the results of Basic Electronics students class X Audio Video Engineering Competencies. It can be seen from the students' learning interest in cycle I of 61.06% experienced an increase in cycle II, with the percentage of 71.06%. The results of student learning on a cycle I known an average grade of 76.17 and experiencing an increase in cycle II becomes 82.33. Supporting factors in research namely diciplines and awareness level high students, the use of power point and the giving of handouts, and the associated student mastery of material basic logic gates. Whereas the factors restricting that is other activity during learning, lack of awareness of students, and a lack of assertiveness related teacher time at each stage of learning.

Keywords: TGT (*Turnament Game Teams*), interest in learning, learning outcomes, Basic Electronics

PENDAHULUAN

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 mampu mengembangkan

potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya (Sanjaya, 2006: 2).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, pembelajaran berlangsung satu arah dan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa aktif dibandingkan diskusi kelompok. Situasi kegiatan belajar mengajar terkesan monoton, sehingga akan berdampak pada penurunan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Elektronika Dasar. Salah satu contoh penurunan minat belajar siswa adalah menurunnya minat dan semangat siswa untuk menggali lebih dalam materi yang diajarkan. Kemudian, rendahnya minat belajar siswa juga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Dengan demikian, perlu adanya peningkatan keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar (KBM).

Menurut Slameto (2013), minat belajar sangat besar pengaruhnya dengan proses belajar, karena apabila bahan pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak adanya daya tarik baginya. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar siswa dapat dimunculkan dengan penggunaan variasi metode pembelajaran yang mampu memunculkan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dijadikan alternative baru bagi guru adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Game Torunament)*.

Metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Game Tournament)* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif siswa dikelompokkan menjadi beberapa tim belajar yang terdiri dari empat sampai lima siswa dengan latar belakang kemampuan akademik

yang berbeda-beda. Terdapat *game* berupa turnamen dengan nomor-nomor pertanyaan beserta kunci jawaban yang telah dipersiapkan oleh guru yang diletakkan di atas meja turnamen yang berisi empat sampai lima siswa sebagai perwakilan dari timnya. Semua anggota diberikan hak untuk menjadi perwakilan dari timnya. Dalam permainan turnamen ini, skor dari masing-masing siswa akan digabung menjadi skor total tim. Selanjutnya, skor tim tertinggi akan dijadikan pertimbangan dalam penentuan tim terbaik. Tim terbaik akan mendapatkan hadiah sebagai wujud keberhasilan mereka dalam menyelesaikan *games* turnamen tersebut. Definisi metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Game Tournament)* dijelaskan atas dasar pokok kajian menurut Slavin. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Game Tournament)* untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Elektronika Dasar.

Penegasan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan minat belajar, hasil belajar, dan faktor-faktor pendukung dan faktor-faktor penghambat peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Game Tournament)* kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Yogyakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar, hasil belajar, serta faktor-faktor pendukung dan faktor-faktor penghambat peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Game Tournament)*

kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017. Pengambilan data dilakukan selama 4 minggu, mulai tanggal 20 April – 18 Mei 2017 sebanyak 4 kali pertemuan. Tempat penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Yogyakarta yang beralamat di Jalan AM. Sangaji 47 Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TAV 2 tahun ajaran 2016/2017 di SMK Negeri 2 Yogyakarta yang berjumlah 30 siswa.

Prosedur

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya memiliki 4 (empat) tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan (*planning*) adalah menyusun rancangan dan perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tahap kedua adalah tindakan (*action*) merupakan penerapan dari hasil perencanaan yaitu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Game Tournament)*. Tahap ketiga yaitu pengamatan

(*observation*) yaitu pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir sebagai upaya dalam mengamati pelaksanaan tindakan. Tahap terakhir adalah refleksi (*reflection*) merupakan kegiatan mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan, hambatan-hambatan yang muncul, dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes berupa observasi, tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data untuk variabel minat belajar menggunakan lembar observasi, tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini berupa data hasil belajar sebelum dilaksanakan penelitian dan gambar yang diambil pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan alat bantu kamera.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang terdiri atas tiga komponen kegiatan yaitu proses pemilihan data, penyajian data, dan proses penarikan kesimpulan. Analisis yang digunakan terhadap minat belajar siswa merupakan analisis data kualitatif dan kuantitatif berupa persentase dengan pengkategorian. Analisis yang digunakan terhadap tes hasil belajar siswa merupakan analisis data kuantitatif dengan menentukan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan. Tabel 1. Kategori Hasil Persentase Skor Minat Belajar Siswa

Persentase	Kategori
85% - 100%	Baik sekali
70% - 84%	Baik
55% - 69%	Cukup
40% - 54%	Kurang
0% - 39%	Gagal

Sumber: Burhan Nurgiyantoro (2009: 339)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap minat belajar siswa pada siklus I, menunjukkan tidak semua siswa melakukan aktivitas belajar sesuai indikator yang diamati dan mencapai kategori baik. Sebagian besar indikator minat belajar pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan. Hasil observasi menunjukkan nilai persentase rata-rata minat belajar siswa pada pertemuan 1 yaitu 59,69% dan pertemuan 2 yaitu 62,42%. Peningkatan minat belajar siswa pada pertemuan 1 dan 2 pada siklus I yaitu 2,73%. Berikut perolehan masing-masing indikator minat belajar siswa secara rinci pada pertemuan 1 dan 2 siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Sub Indikator Minat Belajar	Siklus I	
		Pertem. 1	Pertem. 2
1	Siswa masuk kelas sebelum guru datang	63.30%	80.00%
2	Siswa menyiapkan buku dan alat tulis di meja	93.33%	73.33%
3	Giat mengerjakan tugas individu/kelompok	73.33%	80.00%
4	Memperhatikan penjelasan guru	73.33%	86.67%
5	Meperhatikan ketika teman menjawab pertanyaan	66.67%	73.33%
6	Aktif bertanya kepada guru	43.33%	36.67%
7	Aktif menjawab pertanyaan guru	30.00%	36.67%
8	Aktif memberikan		

	tanggapan saat diskusi kelompok	66.67%	43.33%
9	Aktif mengajari teman saat diskusi kelompok	43.33%	33.33%
10	Tidak berbicara mengenai hal lain yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran	56.67%	66.67%
11	Mencatat pelajaran	46.67%	76.67%
	Rata-Rata (%)	59.69%	62.42%

Pada pertemuan kedua siklus I dilaksanakan post tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil perolehan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil Belajar Siswa Siklus I	Nilai
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	50
Rata-rata	76,17
Persentase ketuntasan (%)	53,33%

Berdasarkan Tabel 3 dapat dijelaskan bahwa nilai hasil belajar siswa kelas X TKJ A pada siklus I menunjukkan rata-rata ketuntasan sebesar 53,33% dari jumlah keseluruhan siswa dikelas yaitu sebanyak 16 siswa. Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan oleh guru dan peneliti, masih rendahnya nilai post tes yang didapatkan karena molornya pelaksanaan pada turnamen *TGT*, sehingga menyita waktu pelaksanaan post tes.

Hasil pengamatan terhadap minat belajar siswa pada siklus II, menunjukkan tidak semua siswa melakukan aktivitas belajar sesuai indikator yang diamati dan mencapai kategori baik.. Hasil observasi menunjukkan nilai persentase rata-rata minat belajar siswa pada pertemuan 1 yaitu 67,58% dan pertemuan 2 yaitu 74,54%. Peningkatan minat belajar siswa pada pertemuan 1 dan 2 pada siklus II yaitu 6,97%. Berikut perolehan masing-masing indikator minat belajar siswa secara rinci pada pertemuan 1 dan 2 siklus I dapat dilihat pada

Tabel 4. Hasil Minat Belajar Siswa Siklus II

N	Sub Indikator	Siklus I	
		Pertem. 1	Pertem. 2
o	Minat Belajar		
1	Siswa masuk kelas sebelum guru datang	86.67%	90.00%
2	Siswa menyiapkan buku dan alat tulis di meja	86.67%	86.67%
3	Giat mengerjakan tugas individu/kelompok	43.33%	80.00%
4	Memperhatikan penjelasan guru	86.67%	93.33%
5	Meperhatikan ketika teman menjawab pertanyaan	46.67%	76.67%
6	Aktif bertanya kepada guru	60.00%	36.67%
7	Aktif menjawab pertanyaan guru	50.00%	63.33%
8	Aktif memberikan tanggapan saat diskusi kelompok	66.67%	60.00%
9	Aktif mengajari teman saat diskusi kelompok	63.33%	73.33%
10	Tidak berbicara mengenai hal lain yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran	66.67%	80.00%
11	Mencatat pelajaran	86.67%	80.00%
	Rata-Rata (%)	67.58%	74.54%

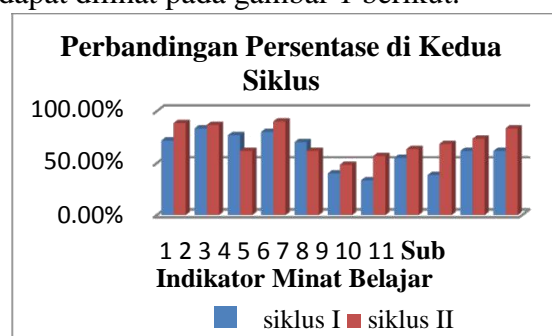
Berdasarkan Tabel 4 secara garis besar pada siklus II sub indikator memenuhi kategori baik. Pelaksanaan turnamen pada pertemuan kedua siklus kedua lebih kondusif dan berjalan dengan lancar. Pemahaman siswa terhadap metode pembelajaran *TGT* terutama pada pelaksanaan turnamen cukup baik. 80% siswa giat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Tugas pada pertemuan kedua siklus kedua yaitu berupa lembar soal untuk belajar tim. Secara keseluruhan hasil pengamatan minat belajar pada pertemuan ini persentase rata-rata sebesar 74,54% dan telah memenuhi indikator pencapaian penelitian yaitu dalam kategori baik dengan persentase rata-rata di atas 70%.

Pelaksanaan post tes pada pertemuan kedua siklus II didapatkan hasil sebagai berikut: Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil Belajar Siswa Siklus I	Nilai
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	60
Rata-rata	82,33
Persentase ketuntasan (%)	76,33%

Berdasarkan Tabel 5 dapat dijelaskan bahwa dari sejumlah 30 siswa, terdapat 7 siswa tidak mencapai nilai KKM, sehingga 30% siswa dinyatakan belum lulus. Sedangkan siswa yang dinyatakan lulus sebanyak 23 siswa atau 76,33% dari jumlah siswa.

Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Game Tournament)* dapat meningkatkan minat belajar Elektronika Dasar kelas X Kompetensi Keahlian Audio Video SMK Negeri 2 Yogyakarta. Pada pembelajaran siklus I menunjukkan persentase rata-rata minat belajar siswa sebesar 61,06% yang berarti dalam kategori cukup dan belum mencapai kriteria yang diharapkan yaitu kategori baik. Pembelajaran pada siklus selanjutnya mengacu pada hasil refleksi siklus I sehingga pembelajaran berjalan lebih baik dan optimal. Pada pembelajaran siklus II menunjukkan persentase rata-rata minat belajar siswa sebesar 71,06% dengan kategori baik. Peningkatan minat belajar pada siklus I ke siklus II sebesar 10%. Perbandingan persentase kedua siklus dapat dilihat pada gambar 1 berikut.

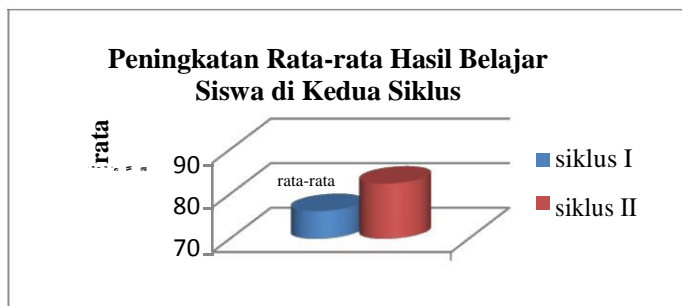


Gambar 1. Perbandingan Persentase Rata-Rata Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil post tes yang didapatkan di pertemuan masing-masing siklus dapat diketahui bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Game Tournament)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Elektronika Dasar. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui hasil tes hasil belajar siklus I dan siklus II. Peningkatan hasil belajar pada setiap siklus dapat dilihat pada Tabel 6 dan Gambar 2.

Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	50	60
Rata-rata	76,17	82,33
Jumlah Siswa Tuntas	16	23
Persentase Ketuntasan (%)	53,33%	76,67%
Total peningkatan persentase ketuntasan		23,33%



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Tabel 6 dan Gambar 2 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 76,17 dengan persentase ketuntasan 53,33% atau 16 siswa yang memenuhi KKM yang ditentukan sekolah yaitu 76. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata sebesar 82,33 dengan persentase ketuntasan 76,67% atau 23 siswa yang memenuhi KKM. Hasil belajar siswa pada siklus II lebih baik daripada siklus I.

Hasil pengamatan minat dan hasil belajar siswa pada masing-masing siklus dapat mengalami perubahan. Hal tersebut dikarenakan adanya faktor-faktor pendukung dan faktor-faktor penghambat peningkatan minat

belajar dan hasil belajar dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Game Tournament)* pada mata pelajaran Elektronika Dasar kelas X TAV 2. Faktor-faktor pendukung meningkatnya minat dan hasil belajar siswa meliputi:

1. Tingkat kedisiplinan siswa tinggi sehingga sub indikator masuk kelas sebelum guru datang memperoleh kategori baik sekali dengan adanya peningkatan persentase antara siklus I dan siklus II yaitu 16,68%.
2. Kesadaran siswa yang tinggi dalam persiapan mengikuti pembelajaran sehingga mendukung terpenuhinya kategori baik pada sub indikator menyiapkan buku dan alat tulis di meja masing-masing dengan adanya peningkatan persentase antara siklus I dan siklus II yaitu 3,34%.
3. Penggunaan power point dan pemberian handout materi pada pelaksanaan pembelajaran mendukung peningkatan minat belajar siswa, karena dapat mengurangi kebosanan dan membantu siswa untuk mendalami materi yang dikuasai.
4. Pada siklus II siswa lebih mudah untuk memahami materi operasi logika dasar pada sistem bilangan karena materi gerbang logika dasar sudah diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Hal ini mendukung keberhasilan siswa dalam post tes kedua ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus II sebanyak 23,33%.

Sedangkan faktor-faktor penghambat meningkatnya minat dan hasil belajar siswa dapat diketahui sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran pada tahap belajar tim, seperti mengoperasikan handphone untuk hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran, sehingga menghambat terpenuhinya sub indikator giat mengerjakan tugas individu/kelompok dan memperhatikan teman menjawab pertanyaan pada siklus II. Persentase yang diperoleh sebanyak 43,33% dan 46,67% dengan katategori kurang.
2. Kurangnya rasa kepedulian siswa terhadap penguasaan materi teman satu timnya, sehingga berpengaruh pada rendahnya persentase indikator ketertarikan siswa untuk aktif mengajari teman saat diskusi dan aktif memberikan tanggapan saat diskusi kelompok pada siklus I. Persentase rata-rata yang diperoleh untuk kedua sub indikator tersebut sebanyak 38,33% dan 55%.
3. Kurangnya ketegasan guru dalam tahap turnamen siklus I menyebabkan kemoloran pada pelaksanaan turnamen, sehingga menyita waktu pelaksanaan post tes I. Hal tersebut berpengaruh pada ketuntasan hasil belajar siswa dengan jumlah persentase 46,67% siswa memperoleh nilai di bawah KKM.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Elektronika Dasar Kelas X Kompetensi Keahlian SMK Negeri 2 Yogyakarta. Berdasarkan data pengamatan

minat belajar terjadi peningkatan pada kedua siklus, pada siklus I sebesar 61,06% dan meningkat pada siklus II sebesar 71,06%. Peningkatan minat belajar pada siklus I dan siklus II sebesar 10%.

2. Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang tinggi dalam persiapan mengikuti pelajar, penggunaan powerpoint dan pemberian handout pada pelaksanaan pembelajaran, dan penguasaan siswa terkait materi gerbang logika dasar yang didapatkan pada pertemuan sebelumnya. Adapun faktor-faktor penghambat yaitu aktivitas siswa yang tidak kaitannya dengan pembelajaran seperti mengoperasikan handphone untuk hal-hal lain yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran pada pelaksanaan siklus II, kurangnya rasa kepedulian siswa terhadap penguasaan materi teman satu timnya pada siklus I, kurangnya ketegasan guru terkait waktu pelaksanaan turnamen pada siklus I sehingga menyita waktu pelaksanaan post tes I.

Saran

Sebaiknya guru memberikan handout berupa lembar rincian alokasi waktu pembelajaran pada masing-masing tahapan TGT kepada siswa, sehingga adanya kerjasama antara guru dan siswa dalam hal kedisiplinan waktu.

Guru sebaiknya memanfaatkan media tambahan seperti handphone untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat meminimalisir siswa dalam penggunaan handphone untuk hal lain yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran, yaitu dengan memberikan tugas untuk mencari solusi penyelesaian dengan memanfaatkan internet.

Sebaiknya guru memberikan reward berupa bonus nilai kepada siswa yang aktif mengajari teman satu timnya untuk meningkatkan rasa kepedulian siswa terhadap penguasaan materi teman satu timnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenadamedia Group.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2009). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta:BPFE-Yogyakarta.