

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA SISWA KELAS V

IMPLEMENTING TGT COOPERATIVE LEARNING TO IMPROVE THE SCIENCE LEARNING ACHIEVEMENT OF THE FIFTH GRADE STUDENTS

Oleh: Eko Prasetyo Aji, PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
tiyo.cpm@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian dilakukan di MI YAPPI Planjan Kecamatan Kesugihan Kabupaten Cilacap. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan MC Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas V. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan lembar observasi. Tes untuk memperoleh data hasil belajar kognitif siswa, sedangkan lembar observasi untuk mengumpulkan hasil pengamatan aktifitas siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan prestasi belajar IPA siswa. Pada pelaksanaan pratindakan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 14,71%, sedangkan siswa yang belum tuntas 85,29%. Pada siklus I ketuntasan belajar meningkat menjadi 67,65% dan siswa yang belum tuntas 30,35%. Pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 88,24% dan siswa yang belum tuntas 11,76%.

Kata kunci: *Prestasi belajar, IPA, model pembelajaran kooperatif tipe TGT*

Abstract

This research aims at improving the students learning achievement in the Science Subject. It was done in MI YAPPI Planjan, Kesugihan Sub-district, Cilacap Regency. This research was an action research using Kemmis and MC Taggart design. The subjects of the research were the V graders. The data were collected by having tests and observations. The tests were to gain the data of the students cognitive learning achievement while the observations done by fulfilling observation sheets were to collect the data of the students' and teacher's activities. The results of the research show that implementing Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning could improve the students' learning achievement in the Science Subject. In the pre-action, 14.71% of the students had passed the standard of achievement while the other 85.29% had not. In cycle I, 67.65% of the students had passed the standard of achievement while the other 30.35% students had not. In cycle II, the percentage of the students having passed the standard of achievement reached 88.24% leaving the other 11.76% who had not.

Keywords: learning achievement, science, cooperative learning model type TGT

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari usaha pemerintah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seperti yang tercantum dalam undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Kemampuan mengembangkan diri secara aktif sangat penting bagi siswa agar dapat menghadapi kemajuan teknologi dan pengetahuan yang terus berkembang.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, pemerintah selalu berusaha meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Salah satu usaha meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan yaitu dengan memperbaiki proses pembelajaran. Usaha perbaikan ini bertujuan agar

dapat meningkatkan proses dan prestasi belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar dapat berasal dari dalam dan luar individu. Faktor yang berasal dari dalam individu dapat berupa motivasi, minat, dan kecerdasan. Sedangkan faktor yang berasal dari luar individu dapat berupa metode belajar, model pembelajaran, dan kondisi lingkungan sekitar.

Untuk menunjang proses pembelajaran yang baik, pemerintah telah menyusun kurikulum sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini yaitu kurikulum KTSP. Di dalam kurikulum tersebut, pemerintah juga telah menyiapkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar berbagai mata pelajaran. Salah satunya yaitu mata pelajaran IPA.

IPA merupakan mata pelajaran yang memberikan pengetahuan yang rasional dan obyektif tentang alam semesta dengan segala isinya (Hendro Darmodjo, 1992: 3). Pengetahuan di dalam IPA harus bersifat rasional yang berdasarkan pada fakta empiris, bukan pengetahuan yang bersifat mitologis, contoh penyebab banjir adalah sampah yang menumpuk di sungai, bukan karena kehendak tuhan. Pembelajaran IPA diharapkan mampu menjadi sarana bagi siswa untuk memahami dirinya sendiri, alam sekitarnya, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan data nilai ulangan harian dan observasi yang telah dilakukan di kelas 5 pada tanggal 26 Juli 2016 terdapat masalah dalam proses pembelajaran IPA. Masalah tersebut yaitu siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPA. Ketika pembelajaran IPA berlangsung terlihat

hanya beberapa siswa yang cukup aktif menanggapi pertanyaan dari guru. Siswa yang lain hanya kurang memperhatikan dan kurang merespon ketika sedang diadakan pembahasan materi. Siswa ada yang bercanda dengan teman sebangkunya, duduk santai bersandar pada dinding, dan mengganggu teman yang sedang memperhatikan penjelasan dari guru.

Berdasarkan situasi belajar tersebut menunjukkan adanya motivasi belajar yang rendah, maka akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Slameto, 2003: 34) bahwa keberhasilan siswa memperoleh prestasi belajar yang baik dipengaruhi oleh faktor psikologis siswa, salah satunya adalah motivasi belajar. Data nilai harian siswa juga menunjukkan apabila prestasi belajar siswa masih rendah. Sebagian besar siswa masih mendapat nilai dibawah nilai KKM yaitu 65. Data yang diambil dari nilai ulangan harian pada materi pencernaan manusia menunjukkan bahwa dari 34 siswa hanya 12 siswa yang mendapat nilai ≥ 65 . Nilai rata-rata ulangan harian IPA juga masih rendah apabila dibandingkan dengan nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran lain, seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Rata-rata Mata Pelajaran Siswa Pada Ulangan Harian Semester 1

No.	Mata Pelajaran	Nilai Rata-rata
1.	Matematika	69,56
2.	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	72,50
3.	Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	63,97
4.	Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	75,73
5.	Bahasa Indonesia	73,52

Sumber: Dokumentasi Sekolah

Hasil lain dari wawancara terhadap guru menyatakan bahwa selama ini jarang sekali diadakan diskusi kelompok terkait dengan materi pelajaran. Siswa lebih sering mengerjakan LKS secara mandiri. Siswa belum diajak untuk bekerja dan belajar bersama-sama untuk menyelesaikan tugas seperti halnya menyelesaikan LKS dalam kelompok. Guru hanya mengandalkan metode ceramah dan metode tanya jawab ketika mengajar, sehingga siswa merasa bosan dan sering mengantuk di kelas.

Berdasarkan analisis permasalahan tersebut, permasalahan pembelajaran terjadi karena guru masih mengandalkan metode klasikal berupa ceramah dan tanya jawab, dimana siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar, merasa bosan, dan mengantuk ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menjadikan siswa kurang memperhatikan penjelasan materi dan pada akhirnya siswa menjadi kurang paham dengan materi yang diajarkan dan berdampak pada prestasi belajar siswa menjadi rendah.

Harriman dalam (Walgito, 2004: 99) mengemukakan bahwa apabila siswa memperhatikan suatu objek, maka apa yang diperhatikan akan betul-betul dipahami dan akan betul-betul jelas bagi individu yang bersangkutan. Analisis permasalahan yang lain yaitu sistem LKS yang dikerjakan secara mandiri membuat siswa kurang berinteraksi dengan temannya, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk berpendapat, menyampaikan ide, dan bertukar pikiran. Keadaan tersebut membuat siswa minim akan pengetahuan karena hanya mendapat penjelasan materi dari guru. Siswa tidak mendapat kesempatan untuk terlibat langsung dalam menemukan fakta-fakta empiris. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi, khususnya yang berhubungan dengan model pembelajaran yang akan dipakai untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dipakai untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPA yaitu model pembelajaran kooperatif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Moehammad Soetikno (2012: 77) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktifitas dan prestasi belajar IPA pada materi perkembangan makhluk hidup. Model pembelajaran kooperatif menekankan pada interaksi yang aktif antara siswa. Davidson dan Kroll dalam (Nur Asma, 2006: 11) mendefinisikan pembelajaran kooperatif adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja sama secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas mereka. Jadi, bekerja sama dalam kelompok,

berinteraksi, dan saling berbagi ide dapat tercapai melalui pembelajaran kooperatif.

Ide pembelajaran kooperatif bermula dari pandangan filosofis tentang konsep belajar. Untuk dapat belajar, seseorang harus memiliki pasangan atau teman. Hal ini juga dilandasi oleh pemikiran bahwa siswa lebih mudah menemukan dan memahami suatu konsep jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Dengan adanya pembelajaran kooperatif diharapkan siswa dapat meningkatkan kinerja dalam tugas-tugas akademik, saling menghargai perbedaan individu, dan mampu mengembangkan keterampilan sosialnya.

Model pembelajaran kooperatif ada banyak, salah satunya tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model ini cocok digunakan untuk hampir seluruh mata pelajaran dan tingkat kelas. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pelajaran oleh guru dan diakhiri dengan suatu game/turnamen serta penghargaan tim. Secara singkat kegiatan pembelajaran dalam model pembelajaran ini diawali dengan penyajian materi secara singkat oleh guru, kemudian pembentukan kelompok heterogen (kemampuan akademik, jenis kelamin, ras) dan siswa belajar secara berkelompok/tim untuk mendalami materi. Di dalam kelompok siswa juga bekerja sama untuk menyelesaikan lembar kegiatan siswa dan berlatih melakukan permainan. Setelah kegiatan dalam tim/kelompok selesai, kegiatan selanjutnya yaitu pembentukan kelompok homogen untuk mengikuti turnamen akademik. Dalam turnamen siswa bersaing

kelompok asalnya (heterogen). Turnamen selesai kemudian siswa kembali ke kelompok asal (heterogen) dan membawa perolehan poinnya. Guru kemudian menghitung poin tiap tim/kelompok dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki perolehan poin tertinggi atau biasa disebut kelompok super.

Kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran IPA yaitu dapat meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, mengembangkan sikap menghargai pendapat orang lain, dan meningkatkan sikap kerjasama siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa akan tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* menganut prinsip pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran yang aktif. Dimana dengan pembelajaran yang menyenangkan, maka tidak ada lagi suasana yang menakutkan dan perasaan tertekan bagi siswa, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar secara aktif dan tertarik untuk melakukan eksperimen. Dengan adanya pembelajaran yang aktif, diharapkan pembelajaran IPA akan berjalan secara efektif. Selain itu, siswa juga diharapkan lebih mudah menangkap konsep-konsep dalam pembelajaran IPA, sehingga akan mempengaruhi prestasi belajar yang diperolehnya.

Prestasi belajar IPA adalah penguasaan terhadap pengetahuan dan keterampilan yang ada pada mata pelajaran IPA, lazimnya ditunjukkan dengan nilai atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar IPA juga dapat diartikan

sebagai hasil usaha belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai, dimana nilai tersebut diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa.

Berdasarkan uraian diatas, masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran ialah pengembangan pembelajaran IPA yang dilakukan guru masih kurang efektif. Untuk itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V MI YAPPI Planjan Cilacap”.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas V MI YAPPI Planjan Cilacap menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V MI YAPPI Planjan yang beralamat di jalan S. Parman No. 1 Desa Planjan, Kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap. Waktu penelitian dilaksanakan pada Bulan Agustus 2016.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI YAPPI Planjan Cilacap. Jumlah siswa ada 34 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Objek yang akan digunakan dalam penelitian

ini adalah prestasi belajar IPA siswa kelas V MI YAPPI Planjan Cilacap.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Model Kemmis dan MC Taggart yang dikenal dengan model spiral.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan metode tes dan non tes. Tes menggunakan soal evaluasi berupa soal pilihan ganda yang berfungsi untuk mengukur prestasi belajar siswa. Sedangkan metode non tes menggunakan observasi dengan dilengkapi lembar observasi untuk mengumpulkan hasil pengamatan aktifitas guru dan siswa ketika pembelajaran berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

1. Soal evaluasi
2. Lembar observasi

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif untuk mengukur prestasi belajar siswa. Berikut ini rumus yang dapat digunakan dalam analisis data kuantitatif:

- a. Nilai Akhir belajar Siswa

Untuk menentukan nilai akhir yang diperoleh masing-masing siswa dapat menggunakan rumus:

$$NA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir Siswa

SP = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal

b. Persentase Tuntas Belajar

Rumus yang dapat dipakai untuk mengetahui tuntas belajar siswa dalam kelas:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mencapai KKM}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase Ketuntasan

\sum = Jumlah

c. Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

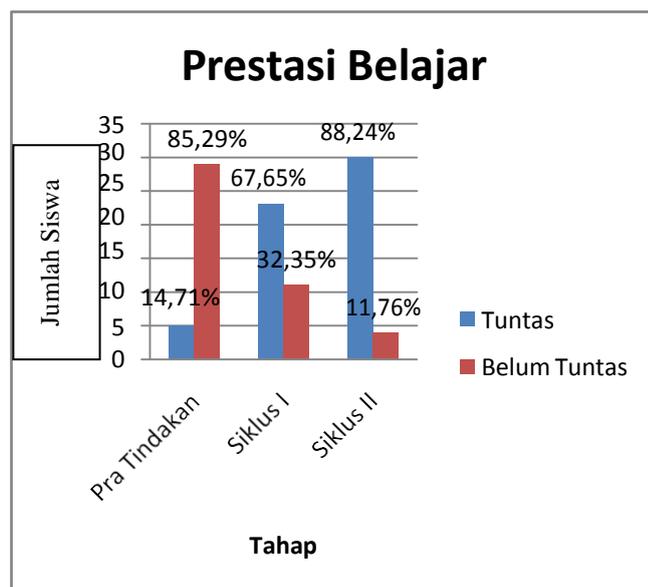
Tabel 2. KKM Mata Pelajaran IPA Kelas V MI YAPPI Planjan

Minimal	Kualifikasi
≥ 65	Tuntas
< 65	Tidak Tuntas

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini diuraikan mengenai hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar meningkat pada siklus I, namun belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yaitu $\geq 75\%$ siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil evaluasi pada akhir siklus I menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT*. Persentase ketuntasan belajar pratindakan 14,71% (5 siswa) meningkat menjadi 67,65% (23 siswa) pada siklus I. Nilai rata-rata siswa juga meningkat dari 53,09 pada pratindakan menjadi 69,85 pada siklus I. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari siklus I sebesar 67,65% (23 siswa) menjadi

Penerapan Pembelajaran Kooperatif.... (Eko Prasetyo Aji) 211
 88,24% (30 siswa) pada siklus II. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 69,85 menjadi 79,71 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar sudah mencapai kriteria keberhasilan. Diagram berikut menunjukkan perbandingan prestasi belajar IPA pada tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa

Data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa dari tahap pratindakan ke siklus I dan siklus II mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Shlomo Sharan (2009: 225) bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan tingkat kognisi dan penalaran, serta memberikan ingatan jangka panjang terkait dengan apa yang telah dipelajari. Pendapat lain juga disampaikan oleh Slavin (Shlomo Sharan, 2012: 7-9) bahwa pembelajaran kooperatif menunjukkan pencapaian belajar yang lebih tinggi dibanding dengan pembelajaran tradisional, meningkatkan kerja sama antar siswa, saling menghargai, menyukai kelas,

meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong siswa untuk saling membantu menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa, juga menunjukkan bahwa pada siklus I siswa mulai terlihat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif menanggapi pertanyaan dan pernyataan dari guru serta memperhatikan penjelasan materi. Namun, masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru baik penjelasan materi, pembagian kelompok, dan aturan turnamen. Beberapa siswa juga belum bisa dikondisikan dalam kelompoknya karena tidak mau menerima pembagian kelompok yang tidak sesuai dengan keinginannya. Hasil observasi terhadap guru menunjukkan bahwa secara keseluruhan guru telah melaksanakan langkah pembelajaran kooperatif dengan baik.

Peneliti dan guru kemudian melakukan refleksi dan upaya perbaikan proses pembelajaran agar masalah yang muncul pada siklus I dapat diperbaiki pada pelaksanaan siklus II. Setelah masalah yang terjadi pada siklus I diatasi, proses pembelajaran menjadi lebih baik dan persentase ketuntasan belajar meningkat.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan aktifitas siswa mengalami peningkatan. Siswa terlihat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Upaya perbaikan tindakan juga berjalan dengan baik, misalnya sebagian besar siswa dapat menerima pembagian kelompok setelah guru memberikan pengertian tentang kerja sama yang baik. Tindakan guru yang tegas membuat siswa dapat menjaga ketertiban dan membuat siswa mau memperhatikan penjelasan materi. Guru juga

menggunakan permainan akademik yang melibatkan seluruh kelas, sehingga siswa menjadi antusias mengikutinya. Adanya kegiatan eksperimen membuat siswa tertarik untuk melakukan pengamatan.

Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II secara keseluruhan juga sudah sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Nur Asma (2006: 14-16) yaitu (1) belajar secara aktif, aktifitas belajar lebih dominan dilakukan siswa, melakukan berbagai kegiatan dan mampu menyampaikan pendapat; (2) belajar kerjasama, dalam kelompok siswa secara aktif melakukan diskusi dan saling membantu menyelesaikan masalah; (3) pembelajaran partisipatorik, belajar dengan melakukan sesuatu secara bersama-sama; (4) *reactive learning*, guru sudah menggunakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi; (5) pembelajaran yang menyenangkan, konsep belajar sambil bermain membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas V MI YAPPI Planjan Cilacap. Peningkatan prestasi belajar dapat dilihat dari hasil evaluasi yang diadakan setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA meningkat dari

pratindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus I. Pada pratindakan persentase ketuntasan belajar sebesar 14,71% siswa tuntas dan 85,29% siswa belum tuntas. Nilai rata-rata siswa pada tahap pratindakan sebesar 53,09. Pada pelaksanaan siklus I persentase ketuntasan belajar 67,65%

siswa tuntas dan 30,35% siswa belum tuntas. Nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 69,85. Pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 88,24% siswa tuntas dan 11,76% siswa belum tuntas, sedangkan nilai rata-rata siswa pada siklus II sebesar 79,71.

Tahap pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dimulai dengan presentasi kelas dengan menyajikan informasi/pokok materi pelajaran secara singkat dan jelas, tahap belajar kelompok untuk mendalami materi dan melakukan permainan akademik dengan membentuk kelompok heterogen (kemampuan akademik berbeda) yang terdiri dari 4-6 siswa, turnamen untuk memberi tantangan kepada siswa agar dapat berkompetisi, dan tahap terakhir yaitu penghargaan kelompok untuk memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.

Upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II yaitu dengan memberikan teguran kepada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi, pembagian kelompok heterogen dan homogen diumumkan satu hari sebelum pelaksanaan pembelajaran IPA, membuat permainan akademik yang lebih menarik perhatian seluruh kelas dengan permainan tebak kata, dan memberi pengertian kepada siswa tentang kerja sama yang baik. Simpulan dapat bersifat generalisasi temuan

Saran

1. Untuk Siswa

Siswa sebaiknya berusaha untuk memperhatikan penjelasan materi ketika pembelajaran kooperatif *TGT* berlangsung agar prestasi belajar IPA meningkat.

2. Untuk Guru

Guru sebaiknya lebih kreatif dalam merancang pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *TGT* pada mata pelajaran IPA untuk membantu siswa belajar secara aktif dan memudahkan siswa memahami konsep-konsep dalam pembelajaran IPA, sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat.

3. Untuk Sekolah

Penelitian melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut, baik oleh guru, lembaga maupun pengembang pendidikan lainnya, sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat menjadi lebih baik serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2007). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hendro Darmodjo. (1992). *Pendidikan IPA II*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Muhibbin Syah. (2002). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Suharsimi Arikunto. (2007). *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tukiran Taniredja, dkk. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: ALFABETA.
- Tim Penyusun. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Udin S. Winataputra. (2001). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Dikti Depdiknas.
- Zainal Aqib dkk.(2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung:CV Rama Widya.