



## PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 7 No. 4 (2024) | 784-792

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v7i4.784-792>

### PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI PADA PESERTA DIDIK KELAS X

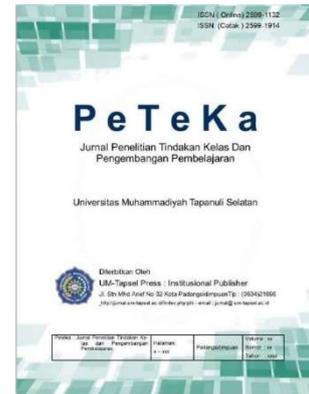
Evelita Destia Putri<sup>1)\*</sup>, Sintowati Rini Utami<sup>2)</sup>,  
Tri Kurnia Widayani<sup>3)</sup>, Marini Razanah<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur

<sup>2)</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur

<sup>3)</sup>Bahasa Indonesia, SMAN 21 Jakarta, Jakarta Timur

\*e-mail: [evelitadestia@gmail.com](mailto:evelitadestia@gmail.com)



**Abstrak.** Terlihat bahwa kemampuan siswa untuk memahami teks laporan hasil observasi masih rendah. Salah satu cara untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan menggunakan model Team Games Tournament. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa kelas X di SMAN 21 Jakarta dapat memahami lebih baik teks Laporan Hasil Observasi (LHO) setelah menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Metodologi yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK terdiri dari tiga siklus yang mengikuti model Kemmis dan McTaggart: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Studi ini melibatkan siswa kelas X di SMAN 21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT sudah tepat dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang teks LHO. Hal ini terbukti dengan fakta bahwa nilai hasil belajar peserta didik meningkat setiap siklus. Dalam tes awal, nilai rata-rata peserta didik adalah 70 (sedang). Dalam tes siklus 1, rata-rata ketuntasan peserta didik adalah 62,85%, rata-rata ketuntasan peserta didik adalah 71,4%, dan rata-rata ketuntasan peserta didik adalah 88,57%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model Team Games Tournament dapat membantu siswa kelas X SMAN 21 Jakarta memahami teks LHO.

**Kata Kunci:** Penelitian Tindakan Kelas, Model TGT, Teks Laporan Hasil Observasi.

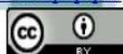
**Abstract.** It can be seen that students' ability to understand the text of the observation report is still low. One way to solve this problem is to use the Team Games Tournament model. The aim of this research is to find out whether class X students at SMAN 21 Jakarta can better understand the text of the Observation Result Report (LHO) after using the Team Games Tournament (TGT) learning model. The methodology used is Classroom Action Research (PTK). PTK consists of three cycles that follow the Kemmis and McTaggart model: planning, implementing actions, observing, and reflecting. This study involved class This is proven by the fact that the value of student learning outcomes increases every cycle. In the initial test, the students' average score was 70 (medium). In the cycle 1 test, the average completeness of students was 62.85%, the average completeness of students was 71.4%, and the average completeness of students was 88.57%. The conclusion of this research is that the Team Games Tournament model can help class X students at SMAN 21 Jakarta understand the LHO text.

**Keywords:** Classroom Action Research, TGT Model, Observation Result Report Text.

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

Kampus Terpadu Jl. Stn Mhd Arief No 32 Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara, Telp (0634)21696,

<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk> ; email : [peteka@um-tapsel.ac.id](mailto:peteka@um-tapsel.ac.id)



## PENDAHULUAN

Pemahaman konsep tidak sekedar menghafal. Kemampuan untuk menerapkan pembelajaran sebelumnya dengan berbagai pengalaman tak terduga diperlukan (Saricayir, dkk. 2016). Diharapkan siswa memahami materi yang diajarkan, memahami sesuatu yang dikomunikasikan, dan memanfaatkan isi. Oleh karena itu, belajar dengan tujuan menghafal tidak seefektif belajar sambil memahami (Saricayir et.al., 2016).

Pemahaman konsep adalah dasar dari pengetahuan peserta didik. Ketika peserta didik menguasai ide-ide, belajar akan lebih mudah. Untuk menjadi orang dewasa dalam dunia yang semakin berubah, peserta didik abad ke-21 harus memiliki pemahaman konseptual (Korn, 2014).

Salah satu hasil dari bidang kognitif adalah pemahaman konsep. Meningat, memahami, mengaplikasikan, menganalisa, menilai, dan mencipta adalah enam tingkatan yang membentuk dunia kognitif. Ketika peserta didik gagal memenuhi tahap kognitif yang sederhana, mereka akan menghadapi tantangan saat masuk ke tahap kognitif yang lebih kompleks.

Model pembelajaran tidak boleh membatasi ruang kreativitas peserta didik. Model kooperatif adalah model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik. Model kooperatif adalah pembelajaran aktif yang memungkinkan semua siswa bekerja sama (Anita Lie, 2002). Model pembelajaran kooperatif ada banyak jenisnya antara lain Jigsaw, Investigasi kelompok, Student Team Achievement Division (STAD) Numbered Head Together (NHT), Think Pair Share (TPS), Team Games Tournaments (TGT), Team Assiste Individualization (TAI) dan Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC), Group Investigation, Learning

Together, Complex Intruction, Structure Dyadic Methode (Sharan, 2009).

Model pembelajaran tipe Teams Games Tournament dikembangkan oleh Robert Slavin. Dalam Model ini, siswa terlibat secara langsung dalam mengerjakan soal-soal, aktif dalam menyampaikan ide dan gagasan, dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam memperoleh nilai tinggi. Tujuan akhir dari metode ini hasil belajar peserta didik akan meningkat karena mereka dapat memahami materi dengan mudah.

Team Games Tournament menekankan pada permainan sebagai metode pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain secara fisik dan mental melalui aturan permainan yang ditetapkan. TGT terdiri dari banyak kegiatan, seperti: Teaching (Presentasi dan pengajaran oleh guru), Team Study atau belajar secara tim (kelompok), Tournament (perlombaan) dan Recognition (pengakuan dan penganugerahan).

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) telah dipelajari oleh banyak peneliti. Hasil studi Nyoman Studi Mahayasa yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa", dilakukan pada siswa kelas X TSM 1 di SMKN 3 Singaraja, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat baik sebelum maupun sesudah menerapkan model pembelajaran TGT. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa setiap siswa terlibat secara aktif dalam penerapan TGT di kelas TSM 1 dan memberikan respons yang positif (Sudi Mahayasa, 2015).

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Retieh Widhiastuti dan Facurrozie (2014) pada mahasiswa

semester 4 Jurusan Pendidikan Ekonomi Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, berjudul "Team Games Tournament (TGT) Sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar" menunjukkan bahwa strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata kuliah AKM meningkatkan keaktifan siswa.

Metode turnamen permainan kelompok lebih mengutamakan keberhasilan kelompok daripada keberhasilan individu. Penghargaan yang diterima oleh kelompok sangat bergantung pada masing-masing anggota kelompok dalam menguasai materi. Metode ini memanfaatkan turnamen permainan akademis. Peserta didik bertanding untuk mewakili tim mereka dan bersaing dengan anggota tim lain yang memiliki prestasi akademik yang sebanding (Nur, 2005).

Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran berbasis teks. Pada pelaksanaannya guru mengajarkan teks tersebut kepada peserta didik. Salah satu teks yang dipelajari adalah teks laporan hasil observasi yang dibuat sebagai hasil dari mengamati sesuatu. Salah satu capaian pembelajaran elemen membaca peserta didik mampu memahami struktur dan kaidah teks laporan hasil observasi baik secara lisan maupun tulis.

Menurut Armariena (2017), memahami teks laporan hasil observasi akan membuat lebih mudah bagi siswa untuk menguasai kompetensi dasar selanjutnya. Menurut Mahsun (2013), teks laporan hasil observasi adalah jenis teks yang bertujuan untuk mengelompokkan jenis dan menggambarkan fenomena).

Studi ini meneliti siswa di kelas X SMAN 21 Jakarta. SMAN 21 Jakarta yang menggunakan Kurikulum merdeka. Siswa kelas X menunjukkan tingkat

partisipasi paling tinggi dalam proses pembelajaran. Akibatnya, peneliti ingin mengamati proses pembelajaran bahasa Indonesia, terutama pemahaman teks laporan hasil observasi dengan metode TGT. SMAN 21 Jakarta juga menarik karena belum pernah ada penelitian serupa di sekolah tersebut.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Langkah-langkah dalam penelitian ini menggunakan tiga siklus, yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Siklus I menggunakan pembelajaran berbasis masalah di kelas X-2. Sementara siklus II menggunakan metode Team Game Tournament di kelas X-5. Terakhir siklus III merupakan perbaikan dari siklus II dengan metode TGT pada kelas X-2. Siklus PTK terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu apakah siswa kelas X SMAN 21 Jakarta memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang teks laporan hasil observasi ketika mereka menggunakan model pembelajaran TGT. Tujuan dari studi ini adalah untuk mengetahui apakah siswa di kelas X SMAN 21 Jakarta memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang teks laporan hasil observasi ketika mereka menggunakan model Team Games Tournament.

## METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian deskriptif. Menurut Sukidin dkk. (2002) mengidentifikasi ada empat kategori penelitian tindakan kelas: penelitian tindakan guru isebagai peneliti penelitian tindakan kolaboratif, penelitian tindakan simultan terintegratif, dan penelitian tindakan sosial eksperimental.

Seorang guru digunakan sebagai peneliti dalam penelitian ini. Pendidik memegang peranan penting dalam melakukan penelitian tindakan di kelas. Oleh karena itu, tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan pembelajaran dalam kelas. Guru benar-benar terlibat dalam proses pengamatan, refleksi, perencanaan, dan pelaksanaan dalam kegiatan ini. Sekurang-kurangnya, keterlibatan kelompok lain dalam penelitian ini tidak memiliki dampak yang signifikan.

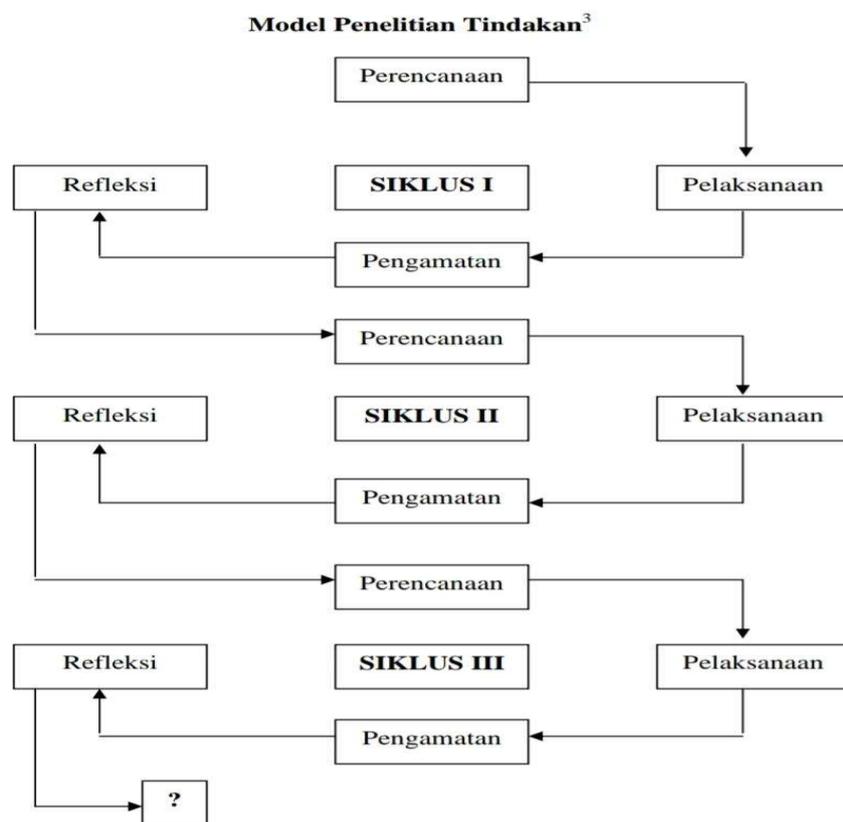
Studi ini berfokus pada peningkatan pendidikan yang berkelanjutan. Siklus penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Jika diperlukan dan dianggap cukup. Siklus akan berlanjut.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X-5 SMAN 21 Jakarta yang berjumlah 35 orang, dengan 14 laki-laki dan 22 perempuan.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu peserta didik mampu menginterpretasikan isi teks laporan berdasarkan interpretasi lisan dan tulis dari temuan.

Kemmis dan Mc. Teggart mengembangkan penelitian tindakan kelas terdiri atas tiga siklus. Perencanaan (plan), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observation) dan perenungan (reflection) adalah komponen siklus masing-masing.

Dalam penelitian Tindakan Kelas, tiga siklus digunakan. Siklus I, siklus II, dan siklus III dimulai dengan tes pra-siklus untuk mengukur kemampuan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Tes awal ini digunakan untuk menghitung skor awal peserta didik. Namun, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi adalah komponen yang terlibat dalam setiap siklus.



Gambar 1. Model Siklus PTK Kemmis dan Mc. Teggart

### A. Siklus I

- 1) Perencanaan  
Pada tahap ini peneliti melaksanakan perencanaan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah di kelas X-2.
- 2) Perencanaan pembelajaran mencakup:
  - a) Menyusun dan mengembangkan modul ajar;
  - b) Menyiapkan media pembelajaran;
  - c) Menyusun instrumen evaluasi.
- 3) Pelaksanaan  
Implementasi pada tahap ini peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis masalah untuk melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar yang disiapkan.
- 4) Pengamatan  
Pada tahap ini, peneliti mengamati proses belajar dan hasil belajar mereka. Pengamatan ini dilakukan dengan alat evaluasi yang telah dirancang sebelumnya.
- 5) Refleksi  
Pada tahap ini, peneliti melakukan merefleksikan terhadap hasil pengamatan dan menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

### B. Siklus II

- 1) Perencanaan  
Pada tahap ini peneliti melaksanakan rancangan pembelajaran dengan menerapkan team games tournament pada kelas X-5
- 2) Perencanaan pembelajaran mencakup:
  - a) Menyusun modul ajar;
  - b) Menyiapkan media pembelajaran;

- c) Menyusun instrumen evaluasi.
- 3) Pelaksanaan  
Pada saat ini, peneliti memulai pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pembelajaran ini sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat sebelumnya.
- 4) Pengamatan  
Pada tahap ini, peneliti mengawasi bagaimana siswa belajar dan apa yang mereka pelajari. Ini dicapai dengan memanfaatkan alat evaluasi yang telah dirancang sebelumnya.
- 5) Refleksi  
Pada titik ini, peneliti mempertimbangkan hasil pengamatan untuk menentukan strategi perbaikan siklus berikutnya.

### 6) Siklus III

Pada siklus III, peneliti menggunakan hasil refleksi dari siklus II untuk memperbaiki hal-hal berikut:

- 1) Menyempurnakan konten;
- 2) Menyempurnakan LKPD

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Data di awal sebelum penelitian dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kemampuan pemahaman bacaan yang rendah dan tampak pasif selama proses pembelajaran di kelas. Tes pilihan ganda yang terdiri dari sepuluh angka digunakan untuk mengetahui apakah peserta didik dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih memahami teks LHO. Tabel yang disajikan berikut menunjukan hasil analisis dan pengelolaan data nilai pretest kelas eksperimen.

**Tabel 1.** Hasil Pretest Teks LHO

No	Persentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1	90% - 100%	Sangat Tinggi	4	11%
2	80% - 89%	Tinggi	9	26%
3	70% - 79%	Sedang	5	14%
4	55% - 69%	Rendah	7	20%
5	0% - 54%	Sangat Rendah	10	29%
<b>Jumlah</b>			<b>35</b>	<b>100%</b>

Tiga siklus penelitian tindakan kelas ini terdiri dari satu sama lain. Siklus pertama menggunakan metode problem based learning, dan siklus II dan III menggunakan metode pembelajaran koperatif. Dalam PTK, setiap siklus terdiri dari empat fase: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setelah ketiga siklus dilakukan, hasilnya adalah sebagai berikut:

#### A. Siklus I

Siklus pertama berlangsung dalam satu minggu. Konsep dasar teks laporan hasil observasi adalah model

pembelajaran siklus I PBL dengan materi yang diajarkan. Peserta didik dikelompokkan secara heterogen berdasarkan kemampuan mereka mulai dari tingkat rendah hingga tingkat tinggi. Dalam satu kelas terdiri dari 35 peserta didik. Pada siklus I peneliti mempersiapkan modul ajar I (metode PBL), LKPD, tes formatif, dan media pembelajaran yang mendukung. Pada siklus pertama, pembelajaran dengan metode PBL umumnya berjalan dengan baik. Namun, peran guru tetap cukup penting untuk memberikan penjelasan dan arahan.

**Tabel 2.** Hasil Ketuntasan Siklus I

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	% Ketuntasan	Keterangan
75-100	22	62,85%	Tuntas
< 75	13	37,1%	Belum Tuntas
<b>Jumlah</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>	

Tabel di atas menunjukkan bahwa, dengan menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah, ketuntasan belajar mencapai 62,85%, atau 22 dari 35 peserta didik sudah tuntas belajar. Ini menunjukkan bahwa peserta didik pada siklus I secara klasikal belum tuntas belajar, karena mereka dengan nilai lebih dari 75 hanya memperoleh 62,85%, jauh di bawah persentase ketuntasan yang diharapkan, yaitu 85%.

#### B. Siklus II

Pada tahap ini peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul ajar, LKPD, tes formatif 2, dan media pembelajaran yang mendukung. Pada siklus II, peneliti menggunakan model pembelajaran TGT. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada siklus II dilakukan di X-5 dengan jumlah peserta didik 36 orang. Metode belajar mengajar merupakan program pendidikan untuk memperbaiki siklus I agar tidak terjadi kekeliruan yang sama pada siklus II. Data hasil penelitian yang terjadi pada siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Ketuntasan Siklus II

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	% Ketuntasan	Keterangan
75-100	25	71,4%	Tuntas
< 75	10	28,5%	Belum Tuntas
<b>Jumlah</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>	

Tabel di atas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar meningkat menjadi 71,4%, atau 25 dari 35 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman tentang pembelajaran klasik lebih baik di siklus II dibanding dengan siklus I. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru memberitahukan adanya ujian pada setiap akhir pembelajaran. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak pada pelajaran berikutnya. Dengan model pembelajaran TGT, peserta didik sudah mulai memahami maksud dan tujuan guru.

### C. Siklus III

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan rencana pembelajaran yang terdiri dari modul ajar, LKPD, soal tes formatif 3, dan sumber daya pendukung. Pada siklus ketiga, peneliti menggunakan model pembelajaran TGT. Pembelajaran dilakukan di kelas X-3 dengan 36 siswa.

Proses belajar mengajar berhubungan dengan bagian pengajaran untuk memperbaiki kesalahan dari siklus II agar tidak terjadi kekeliruan pada siklus III. Hasil penelitian dari siklus ketiga adalah sebagai berikut :

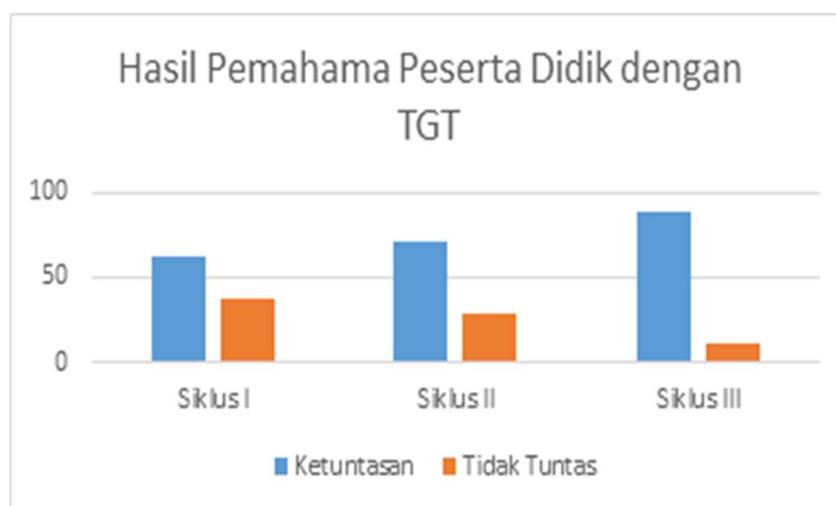
**Tabel 4 .** Hasil Ketuntasan Siklus III

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	% Ketuntasan	Keterangan
75-100	31	88,57%	Tuntas
< 75	4	11,4%	Belum Tuntas
<b>Jumlah</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>	

Dari 35 peserta didik, ketuntasan belajar meningkat menjadi 88,57%, atau sebanyak 31 dari mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman tentang pembelajaran klasik lebih baik di siklus III dibandingkan dengan siklus I. Guru memberi tahu peserta didik bahwa ada tes di akhir setiap siklus, yang menghasilkan peningkatan hasil belajar. Peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak pada pelajaran selanjutnya. Peserta didik juga sudah mulai memahami maksud dan

tujuan guru menerapkan model *Team Games Tournament*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terkait teks laporan hasil observasi. Hal ini terlihat dari peningkatan pemahaman peserta didik terhadap informasi guru (peningkatan pemahaman dari siklus I, II, dan III), yaitu sebesar 62,85%, 71,4%, dan 88,57%. Pada siklus II pembelajaran peserta didik yang sesungguhnya telah tercapai.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Kemampuan Peserta Didik

## SIMPULAN

Hasil dari kegiatan pembelajaran dengan model TGT selama tiga siklus dengan menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik memiliki dampak positif dengan meningkatnya hasil dari siklus I, II, dan III. Selain itu ditemukan bahwa motivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armariena, D. N. (2017). Pengaruh Teknik Cerita Pemula Diskusi (Discussion Starter Story) dalam Menulis Laporan Pengamatan Mahasiswa. *Jurnal Wahana Didaktika*. Vol 15 No 1 Januari 2017.
- Gülşen ÇAĞATAY, G. D. (2013). The Effect of Jigsaw-I Cooperative Learning Technique on Students' Understanding About Basic Organic Chemistry. *The International Journal of Educational Researchers*, 4(2), 30–37.
- Anita Lie. (2002). Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas. Jakarta: PT. Grasindo
- Fachrurrozie, W. dan. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Dinamika*

Pendidikan, 9(1), 48–56.  
<https://doi.org/10.15294/dp.v9i1.3355>

- Ibrahim, M; Fida Rachmadiarti; Mohammad Nur; Ismono. (2000). Pembelajaran Kooperatif, Surabaya: Unesa University Press.
- Korn, J. (2014) Teaching Conceptual Understanding of Mathematics via a Hands-On Approach Liberty University.
- Nur, M. (2005). Pembelajaran Kooperatif (Saduran dari A Practical Guide to Non Cooperatif Learning oleh Robert E. Slavin diterbitkan oleh Ally and Bacon pada tahun 1994). Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Ozsoy, N., & Yildiz, N. (2004). The Effect of Learning Together Technique of Cooperative Learning Method on Student Achievement In Mathematics Teaching 7th Class of Primary School. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 3(3), 49–54.
- Perwita, Dyah. (2010). Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Ajaran 2009/2010.
- Sudi Mahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa.

- Pendidikan Dan Pengajaran, (1–3), 45–53. Saricayir, H., Ay, S., Comek, A., Cansiz, G., & Uce, M. (2016). Determining Students Conceptual Understanding Level of Thermodynamics. *Journal of Education and Training Studies*, 4(6), 69-79. <https://doi.org/10.11114/jets.v4i6.142>
- Sharan, Shlomo. 2009. *Handbook of Cooperative Learning*. Yogyakarta: Imperium.
- Silberman, Melvin. (2006). *Active Learning*. Penerbit Nusa Media. Bandung.
- Sukidin, dkk (2002). *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Utari, Shilvia Fatma. 2010. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Akuntansi Pokok Bahasan Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X AK-1 SMK Widya Praja Ungaran. FE