

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN MULTIMEDIA

Siti Aisah dan Ady Soejoto

icha.progresif@gmail.com

Fakultas Ekonomi, Unesa, Kampus Ketintang Surabaya

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah 1) mengidentifikasi aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan multimedia 2) mengidentifikasi aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan multimedia 3) meningkatkan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan multimedia.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan multimedia. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-10 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan data yang diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

Dalam penelitian ini, diperoleh temuan bahwa aktivitas guru termasuk dalam kategori sangat baik dengan peningkatan pada setiap siklusnya dan aktivitas siswa juga termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase setiap siklus yang mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan multimedia mengalami peningkatan.

Kata kunci : *Pembelajaran kooperatif, TGT, Permainan multimedia, Hasil belajar.*

ABSTRACT

The purpose of this research was 1) identify teachers activities in implementing cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) use multimedia game 2) identify student activities in implementing cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) use multimedia game 3) increase the student learning outcomes after implementation of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) use multimedia game.

Type reserach is a classroom action reserach (CAR) which consists of four phases, plann, action, observation, and reflection are carried out in two cycle by implementing cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) use multimedia game. The study subject were students in grade X-10 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. This reserach used descriptif quantitative analysis techniques, with data obtained from observations of teachers activities, student activities, and learning outcomes.

In this reserach, obtained result that the activity of teachers are classified very well with increase in each cycle and student activities are also classifield very well with the percentage of each cycle is increase. Student learning outcomes in the implementation of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) use multimedia game has increase.

Key words : *Cooperative learning, TGT, Multimedia game, Student's learning outcomes.*

Guru sebagai penyampai pesan kepada siswa harus mampu memilih dan menetapkan model dan media pembelajaran yang tepat sesuai situasi dan kondisi siswa agar memungkinkan siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, sehingga materi yang disampaikan dapat berhasil sesuai tujuan yang diharapkan. Keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas dapat dilihat dari hasil belajar dari anak didiknya.

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran Ekonomi masih banyak permasalahan di dalamnya. Hasil pengamatan data nilai Ujian Akhir Sekolah (UAS) mata pelajaran Ekonomi semester I (ganjil) kelas X-10 memiliki hasil belajar lebih rendah dibandingkan dengan kelas X

lainnya yang berada di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi tanggal 15 Januari 2012 dan observasi pada pengalaman mengajar (PPL II) yang dilaksanakan pada tanggal 16 Juli - 15 September 2012 menjelaskan bahwa dalam proses belajar ekonomi di kelas X-10 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya tahun ajaran 2012/2013 terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa, beberapa kelemahan diantaranya : (1) partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran, (2) di dalam kelas siswa yang aktif masih didominasi siswa tertentu, situasi tersebut merupakan masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran.

Hal tersebut terjadi karena jadwal mata pelajaran Ekonomi kelas X-10 berada pada jam pelajaran terakhir dimana di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya menerapkan *full day school*, hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias karena energi mereka sudah banyak berkurang di siang hari. Dampak buruknya adalah tujuan pembelajaran tidak tercapai, hasil pengamatan data nilai Ujian Akhir Sekolah (UAS) mata pelajaran Ekonomi semester I (ganjil) menunjukkan hasil belajar yang di capai siswa berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu ≥ 75 (KKM SMA Muhammadiyah 2 Surabaya). Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi yang tepat untuk perbaikan dalam proses pembelajaran di kelas X-10 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya yaitu perlunya meningkatkan mutu proses pembelajaran, upaya tersebut yakni dengan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran yang melibatkan peran siswa, menarik, menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, dalam membangun pengetahuannya. Alternatif yang bisa dilakukan adalah melakukan kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan permainan multimedia.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, didalamnya terdapat suatu *game*/turnamen. Dalam TGT siswa dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri

atas empat sampai enam orang yang berbeda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya.

Penggunaan media pembelajaran dalam *game*/turnamen dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Sudjana dan Ahmad, 2010:2). Keunggulan media permainan sebagai media pembelajaran adalah dapat menciptakan suasana yang lebih mendorong siswa dalam berpartisipasi aktif untuk belajar, dapat menciptakan komunikasi timbal balik langsung, serta menarik untuk dilakukan karena didalamnya ada unsur kompetisi (Sadiman, dkk.2010:75).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan permainan multimedia cocok digunakan sebagai model dan media pembelajaran Ekonomi kompetensi dasar menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang yang tidak hanya membutuhkan hafalan, tetapi juga membutuhkan pemahaman dan analisis siswa. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media permainan multimedia diharapkan dapat membantu kesulitan siswa dalam memahami kompetensi dasar menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang dengan konsep belajar kelompok dan berkompetisi dalam permainan. Adanya permainan dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar ekonomi, serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerja

sama sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Seperti penelitian terdahulu, menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan permainan multimedia dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang menarik, penuh semangat dan dapat memberikan umpan balik langsung.

Berpijak pada uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas permasalahan, yaitu dengan penelitian yang berjudul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Menggunakan Permainan Multimedia Di Kelas X-10 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya.

Berdasarkan latar belakang seperti yang telah diuraikan, maka rumusan masalah umum penelitian adalah: (1) Bagaimana aktifitas guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan permainan multimedia? (2) Bagaimana aktifitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan permainan multimedia? (3) Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams*

Games Tournament) dengan menggunakan permainan multimedia?

Belajar Dan Pembelajaran

Belajar mengajar merupakan interaksi antara siswa dan guru didalam kelas untuk melaksanakan proses pembelajaran sehubungan dengan materi tertentu. Prinsip-prinsip belajar berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual (Dimiyati dan Mudjiono 2009:42).

Menurut Isjoni (2012:11) pembelajaran merupakan upaya guru untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar agar terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan siswa. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:3) pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk memberi pengalaman belajar kepada siswa mengenai cara memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Dari beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan pihak guru, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa yang menuntut aktivitas, kreativitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan.

Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim, siswa dalam satu kelas dijadikan tim-tim kecil yang terdiri 4 sampai 5 orang dengan memperhatikan keragaman anggota tim sebagai wadah siswa bekerjasama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu bersamaan dan ia menjadi nara sumber bagi teman yang lain untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Sehingga model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Slavin, 2008:9-11)

Sementara menurut Isjoni (2012:11) pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Model pembelajaran *cooperatif learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota tim kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas timnya, setiap anggota tim harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang menghendaki siswa bekerja sama dalam tim kecil untuk menyelesaikan tugas bersama dan saling

bergantung satu sama lain untuk mencapai penghargaan bersama.

Ada tiga konsep penting dalam model Student Team Learning adalah penghargaan bagi tim, tanggung jawab individu, dan kesempatan sukses yang sama. Model tersebut dikembangkan menjadi beberapa variasi, antara lain:

1. Student Team-Achievement Division (STAD),
 2. Teams-Games-Tournament (TGT),
 3. Jigsaw,
 4. Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC),
 5. Team Accelerated Instruction (TAI).
- (Slavin, 2008:11)

TGT (*Teams Games Tournament*)

Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini, siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, kemudian siswa dibagi dalam tim, selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan *game* akademik. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. (Slavin, 2008:13)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran

kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berikut merupakan tahap- tahap pembelajaran TGT modifikasi dari Slavin :
Tabel 2.1 Tahap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Tahapan	Kegiatan
Tahap 1: Presentasi Kelas	Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas.
Tahap 2: Belajar Tim	Guru membagi siswa dalam tim.
Tahap 3: <i>Game</i> (Permainan)	<i>Game</i> terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa
Tahap 4: Turnamen (Pertandingan)	Turnamen adalah sebuah struktur dimana <i>game</i> berlangsung terdiri dari pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa dari penyajian kelas dan belajar tim.
Tahap 5: Rekognisi Tim (Penghargaan Tim)	Penghargaan diberikan kepada tim yang mendapat skor tertinggi.

Sumber : Slavin (2008)

Seiring dengan perkembangan di bidang ilmu pendidikan, permainan dalam TGT tidak hanya menggunakan media

kartu pertanyaan, namun telah berkembang yaitu menggunakan media permainan umum, seperti ular tangga, monopoli, tebak kata, dan lain-lain. Sehingga model ini tidak terkesan monoton. Selain itu tata cara permainan juga telah disesuaikan dengan kondisi siswa di sekolah, baik fasilitas yang menunjang maupun tenaga yang tersedia.

Adanya permainan dalam bentuk turnamen akademik yang dilaksanakan pada akhir pokok bahasan dalam model pembelajaran TGT, memberikan peluang bagi setiap siswa untuk melakukan yang terbaik bagi timnya, hal ini juga menuntut keaktifan dan partisipasi siswa pada proses pembelajaran. Dengan demikian akan terjadi suatu kompetisi atau pertarungan dalam hal akademik, setiap siswa berlomba-lomba untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.

Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT, dalam Sadiman, dkk 2010). Penggolongan media pembelajaran menurut Asyhar (2012:45) diantaranya: Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan. Seperti buku, modul, globe dan lain-lain ; Media audio yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera pendengaran. Seperti *tape recorder*, radio dan lain-lain; Media audio visual yaitu jenis media yang

digunakan dengan mengandalkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus. Seperti Film, video dan lain-lain ; Multimedia merupakan media yang melibatkan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer.

Permainan Multimedia

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Sadiman, dkk 2010:75). Menurut Ashyar (2012:45) multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media secara terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, gambar, animasi, dan audio serta media interaktif berbasis komputer. Secara sederhana Mayer (Asyhar, 2012:45) mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks. Dari beberapa keterangan tersebut permainan pada *power point* berupa teks, gambar, suara dan animasi sudah dapat dikatakan multimedia.

Permainan multimedia merupakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer. Menurut Riyana (dalam Asyhar, 2012:29) dengan menggunakan media berteknologi seperti

komputer, multimedia, internet, dan lain-lain sangat membantu peserta didik dalam belajar dan memperkaya pengetahuan.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan permainan multimedia adalah media pembelajaran permainan yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, gambar, animasi, dan audio dengan menggunakan komputer. Permainan ini menggunakan slide *power point* yang di design seperti permainan hasil manipulasi dari *who wants to be a millionaire* yang diubah pertanyaannya sesuai dengan materi Ekonomi kompetensi dasar menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang. Permainan ini dilengkapi dengan dengan aturan permainan, nomor, pertanyaan, skor, *slide* suara, *animation* serta jawaban.

Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran

Guru dapat dikatakan guru yang efektif apabila dapat menemukan cara yang tepat dan selalu berusaha membuat siswa terlibat dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan teknik yang memaksa atau hukuman (Soemosamito, dalam Trianto 2010:20). Guru harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi kepada siswa agar terjadi proses interaksi yang kondusif, karena siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran apabila siswa di ikut sertakan secara penuh dalam proses pembelajaran (Grafura dan Ari 2012:3), selain itu guru juga harus siap bertindak sebagai fasilitator dan mediator

dalam segala situasi proses belajar mengajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:163) aktifitas guru dalam pengorganisasian kegiatan belajar sejak awal sampai akhir adalah: (1) memberikan orientasi umum sehubungan dengan belajar topik tertentu (2) membuat variasi kegiatan belajar agar tidak terjadi kebosanan (3) mengkoordinasikan kegiatan dengan memperhatikan kemajuan, materi, media dan sumber (4) membagi perhatian pada sejumlah pelajar menurut tugas dan kebutuhan pelajar (5) memberikan balikan terhadap setiap pelajar (6) mengakhiri kegiatan belajar dalam suatu unjuk hasil belajar berupa laporan atau pameran hasil kerja.

Dalam penelitian ini aktivitas guru yang diamati adalah : Pendahuluan (menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran; menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari; menjelaskan alur pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT). Kegiatan inti (menjelaskan inti materi pelajaran; mengatur terjadinya interaksi antara guru dan siswa; membagi siswa dalam beberapa tim; menyiapkan keperluan untuk turnamen; melaksanakan turnamen dengan menggunakan permainan multimedia; menghitung skor turnamen tim). Kegiatan akhir (mengumumkan tim pemenang turnamen dan memberi penghargaan; membuat simpulan tentang materi pelajaran; memberikan *post test* kepada siswa).

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan hasil belajar. Penilaian proses pembelajaran terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mempelajari bahan pelajaran dan mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Muchlish (2011:56-57) keaktifan siswa dapat dilihat dalam beberapa hal yaitu: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya (2) terlihat dalam pemecahan masalah (3) bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila untuk memahami persoalan yang dihadapinya. (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah. (5) melaksanakan diskusi tim sesuai dengan petunjuk guru. (6) menilai kemampuan dirinya dalam hasil-hasil yang diperolehnya (7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis. (8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapi.

Dalam penelitian ini aktivitas siswa yang diamati dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah: Pendahuluan (mendengarkan tujuan pembelajaran dan alur pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT oleh guru). Kegiatan Inti (mendengarkan atau memperhatikan serta antusias dalam proses pembelajaran; menyatakan pendapat dan menjawab pertanyaan; bergerak cepat menuju tim; bekerjasama dan berdiskusi dengan tim ketika memecahkan soal turnamen; bersemangat

dalam turnamen. Penutup (mengerjakan tes).

Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2011:22).

Sementara menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:20) hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. Sedangkan menurut Sanjaya (2011:3) hasil belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan proses belajar, cara siswa belajar akan sangat ditentukan oleh apa hasil yang ingin diperoleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Dengan demikian jika pencapaian hasil belajar itu tinggi, dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajar itu berhasil.

Penilaian hasil belajar

Menurut Sudjana (2011:3) penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang ingin dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Penilaian hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui tercapai tidaknya instruksioanal dan sebagai umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar. Penilaian hasil belajar dapat diambil dari adanya tes. Tes ini ada yang diberikan secara lisan, tulis dan tindakan. Soal-soal tes disusun dalam bentuk objektif atau esai (uraian).

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) individual untuk mata pelajaran ekonomi telah ditetapkan berdasarkan musyawarah guru-guru mata pelajaran Ekonomi SMA Muhammadiyah 2 Surabaya adalah sebesar ≥ 75 . Sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) klasikal untuk mata pelajaran ekonomi sebesar 85%. Dengan demikian untuk mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya, setiap siswa dikatakan telah tuntas belajar apabila mendapat nilai post test sebesar ≥ 75 dan untuk setiap kelas dapat dikatakan tuntas apabila terdapat 85% dari keseluruhan siswa yang telah tuntas atau mendapat nilai ≥ 75 pada post test mereka.

Penelitian Terdahulu

Menurut Handayani (2010) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi keragaman bentuk muka bumi, hasil belajar baik secara kognitif maupun afektif

siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi kabupaten Pasuruan meningkat pada setiap siklusnya. Selain itu motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya.

Rahayu (2009) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan TTS (Teka Teki Silang) dapat memperbaiki proses pembelajaran Biologi yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar untuk ranah kognitif dan afektif siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta, hasil belajar mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, untuk persepsi siswa mengenai penggunaan model pembelajaran TGT dengan Media TTS mendapat tanggapan positif dari siswa.

Suseno (2008) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan optimalisasi media charta pada materi pelajaran sistem reproduksi invertebrata meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa biologi pada setiap siklusnya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-10 di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya tahun ajaran 2012-2013 yang

berjumlah 37 siswa (siswa perempuan = 16 dan siswa laki-laki = 21 siswa).

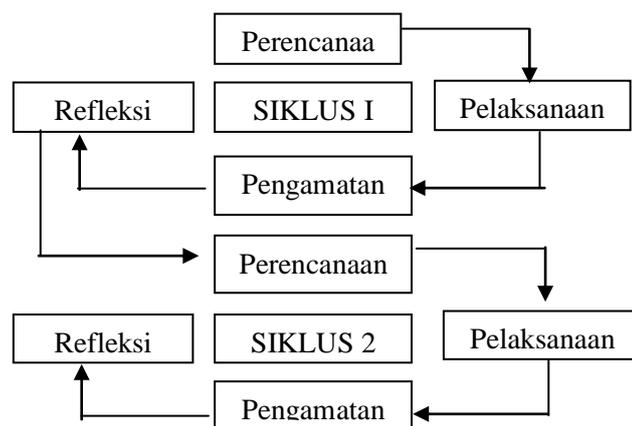
Objek penelitian adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media permainan multimedia pada kompetensi dasar menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya, Jalan Pucang Anom No.91 Surabaya. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012-2013.

Rancangan Penelitian

Penelitian ini direncanakan melalui 2 siklus berulang. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, dan pengamatan, refleksi. Gambaran tentang penelitian dari dua siklus yaitu:



Gambar 3.1 : Siklus PTK (Arikunto, 2008)

Prosedur Penelitian

Peneliti berperan sebagai guru untuk melakukan tindakan pembelajaran sesuai perencanaan tindakan yang dibuat. Peneliti selalu bekerja sama

dengan guru bidang studi Ekonomi mulai dari: 1) identifikasi masalah; 2) perencanaan tindakan; 3) pelaksanaan tindakan (aksi); 4) pengamatan (observasi); 5) perenungan (refleksi) pada setiap tindakan yang dilakukan.

Siklus I

Pada siklus ini peneliti bersama guru bidang studi mengidentifikasi masalah-masalah berdasarkan hasil observasi yang dijumpai pada proses belajar mengajar.

Tahap perencanaan

Dalam *tahap perencanaan* dilakukan kegiatan yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran seperti: Menyusun instrumen penelitian yang meliputi : menyusun silabus, RPP dan lembar aktifitas guru dan siswa ; Pembagian kelompok ; Menyiapkan media permainan multimedia yang berisi soal turnamen, dan soal *pre-test* dan *post-test*.

Tahap pelaksanaan dan pengamatan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan permainan multimedia. Pengamatan ini tidak dilakukan oleh peneliti sendiri yang bertindak sebagai guru tetapi bekerja sama dengan guru bidang studi ekonomi dan teman satu jurusan terhadap proses pembelajaran, mengamati aktivitas guru dan siswa dengan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Sedangkan untuk mengetahui keberhasilan

pelaksanaan tindakan dalam siklus pada aspek hasil belajar, maka dilakukan *post test* tentang materi yang telah diajarkan pada setiap akhir siklus.

Refleksi

Data dari hasil pelaksanaan dan pengamatan dapat berupa data kuantitatif yang berupa penguasaan materi (nilai *post test*) dan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa. Dalam tahap ini peneliti melakukan refleksi yang tajam dan terpercaya agar didapatkan suatu masukan yang sangat berharga dan akurat bagi penentuan langkah tindakan selanjutnya.

Berdasarkan refleksi, kemudian membuat perbaikan yang berupa tindakan perbaikan yang disesuaikan dengan permasalahan baru untuk diselesaikan pada putaran selanjutnya.

Siklus 2

Pelaksanaan tindakan siklus II ini relatif sama dengan pelaksanaan tindakan siklus I. Namun dalam pelaksanaan ini dilakukan perbaikan-perbaikan dari siklus I sehingga aktivitas guru dan siswa dalam belajar lebih meningkat. Sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran Ekonomi.

Instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah : lembar pengamatan dan tes. Lembar pengamatan yang digunakan yaitu lembar pengamatan aktifitas guru dan siswa. Instrumen tes digunakan dalam

penelitian ini adalah *pretest* dan *post test*.

Analisis Data Penelitian

Jenis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Adapun tahapan analisis yang dilakukan adalah :

Analisis aktifitas guru dan siswa selama proses kegiatan pembelajaran

Analisis data aktifitas guru dan siswa digunakan untuk menilai aktifitas guru dan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan permainan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar.

Adapun kriteria aktivitas guru dan siswa adalah sebagai berikut:

1. 0% – 20% = buruk sekali
2. 21% – 40% = buruk
3. 41% – 60% = sedang
4. 61% – 80% = baik
5. 81%–100% = sangat baik

(Riduwan, 2012:15)

Analisis Hasil Belajar

Metode analisis data yang digunakan untuk mengetahui ketercapaian indikator dan ketuntasan belajar siswa secara individual maupun klasikal dilakukan dengan perhitungan persentase.

Analisa Instrumen Penelitian

Menentukan validitas soal

Analisis validitas item menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \left(\sum x \right) \left(\sum y \right)}{\sqrt{\left(N \sum x^2 - \left(\sum x \right)^2 \right) \left(N \sum y^2 - \left(\sum y \right)^2 \right)}}$$

(Arikunto, 2012 : 87)

Dengan : r_{xy} = validitas butir tes.

N = jumlah peserta tes.

x = skor peserta pada butir soal yang dicari validitasnya.

y = skor total yang dicapai peserta tes.

Kriteria validitas yang dimungkinkan dari data tersebut ada pada interval di bawah ini:

Antara 0,801 – 1,000 = sangat tinggi.

Antara 0,601 – 0,800 = tinggi.

Antara 0,401 – 0,600 = cukup.

Antara 0,201 – 0,400 = rendah.

Antara 0,000 – 0,200 = sangat rendah.

Jika harga kritik *product moment* lebih kecil dari harga kritik dalam tabel, maka soal tidak valid (Arikunto, 2012:89).

Menentukan reliabilitas soal.

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Suatu tes dikatakan memiliki taraf reliabilitas yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap.

Menurut Arikunto (2012:107)

Mencari reliabilitas satu tes penuh

dengan menggunakan rumus Spearman Brown.

$$r_{11} = \frac{2r_{1/21/2}}{(1 + r_{1/21/2})}$$

Keterangan :

$r_{1/21/2}$ = korelasi antara skor-skor tiap belahan tes.

r_{11} = koefisien reliabilitas yang sudah di sesuaikan

Tingkat kesukaran soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Rumus yang digunakan untuk mengukur taraf kesukaran adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

(Arikunto, 2012:223)

P = taraf kesukaran item soal.

B = jumlah siswa menjawab benar.

J_s = jumlah seluruh peserta tes.

Kriteria tingkat kesukaran:

P = 0,00 – 0,30 soal termasuk sukar.

P = 0,31 – 0,70 soal termasuk sedang.

P = 0,71 – 1,00 soal termasuk mudah.

(Arikunto, 2012 :225)

Daya beda soal

Daya pembeda item adalah kemampuan item tersebut untuk membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Rumus yang digunakan untuk menghitung pembeda dalam instrumen yang digunakan adalah :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

(Arikunto, 2012:228)

Dengan :

D = daya beda soal.

B_A = jumlah peserta kelompok atas yang mnjawab benar.

B_B = jumlah peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

J_B = jumlah peserta kelompok bawah.

J_A = jumlah peserta kelompok atas.

Klasifikasi daya pembeda :

nilai D 0,00 – 0,20 = soal jelek.

nilai D 0,21 – 0,40 = soal cukup

nilai D 0,41 – 0,70 = soal baik.

nilai D 0,71 – 1,00 = soal baik sekali.

nilai D negatif semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja.

(Arikunto, 2012 :232).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus Pertama

Adapun kekurangan-kekurangan yang timbul pada siklus I adalah sebagai berikut: 1) sebagian siswa belum berani mengajukan pendapat maupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. 2) terdapat siswa yang menolak pembagian kelompok yang ditentukan oleh guru 3) beberapa siswa belum berdiskusi dengan teman satu tim ketika turnamen sehingga pemahaman mengenai materi belum menyeluruh pada siswa 4) pada pelaksanaan turnamen terlihat belum terbentuknya kekompakan pada anggota tim. 5) dalam menghitung skor turnamen guru hanya menghitung pada buku, sehingga tidak semua siswa mengetahui skor tim mereka.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, maka kegiatan pembelajaran pada siklus II perlu memperhatikan kekurangan yang timbul pada siklus I. Kegiatan untuk mengatasi kekurangan dalam refleksi siklus I adalah sebagai berikut : 1) perlu adanya komunikasi yang terbuka dan komunikatif untuk memberikan kesan tidak menakutkan agar menimbulkan keberanian siswa dalam berpendapat dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru ketika pembelajaran berlangsung. 2) guru sebaiknya melakukan pengamatan mengenai jumlah siswa yang hadir sebelum masuk kelas agar pembentukan kelompok lebih optimal. 3) guru berusaha mendorong semua anggota tim agar berpartisipasi dan berdiskusi dalam menjawab pertanyaan pada saat turnamen berlangsung 4) guru sesering mungkin memotivasi siswa agar mampu bekerjasama dengan tim mereka secara maksimal dalam melaksanakan turnamen 5) guru sebaiknya menulis skor turnamen di papan tulis, sehingga semua siswa mengetahui skor turnamen tim mereka.

Siklus Kedua

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan permainan multimedia masing-masing kegiatan yang dilakukan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, nampak pada siklus II aktivitas guru dan siswa semakin meningkat di bandingkan siklus I, pembagian tim dan diskusi saat turnamen berlangsung sudah dapat di lakukan

dengan baik. Selain itu pelaksanaan turnamen sudah baik dan optimal karena semua pertanyaan dapat dijawab oleh semua tim dan telah terbentuk kekompakan pada anggota tim. Terlihat seluruh tim berlomba-lomba dan sangat antusias dalam menjawab pertanyaan ketika *game*/turnamen berlangsung, siswa sangat menikmati proses pembelajaran yang berlangsung, soal *post test* dikerjakan dengan suasana tenang dan terlihat percaya diri.

Dari uraian refleksi pada siklus II penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan permainan multimedia di peroleh bahwa pembelajaran sudah berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru dan siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dikarenakan refleksi yang dilakukam guru pada siklus II sudah berjalan dengan baik.

PEMBAHASAN

Aktivitas Guru

Persentase perbandingan skor rata-rata hasil pengamatan aktivitas guru selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan permainan multimedia pada siklus I diperoleh persentase sebesar 77,5% dengan kategori baik dan pada siklus II meningkat mejadi 88,33% dengan kategori sangat baik.

Peningkatan aktivitas guru dikarenakan guru telah mampu mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan

menggunakan permainan multimedia dengan baik dan memperbaiki refleksi pada siklus sebelumnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Isjoni (2012:87) bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktivitas guru selama proses pembelajaran.

Aktivitas Siswa

Persentase perbandingan skor rata-rata hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan permainan multimedia pada siklus I diperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 88,3% dengan kategori sangat baik.

Peningkatan persentase siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan sangat baik, meskipun pada siklus I terdapat beberapa kekurangan yang menunjukkan kurangnya sikap kooperatif siswa dalam kegiatan pembelajaran, tetapi hal tersebut dapat diperbaiki dengan adanya refleksi yang dilaksanakan oleh guru pada siklus II, dengan adanya perbaikan tersebut maka aktivitas siswa meningkat pada siklus II.

Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sesuai dengan pendapat Isjoni (2012:12) bahwa dalam pembelajaran kooperatif tiap anggota tim harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas kelompoknya.

Peningkatan aktivitas siswa ini disebabkan karena pembagian kelompok oleh guru dilakukan sebelum jam pelajaran dimulai, selain itu guru meningkatkan aktivitas siswa dengan memberi poin bagi siswa yang bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya. Pemberian poin merupakan salah satu cara agar siswa tertarik terlibat dalam pembelajaran, sesuai dengan pendapat Grafura dan Ari (2012:3) siswa akan tertarik dengan pembelajaran apabila siswa merasa terlibat dalam pembelajaran tersebut.

Hasil penelitian ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Isjoni (2012:87) bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, dan didukung oleh Sadiman, dkk. (2010:75) penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih mendorong siswa dalam berpartisipasi aktif untuk belajar.

Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian Rahayu (2009) dan senada dengan hasil penelitian Handayani (2010).

Hasil Belajar

Persentase ketuntasan klasikal setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan multimedia telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 82,75% dan meningkat pada siklus II menjadi 91,17%

dan telah mencapai ketuntasan belajar klasikal pada mata pelajaran Ekonomi.

Kenaikan persentase ketuntasan belajar klasikal dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan permainan multimedia dilaksanakan dengan baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan permainan multimedia pada kompetensi dasar permintaan dan penawaran uang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-10 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar dikarenakan siswa tidak hanya menerima apa yang diberikan guru, tetapi siswa turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan permainan dan pertandingan. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (2008) TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa perbedaan, dan mengandung unsur permainan.

Siswa juga tidak merasa jenuh dan bosan karena game/turnamen dilaksanakan dengan menggunakan permainan multimedia yang di rancang seperti manipulasi *game want to be millionaire* telah menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran Ekonomi sehingga tercipta suasana kelas yang aktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan

hasil belajar siswa, hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana dan Ahmad (2011:2) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Didukung oleh pendapat Sadiman, dkk. (2010:75) media permainan sebagai media pembelajaran dapat menciptakan komunikasi timbal balik langsung, serta menarik untuk dilakukan karena didalamnya ada unsur kompetisi.

Adanya permainan dalam bentuk turnamen akademik yang dilaksanakan pada akhir pokok bahasan dalam model pembelajaran TGT dengan menggunakan permainan multimedia memberikan peluang siswa untuk melakukan yang terbaik bagi timnya, hal ini juga menuntut keaktifan dan partisipasi siswa pada proses pembelajaran. Dengan demikian akan terjadi suatu kompetisi dalam hal akademik, setiap tim berlomba-lomba meraih skor tertinggi sehingga mendapat penghargaan sebagai tim terbaik, permainan dalam bentuk turnamen merupakan tahap yang disukai siswa karena melalui belajar sambil berkompetisi secara aktif, hal ini sesuai dengan pendapat Isjoni (2012:61) suasana hati yang gembira tanpa tekanan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Dengan menggunakan permainan multimedia, model pembelajaran TGT lebih menghemat waktu (efisien) dan memudahkan siswa memahami materi, hal ini menjawab salah satu kelemahan yang di kemukakan oleh Isjoni (2012:25) bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT

memakan waktu yang banyak. Hal tersebut senada dengan apa yang dikemukakan Sadiman, dkk. (2010:17) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan waktu dan mengatasi sifat pasif anak didik. Hal tersebut diperkuat oleh Riyana (Asyhar,2012:29) bahwa media berteknologi mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran, baik dari sisi waktu maupun jumlah sasaran yang dapat dijangkau.

Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Handayani (2010), Rahayu (2009), Suseno (2008). Dapat disimpulkan bahwa secara teoritik dan empirik melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi bagi siswa kelas X-10 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya tahun pelajaran 2012/2013.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, maka simpulan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan multimedia

mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

2. Aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan multimedia mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.
3. Hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan multimedia mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh setelah dilakukannya penelitian tindakan, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan multimedia dapat dijadikan salah satu alternatif pilihan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk penelitian selanjutnya dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik lainnya seperti teka teki silang, ular tangga, monopoli dan lain-lain dengan menyesuaikan materi pelajaran dan fasilitas sekolah.

SUMBER RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Dimiyati dan Mujiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Handayani, Fitri. 2009. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Turnamen) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi. *Jurnal penelitian pendidikan*, th 20, no 2, Oktober 2010.(<http://jurnaljpi.files.wordpress.com>, diakses 12 Desember 2012).
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Muslich, Masnur. 2011. *Authentic Assesment: Penilaian berbasis Kelas dan Kompetensi*. Bandung: Rafika Aditama.
- Rahayu, Titik Dwi. 2009. Penerapan Model Pembelajaran TGT(Teams Games Tournament) Dengan Media TTS (Teknik Silang) Untuk Perbaikan Proses Pembelajaran Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Surakarta, (*Online*), (<http://jurnal.djulas.com/jurnal/rahayu>
- %20fix.pdf, diakses 01 Februari 2013).
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana dan Ahmad, Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suseno, Budi. 2008. Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Reproduksi Invertebrata Melalui Optimalisasi Penggunaan Media Charta, Dengan Pembelajaran Kooperatif Model TGT Kelas X-1 SMA Negeri 1 Weru Sukoharjo Tahun 2007/2008. *Jurnal pendidikan, (Online)*, Vol.5 No. 2, (<http://jurnal.upi.edu/penelitian>, diakses 29 Desember 2012).
- Trianto.2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Winanto, 2012. *Media Pembelajaran Ekonomi* (online), (<http://mediaekonomi.wordpress.com>, diakses 29 Desember 2012)