

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI MELALUI
PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KARTU**

Ambarwati Setiyoningsih*)

Ngadiman¹⁾

Nurhasan Hamidi²⁾

*Pendidikan Ekonomi-BKK Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret

Surakarta, 57126, Indonesia

ambargogo@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji dan menganalisis prestasi belajar mata pelajaran akuntansi dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kartu pada siswa kelas XI IPS-3 SMA Batik 2 Surakarta tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Pengumpulan data dilaksanakan dengan wawancara, observasi, tes dan dokumen. Validitas data menggunakan teknik triangulasi, yaitu metode dan sumber. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif komparatif dan analisis data kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dalam dua siklus. Peningkatan ketuntasan siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 4 siswa (11,76%). Pada penerapan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mengalami kenaikan sebesar 5%. Berdasarkan penelitian menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kartu dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi siswa kelas XI IPS-3 SMA Batik 2 Surakarta tahun ajaran 2012/2013.

Kata kunci: *Prestasi belajar siswa, Team Games Tournament (TGT)*

ABSTRACT

The objectives of research were to study and to analyze the accounting learning achievement using Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning with card learning media of the XI IPS-3 of SMA Batik 2 Surakarta in the school year of 2012/2013. This study was a classroom action research conducted in 2 cycles. The data collection was done using interview, observation, test and document. The data validation was done using triangulation technique: method and source. Techniques of analyzing data used were a descriptive comparative and critical data analyses. The increase of student passing from cycle I to II was 4 students (11.76%). In the application of Teams Games Tournament (TGT) of increase was 5%. Considering the research, it could be concluded that the application of Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning with card learning media could improve the accounting learning achievement of the XI IPS-3 graders of SMA Batik 2 Surakarta in the school year of 2012/2013.

Keywords: Student learning achievement, *Team Games Tournament (TGT)*.

PENDAHULUAN

Metode mengajar akan berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang dilakukan. Penerapan metode pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran motivasi dari seorang guru kepada siswa juga sangat diperlukan sebagai pendorong pada diri siswa dalam kegiatan pembelajaran yang akan menjamin kelangsungan kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang efektif diciptakan agar prestasi belajar siswa yang dicapai bisa optimal. Hal tersebut dapat dicapai melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif karena pembelajaran kooperatif menciptakan pembelajaran yang berbeda di dalam kelas. Pembelajaran dilakukan dengan kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan prestasi belajar siswa yaitu penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan heterogen atau berbeda.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada kelas XI IPS-3 SMA Batik 2 Surakarta diketahui bahwa masalah yang terjadi selama pembelajaran berlangsung

adalah motivasi dari siswa yang rendah, saat siswa kesulitan dalam mengerjakan tugas siswa tidak berinisiatif untuk bertanya pada guru tetapi mengandalkan contekan dari teman, dan cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang selalu berpusat pada guru membuat siswa kurang antusias dan dianggap monoton sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam belajar. Guru hanya sesekali melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran misalnya saat diskusi kelompok, setelah penyampaian materi guru hanya memberikan tugas untuk dikerjakan siswa. Dalam memahami materipun siswa masih kurang oleh sebab itu hasil yang didapat oleh siswa khususnya dalam hal prestasi belajar siswa masih rendah.

Rendahnya prestasi belajar siswa kelas XI IPS-3 SMA Batik 2 Surakarta pada mata pelajaran akuntansi belum sesuai dengan harapan. Hal ini terbukti dari hasil ulangan pada materi jurnal penyesuaian ketuntasan siswa sebesar 38,24%. Dapat dikatakan dari 34 siswa dalam satu kelas siswa yang mencapai batas ketuntasan sebanyak 13 siswa (61,76%) dan yang belum tuntas sebanyak 21 siswa (38,24%). Kriteria ketuntasan minimal yang harus ditempuh siswa adalah 70.

Berdasarkan paparan di atas, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk mengkaji dan menganalisis rendahnya prestasi belajar siswa, dengan judul

penelitian: “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Pembelajaran Kartu”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kartu dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI IPS-3 SMA Batik 2 Surakarta tahun ajaran 2012/2013”.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Untuk mengkaji dan menganalisis prestasi belajar mata pelajaran akuntansi melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kartu pada siswa kelas XI IPS-3 SMA Batik 2 Surakarta tahun ajaran 2012/2013”.

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang telah dicapai menurut kemampuan yang dimiliki dan ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang diperlukan dari belajar dengan waktu tertentu. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menurut Suaidinmath (2012) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar

yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda. Komponen-komponen dalam pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut Slavin (2005:166) adalah: (1) Penyajian kelas (*Class Presentations*), (2) Kelompok (*Team*), (3) Permainan (*Games*), (4) Turnamen, dan (5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*). Kelebihan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut Mahmudin (2009) sebagai berikut: (1) para siswa di dalam kelas-kelas menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) memperoleh teman secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional, (2) Meningkatkan perasaan siswa bahwa hasil yang siswa peroleh tergantung dari kinerja, (3) *Team Games Tournament* (TGT) meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik siswa, dan (4) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang banyak. Media pembelajaran kartu adalah suatu media pembelajaran dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi soal dan nantinya akan diadakan permainan akademik dengan tujuan untuk memudahkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka

berpikir maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

“Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kartu dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI IPS-3 SMA Batik 2 Surakarta tahun ajaran 2012/2012”.

METODE PENELITIAN

Metoda dalam penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas XI IPS-3 SMA Batik Surakarta yang dilaksanakan pada bulan Desember sampai dengan April 2013. Pemilihan sekolah didasarkan pada rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

Data penelitian meliputi data sekolah, data siswa, dan nilai hasil belajar siswa. Sumber data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu: (1) informan atau narasumber, yaitu siswa dan guru, (2) Tempat dan peristiwa berlangsungnya kegiatan pembelajaran akuntansi, dan (3) Dokumen atau arsip yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Teknik pengumpulan data sangat diperlukan agar bisa mencapai tujuan dari penelitian ini. Oleh karena itu, dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan cara sebagai berikut: (1) Wawancara, (2) Observasi, (3) Tes, dan (4) Dokumentasi.

Teknik atau cara untuk menguji validitas sebuah data adalah menggunakan triangulasi. Menurut Moleong dalam Suwandi (2011:65) “Triangulasi adalah teknik pemeriksaan validitas data dengan memanfaatkan sarana dari luar data itu untuk keperluan pengecekan atau perbandingan data itu”. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu: (1) Triangulasi sumber, dan (2) Triangulasi metode.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Analisis deskriptif komparatif dan (2) Analisis data kritis.

Untuk menentukan ketercapaian tujuan perlu dirumuskan indikator keberhasilan tindakan yang disusun secara realistis (dengan mempertimbangkan kondisi dan jumlah siklus tindakan yang akan dilakukan) dan dapat diukur. Berikut adalah indikator ketercapaian dalam penelitian ini: (1) Prestasibelajarsiswa, prosentase siswa yang ditargetkan 70% darisiswa yang mencapainilaibatastuntas, yaitunilai 70. Cara mengukur dari tes evaluasi. (2) Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang ditargetkan 80%. Angka ini diperoleh dari ketercapaian indicator selama proses kegiatan pembelajaran TGT dengan media pembelajaran kartu. Cara mengukur dengan menggunakan lembar observasi saat guru melaksanakan proses pembelajaran.

Bentuk penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Zainal Aqib “Pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas”. Menurut Suharsimi (2010:16) mengemukakan terdapat empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan atau observasi, dan (4) Refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal sebelum diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini cenderung menggunakan metode tradisional yang berpusat pada guru. Guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan keterangan guru di kelas setelah itu dilakukan pemberian tugas. Penerapan pembelajaran seperti ini membuat siswa kurang bisa maksimal dalam belajarnya. Siswa tidak dituntut untuk aktif dikelas. Sering kali siswa berbicara sendiri dengan teman saat guru menerangkan materi karena siswa menganggap pembelajaran yang sangat monoton akan membuat jenuh bagi siswa. Guru jarang sekali melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sesekali diadakan kegiatan diskusi padahal dengan kegiatan

diskusi secara rutin di dalam pembelajaran akan membuat siswa mandiri dan mampu beradaptasi dengan siswa lain. Melatih siswa dalam kerja kelompok untuk memecahkan masalah bersama-sama. Dengan adanya kekurangoptimalan dalam pembelajaran menyebabkan prestasi siswa rendah karena kurang adanya motivasi siswa untuk berprestasi. Dilihat dari jumlah siswa yang mencapai batas tuntas pada ulangan terakhir sejumlah 34 siswa dalam satu kelas, 13 siswa (38,24%) mengalami ketuntasan belajar sedang yang 21 siswa (61,76%) belum mengalami ketuntasan belajar. Hal ini yang menyebabkan prestasi belajar siswa masih dianggap rendah. Oleh sebab itu perlu dilakukan suatu tindakan untuk memperbaiki kondisi tersebut.

Perencanaan dalam siklus I antara lain: menyusun RPP, menyusun instrumen penilaian siswa yang berupa soal tertulis, menyusun lembar observasi untuk menilai guru dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kartu, menetapkan indikator ketercapaian, dan mempersiapkan soal serta media pembelajaran yang digunakan. Untuk pelaksanaan pada siklus I dilakukan dalam 3 pertemuan dan kegiatannya sesuai dengan urutan kegiatan yang ada pada perencanaan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dalam siklus I hasilnya adalah: (1) Nilai rata-rata pada evaluasi siklus I adalah 71,74. Apabila dibandingkan dengan nilai evaluasi sebelum penerapan metode nilai siklus I lebih tinggi. Terdapat peningkatan sebesar 5,68. Jadi ketuntasan siswa pada siklus I naik menjadi 73,53% (25 siswa dari 34 siswa mengalami ketuntasan belajar) dari yang sebelumnya ketuntasan siswa hanya 38,24% (13 siswa dari 34 siswa mengalami ketuntasan belajar). Terjadinya peningkatan ketuntasan siswa dikarenakan semangat siswa untuk belajar sudah mulai meningkat, siswa juga mulai tekun dalam mengikuti pelajaran, dan siswa yang tidak memperhatikan serta bermain-main sendiri baik itu berbicara dengan teman bisa diminimalisir. (2) Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kartu pada mata pelajaran akuntansi untuk siklus I hasilnya 85%. Penilaian ini dilakukan pengamatan dan lembar observasi dengan meliputi beberapa aspek. Proses pembelajaran dengan metode pembelajaran ini antusias siswa dalam melakukan turnamen menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini terjadi karena guru dalam penjelasan tentang pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) kurang begitu jelas sehingga siswa belum begitu paham. Siswa juga kurang memahami materi

tentang kertas kerja dan merekapun tidak berusaha bertanya masih ada siswa yang memilih berbicara sendiri saat guru menerangkan materi sehingga pemahaman siswa pun masih kurang oleh sebab itu penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam hal peningkatan prestasi belum menunjukkan peningkatan yang begitu signifikan dalam pelaksanaan siklus I.

Hasil analisis yang pada siklus I sebagai berikut: Pertama, kelemahan guru dalam pembelajaran siklus I, yakni: (a) Guru dalam pelaksanaan pembelajaran masih kurang menguasai kondisi kelas sehingga masih ada sebagian siswa yang belum aktif dalam proses belajar mengajar, (b) Guru dalam memberikan materi terlalu cepat sehingga ada siswa yang belum memahami, (c) Guru dalam penyampaian penjelasan mengenai pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) kurang begitu jelas sehingga masih ada siswa yang belum mengetahui aturan kegiatan yang harus dilakukan, dan (d) Guru masih belum merata dalam pengawasan kelompok saat pelaksanaan turnamen. Kedua, kelebihan guru dalam pembelajaran siklus I, yakni: (a) Guru dapat menerapkan metode yang berbeda di kelas dan (b) Guru mampu menciptakan suasana belajar sambil bermain meskipun belum maksimal dalam pelaksanaannya. Ketiga, kelemahan siswa

dalam pembelajaran siklus I, yakni: (a) Banyak siswa masih kurang memperhatikan saat guru menyampaikan materi pelajaran, (b) Siswa kurang memahami aturan permainan dalam turnamen, dan (c) Siswa masih kurang bisa beradaptasi dalam kelompok yang telah ditentukan oleh guru. Keempat, kelebihan siswa dalam pelaksanaan siklus I, yakni: (a) Siswa dapat menerima metode baru yang digunakan dalam proses pembelajaran, (b) Siswa mulai menunjukkan kemajuan yang baik, misalnya siswa mulai bertanya pada hal yang tidak diketahui baik dengan guru maupun temannya, dan (c) Siswa mempunyai semangat untuk bisa bersaing dengan siswa lain dalam hal prestasi belajar. Berdasarkan observasi dan analisis tindakan refleksi pada siklus I antara lain: (1) Guru dalam proses pembelajaran selanjutnya harus mampu mengkondisikan kelas agar pembelajaran dapat berjalan lancar, (2) Guru dalam penyampaian materi tidak terlalu cepat sehingga siswa dapat memahami materi, (3) Penjelasan mengenai makna dan tujuan penerapan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) perlu dijelaskan kembali, dan (4) Pengawasan kelompok perlu ditingkatkan.

Perencanaan dan pelaksanaan dalam siklus II sama dengan siklus I hanya saja pelaksanaan siklus II memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I.

Berdasarkan pengamatan pada siklus II hasilnya sebagai berikut: (1) Jumlah siswa yang mencapai batas tuntas pada siklus II mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan siklus I. Pelaksanaan tes evaluasi siklus II. Nilai rata-rata siswa pada siklus II adalah 78,18. Dari 34 siswa pada siklus II yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 29 siswa (85,29%) yang sebelumnya pada siklus I ketuntasan sebesar 25 siswa (73,53%). Peningkatan ini terjadi karena siswa sudah memahami apa yang dipelajari sehingga dapat menjawab pertanyaan yang ada pada tes evaluasi. (2) Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kartu pada mata pelajaran akuntansi untuk siklus II hasilnya 90%. (3) Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa siswa merasa senang adanya penerapan metode tersebut. Hasil analisis dalam siklus II yaitu: pertama, kelemahan guru dalam pembelajaran siklus II, yakni: (a) Guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran masih belum bisa melayani semua siswa dikarenakan keterbatasan waktu, dan (b) Guru dalam pelaksanaan turnamen masih kewalahan dalam mengawasi dan mengendalikan siswa. Kedua, kelebihan guru dalam pembelajaran siklus II, yakni: (a) Guru telah mampu memberikan pemahaman yang baik dalam presentasi materi sehingga

siswa lebih mudah menerima pelajaran, dan (b) Guru telah meningkatkan pengawasan pada kelompok meskipun masih ada kekurangan, Ketiga, kelemahan siswa dalam pembelajaran siklus II, yaitu: (a) Siswa masih belum semuanya melibatkan diri dalam pelaksanaan *games* dan turnamen, dan (b) Siswa masih berusaha untuk melakukan kecurangan saat pelaksanaan evaluasi. Kelebihan siswa dalam pembelajaran siklus II, yakni: (a) Siswa mulai bisa beradaptasi belajar secara berkelompok yang telah dibentuk oleh guru, dan (b) Siswa lebih memahami peraturan turnamen sehingga pelaksanaannya lebih baik dibandingkan pada siklus I.

Dari pengamatan dan analisis tindakan refleksi pada siklus II adalah: (1) Guru harus lebih memperhatikan konsentrasi siswa dalam mengajar, dan (2) Guru harus lebih kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, membuat siswa semakin termotivasi, antusias, dan lebih berprestasi khususnya pada mata pelajaran akuntansi.

Pencapaian-pencapaian itu mendukung teori yang dikemukakan oleh Ibrahim dalam Isjoni (2009:27) bahwa adanya pembelajaran kooperatif mampu memperbaiki prestasi belajar siswa. Menurut Makmun dalam Mulyasa (1005:189) bahwa komponen yang terlibat dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap prestasi siswa

yaitu kelengkapan sarana misalnya guru, bahan ajar, dan metode.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kartu dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas XI IPS-3 SMA Batik 2 Surakarta tahun ajaran 2012/2013.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesainya artikel ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada (1) Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta (2) Ketua BKK Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta (3) Pembimbing I dan II, atas segala pengarahan dan bimbingannya selama penyusunan artikel ilmiah ini (4) Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan artikel ilmiah ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Fitri Handayani. 2010. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game*

Ambarwati S, *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Pembelajaran Kartu*. April, 2013

- Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi*. Jurnal Penelitian Kependidikan. TH.20, NO. 2.
- Ircham Junaidi. 2009. *Penerapan Strategi TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Klasifikasi Invertebrata Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kesesi Tahun Pelajaran 2006/2007*. Jurnal Pendidikan. Vol. 6, No.3.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: ALFABETA.
- Mahmuddin (2009). *Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Diperoleh 19 Desember 2012, 21:51:13 dari <http://mahmuddin.wordpress.com/2009/12/23/strategi-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament-tgt/>
- Micheal M van Wyk. 2010. *The Effect Of Team Games Tournamennts On Achievement, Retention, And Atttudes Of Economics Education Students*. EAB & ETLC Conference Proceedings.
- Ni Wayan Eva Nurhayati. 2012. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII D SMP Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2011/2012*. Jurnal Pendidikan Volume 1, Nomor 2.
- Slavin, Robert.E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Suaidinmath. 2012. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)*. Diperoleh 19 Desember 2012, 21:51:13 dari <http://suaidinmath.wordpress.com/2012/03/30/pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt/>
- Suwandi Sarwiji. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS.
- Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press

Jupe UNS, Vol. 1 No. 1 Hal. 1 s/d 10

Ambarwati S, *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Pembelajaran Kartu. April, 2013*