

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA POKOK
BAHASAN LINGKARAN DI KELAS XI B SISWA SMK S
PANCA DHARMA PADANGSIDIMPUAN**

Oleh:
Yeni Maryani
Hj.Tatta Herawati Daulae

ABSTRACT

In this study, the problem presented is the low motivation to learn mathematics students of class XI SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan on the subject of the circle. Students are less serious in learning. This is due to the lack of a suitable learning model with the material presented. Given the importance of the quality of education and responding to problems faced by students, then as an effort to improve student learning motivation, researchers use cooperative learning model Type Teams Games Tournament (TGT). This study aims to improve Student Motivation learning Mathematics Students on the subject of Circle in class XI SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan.

This research is related to motivation where the motivation indicator is: Attention is the students who focus on the mathematics lesson, the tenet is the students trying to answer the problem, diligently the students are active in answering the question, interested are the students active in geams and courage that is brave students in answering the question .

This study is a Classroom Action research consisting of two cycles and each consisting of four main activities: planning, action, observation, and reflection in one interconnected spiral. The subjects of this study are students of class XIB Accounting SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan which amounted to 32 people. Instrument Data collection in the form of questionnaire. Questionnaire is used as a measure of learning motivation of the subject of the circle.

The results of this study can be seen from the observation and questionnaire. Student learning motivation of subject of circle has increased from cycle I to cycle II. Aspects of attention cycle I meeting I 18.75%, meeting II 56.25% in cycle II 81.25%. Aspects of tenacity cycle I meeting I 12.50%, meeting II 50%, cycle II 75%. Aspects of diligent cycle I meeting 25%, at the second meeting 56.25%, cycle II 87.5%. Aspects of interest cycle I meeting I 6.25%, meeting II 43.75%, Cycle II 75%. Aspects of courage cycle I meeting I 18.75%, and cycle I second women 56.25% cycle II 81.25%. The result of questionnaire motivation I meeting cycle I 50.42%, Cycle I meeting II 80.42% and increase in cycle II 92.92%. It can be concluded that the type of cooperative learning *Teams Games Tournament* (TGT) may increase the motivation to learn in class XI student of SMK B S Panca Dharma Padangsidimpuan on the subject of the circle.

Keywords: Motivation, Learning Model *Teams Games Tournament* (TGT), Circle

Abstrak

Pada penelitian ini, masalah yang dikemukakan adalah rendahnya motivasi belajar matematika siswa kelas XI SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan pada pokok bahasan lingkaran. Siswa kurang serius dalam belajar. Ini disebabkan karena kurang sesuai model pembelajaran yang dipilih dengan materi yang disampaikan. Mengingat pentingnya kualitas pendidikan dan menanggapi masalah yang dihadapi siswa, maka sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Lingkaran di kelas XI SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan.

Penelitian ini berkaitan dengan motivasi dimana indikator motivasi adalah: Perhatian yaitu siswa yang fokus terhadap pelajaran matematika, ulet yaitu siswa berusaha menjawab soal, tekun yaitu siswa aktif dalam menjawab soal, berminat yaitu siswa aktif dalam games dan keberanian yaitu siswa berani dalam menjawab soal ke depan.

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dua siklus dan masing-masing terdiri atas empat kegiatan utama yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dalam satu spiral yang saling berkaitan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XIB Akuntansi SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan yang berjumlah 32 orang. Instrumen Pengumpulan data berupa angket. Angket digunakan sebagai mengukur motivasi belajar pokok bahasan lingkaran.

Hasil penelitian ini dapat dilihat dari observasi dan angket. Motivasi belajar siswa pokok bahasan lingkaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aspek perhatian siklus I pertemuan I 18,75%, pertemuan II 56,25% pada siklus II 81,25%. Aspek keuletan siklus I pertemuan I 12,50%, pertemuan II 50%, siklus II 75%. Aspek tekun siklus I pertemuan I 25%, pada pertemuan II 56,25%, siklus II 87,5%. Aspek minat siklus I pertemuan I 6,25%, pertemuan II 43,75%, Siklus II 75%. Aspek keberanian siklus I pertemuan I 18,75%, dan siklus I pertemuan II 56,25% siklus II 81,25%. Hasil angket motivasi siklus I pertemuan I 50,42%, Siklus I pertemuan II 80,42% dan meningkat pada siklus II 92,92%. Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar di kelas XI B siswa SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan pada pokok bahasan lingkaran.

Kata kunci : Motivasi, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Lingkaran

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses mendidik, yaitu suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya sehingga menimbulkan perubahan dalam diri baik perubahan besar maupun perubahan kecil.

Dalam pembelajaran Matematika perlu penguasaan materi, agar dalam penyampaian materi tenaga pendidik (guru) tidak melakukan kesalahan yang menyebabkan siswa tidak memahami materi yang disampaikan. Guru merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan dan pengajaran, karena guru berperan besar sebagai pelaksana dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan guru disini harus sesuai dengan bidangnya masing-masing. Diantaranya termasuk kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran.

Kurangnya Motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar matematika disebabkan karena siswa tidak mengetahui matematika tersebut. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran sekolah yang cukup memegang peran penting dalam membantu siswa menjadi berkualitas, karena matematika memerlukan salah satu sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis, salah satu hal yang harus diperhatikan pendidik (guru) adalah memberikan motivasi belajar kepada peserta didik di sekolah.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang berprestasi rendah belum tentu disebabkan oleh kemampuannya yang rendah, tetapi mungkin disebabkan oleh tidak adanya dorongan atau motivasi.

Melihat kondisi yang demikian perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dan dapat menciptakan pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam menanggulangi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi aktif, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih memahami pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar matematika kearah yang lebih baik di samping itu

siswa dapat mengenang pembelajaran ini selamanya.

Motivasi merupakan dorongan atau kemampuan untuk melakukan suatu kegiatan, agar tercapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan termotivasi untuk belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Tinjauan Pustaka

1. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu merubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju pada hal yang lebih baik untuk dirinya sendiri. Sardiman menjelaskan motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual.¹ Adapun motivasi merupakan keinginan untuk melakukan sesuatu tindakan, suatu kondisi dimana keinginan-keinginan (*needs*) pribadi dapat mencapai kepuasan.² Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Banyak peserta didik yang tidak berkembang dalam belajar, karena kurangnya motivasi yang dapat mendorong semangat peserta didik dalam belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Mc. Donald dalam Sardiman mengartikan motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.³ Ngilim Purwanto menyebutkan bahwa motivasi mengandung tiga komponen pokok : "(1) Menggerakkan (2) Motivasi juga mengarahkan atau menyalurkan tingkah laku (3) Menopang dan menjaga tingkah laku". Berdasarkan komponen diatas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki beberapa jenis dan juga mengandung komponen, antara lain menggerakkan, mengarahkan, dan menopang atau menjaga tingkah laku. Pada dasarnya motivasi itu dapat muncul dari diri sendiri maupun dari orang lain,

¹Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: Raja Grafiindo Persada, 2010), hlm. 75.

²Syafaruddin, *Manajemen Pembelajaran* (Ciputat: Quantum Teaching, 2005), hlm. 131.

³Sardiman, *Op. Cit* , hlm. 73.

sehingga para siswa mampu meningkatkan motivasi belajarnya bisa karena dirinya sendiri maupun dari orang lain.⁴

2. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika

Banyak cara yang dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar khususnya motivasi belajar Matematika, karena Motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan sikap. Syaiful Bahri Djamarah menjelaskan ada beberapa contoh dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah. Beberapa bentuk dan cara motivasi tersebut meliputi: (1) memberi angka, (2) hadiah, (3) pujian, (4) gerakan tubuh, (5) memberi ulangan, (6) memberi tugas, (7) mengetahui hasil, (8) hukuman.⁵

Memberi angka biasanya akan lebih membuat peserta didik menjadi semangat belajar, karena angka merupakan simbol dari perolehan nilainya. Pemberian hadiah akan membuat peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan hadiah tersebut, sehingga hadiah dapat menjadi motivasi bagi peserta didik. Pujian merupakan motivasi yang baik, diberikan kepada siswa oleh guru ketika siswa tersebut melakukan hal positif.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Wina Sanjaya pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.⁶ Pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis.⁷

Menurut Istarani dalam Miftahul Huda *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.⁸

⁴Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Rema Rosdakarya, 2007), hlm. 75.

⁵Syaiful Bahri Djamarah, *Op.Cit.*, hlm. 149-156.

⁶Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Frenada Media, 2006), hlm. 239.

⁷Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 30

⁸Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2014), hlm 197.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bahwa dalam *Teams Games Tournament* (TGT) setelah guru menyajikan materi, siswa bekerja sama sebagai tim untuk mengerjakan lembar kerja dan belajar bersama untuk persiapan turnamen.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan permainan akademik. Dalam permainan model pembelajaran ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.⁹

B. Metode Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK S Panca Dharma Padangsidempuan.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

3. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil subjek siswa kelas XI B SMK S Panca Dharma Padangsidempuan sebanyak 32 siswa diantaranya 12 siswa dan 20 siswi.

4. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket.

5. Teknik Analisis Data

Analisis ini dilakukan pada instrumen angket dan observasi dengan menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. observasi dapat dilihat dari persentase dan rata-rata skor motivasi belajar siswa mencapai kriteria sangat tinggi, agar dapat dikatakan motivasi belajar meningkat.

⁹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 83

C. Hasil Pembahasan Penelitian

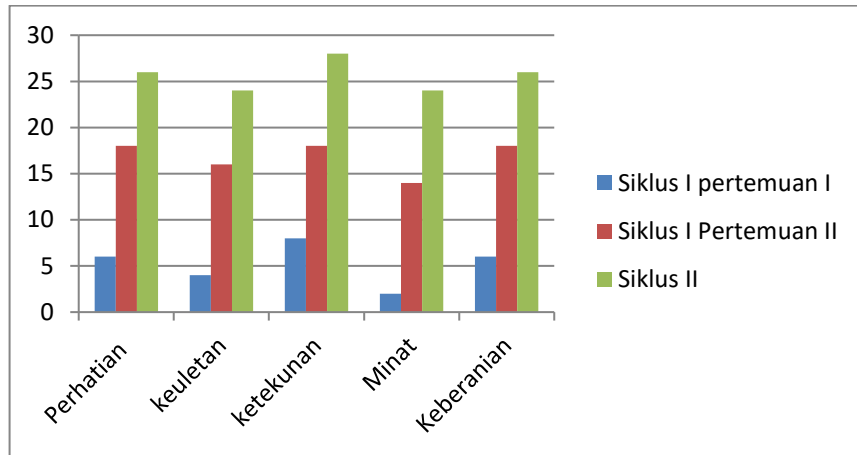
Hasil rekapitulasi tentang Motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 21. Rekapitulasi Observasi Motivasi Belajar Siswa Yang Mendapat Kriteria sangat Tinggi Pada Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I		Siklus II
	Pertemuan I	Pertemuan II	
Perhatian	6 (18,75%)	18 (56,25%)	26 (81,25%)
keuletan	4 (12,5%)	16 (50%)	24 (75%)
Ketekun	8 (25%)	18 (56,25%)	28 (87,5%)
Minat	2 (6,25%)	14 (43,75%)	24 (75%)
Keberanian	6 (18,75%)	18 (56,25%)	26 (81,25%)

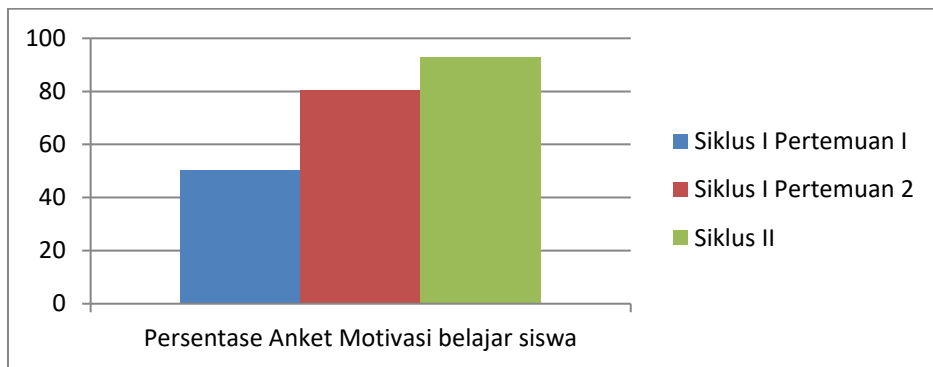
Dari data Motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara umum Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I pertemuan I Motivasi belajar siswa aspek perhatian jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 18,75%, siklus I pertemuan II Motivasi belajar siswa aspek perhatian jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25% sedangkan pada siklus II mencapai 81,25%. Pada aspek keuletan jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi pada siklus I pertemuan I mencapai 12,50% dari jumlah siswa, pada siklus I pertemuan II mencapai 50% dari jumlah siswa, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 75%. Pada aspek tekun pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 25% dari jumlah siswa, pada siklus I pertemuan II yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 87,5%. Pada aspek minat pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 6,25%, pada siklus I pertemuan II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 43,75%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat

tinggi mencapai 75%. Pada aspek keberanian pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 18,75%, dan siklus I pertemuan II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 81,25%. Peningkatan motivasi berdasarkan Angket pada setiap siklus, dapat ditunjukkan pada gambar diagram berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa

Dan dari hasil angket yang diberikan pada siswa untuk mengetahui motivasi siswa menunjukkan pada siklus I pertemuan I persentase angket motivasi siswa mencapai 50,42% (lampiran11), pada siklus I pertemuan II persentase angket motivasi siswa mencapai 80.42% (lampiran 12) dan meningkat pada siklus II persentase angket motivasi siswa 92.92% (lampiran 13).



Gambar 8. Diagram Batang Angket Motivasi Belajar Siswa

Dengan memperhatikan pembahasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima kebenarannya, dengan kata lain bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) dalam pembelajaran Matematika siswa kelas XI B SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan dapat meningkatkan Motivasi belajar siswa pada materi Lingkaran.

D. Penutup

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana tercantum dalam Bab IV penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI B Akuntansi SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan khususnya dalam materi Lingkaran, dapat dilihat motivasi yang dilakukan berdasarkan observasi selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I pertemuan I motivasi belajar siswa aspek perhatian jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 18,75%, siklus I pertemuan II Motivasi belajar siswa aspek perhatian jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25% sedangkan pada siklus II mencapai 81,25%. Pada aspek keuletan jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi pada siklus I pertemuan I mencapai 12,50% dari jumlah siswa, pada siklus I pertemuan II mencapai 50% dari jumlah siswa, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 75%. Pada aspek tekun pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 25% dari jumlah siswa, pada siklus I pertemuan II yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 87,5%. Pada aspek minat pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 6,25%, pada siklus I pertemuan II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 43,75%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 75%. Pada aspek keberanian pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 18,75%, dan siklus I pertemuan II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 81,25%.

Hasil angket yang diberikan pada siswa untuk mengetahui motivasi siswa menunjukkan pada siklus I pertemuan I persentase angket motivasi siswa mencapai 50,42%, pada siklus I pertemuan II persentase angket motivasi siswa mencapai 80,42% dan meningkat pada siklus II persentase angket motivasi siswa 92,92%.

Dengan demikian dapat dikatakan dari hasil penelitian bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan lingkaran di kelas XIB SMK S Panca Dharma Padangsidempuan.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran bagi sekolah, guru dan pemerintah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya memberikan fasilitas berupa buku-buku yang berkaitan dengan model-model pembelajaran inovatif dan kreatif, salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Variasi penggunaan model sangat diperlukan guna menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran berkualitas akan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Guru hendaknya aktif menggali kemampuannya dan terus belajar. Guru juga harus proaktif dalam menggali dan membuat variasi-variasi dalam mengajar.
- 2) Guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran alternative seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena model pembelajaran ini terbukti dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan siswa saat belajar di dalam kelas.

c. Bagi Pemerintah,

Khususnya bagi para pengambil kebijakan dan perancang kurikulum, penggunaan model pembelajaran yang variatif seperti model

pembelajaran kooperatif tipe TGT agar terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014
- Atik Liulin, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X A MAN Semarang 2*, <http://oke.or.id> diakses 25 Desember 2014, pukul 15.00 WIB.
- Erman Suherman, dkk, *strategi pembelajaran matematika kontraporer*, Bandung: Jica, 2003.
- Farikhin, *Mari Berfikir Matematis*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007.
- Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011
- Harahap, Putri Nia Aulia, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dapat Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pokok Bahasan Segitiga Dan Segiempat Di kelas Vii-3 Smp N 8 Padangsidempuan", Skripsi Padangsidempuan: Iain Padangsidempuan, 2015
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2014
- Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* Bandung: Rema Rosdakarya, 2007.
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Cita Pustaka Media, 2014
- Riduwan, *Dasar-dasar statistika*, Bandung: Alfabeta, 2010
- Robert. E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2009.
- Rukiah Purnama Sari, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa pada Materi Kubus dan Balok Di Kelas VIII SMPN 2 Padangsidempuan". Skripsi Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2013
- Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- , *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010
- Suyana & hariyanto, *belajar dan pembelajaran teori dan konsep dasar*, Bandung: PT Rosdakarya, 2012.
- Syafaruddin, *Manajemen Pembelajaran*, Ciputat: Quantum Teaching, 2005.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Syukur Kholil, *Metodologi Penelitian*, Bandung: Citapustaka Media, 2006.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Konsep Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010.
- Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka cipta, 2003
- Winardi J, *Motivasi Dan Pemasalahan Dalam Manajemen*, Jakarta: Rajawali Press, 2000.
- Wina sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011.
- , *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta Kencana Prenada Media Goup, 2010.
- , *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Frenada Media, 2006