
**PENINGKATAN MINAT BELAJAR
MELALUI PENERAPAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
KOLABORASI DEBAT AKTIF
DALAM PROSES PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN**

Yulianto Bambang Setyadi dan Siti Munawaroh,
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017
(yuliantobs@gmail.com/ yulianto_bs@ums.ac.id)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi Debat Aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa kelas X Seni Lukis SMK Negeri 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebelum diberikan tindakan masih tergolong rendah. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi Debat Aktif. Subjek pelaksanaan tindakan adalah siswa kelas X Seni Lukis SMK Negeri 9 Surakarta yang berjumlah 30 peserta didik. Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dengan menerapkan analisis data model alir. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Indikator kinerja Penelitian Tindakan Kelas ini adalah penerapan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi Debat Aktif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa kelas X Seni Lukis SMK Negeri 9 Surakarta minimal 80% dari 30 peserta didik. Pencapaian hasil ini diperkuat dengan perolehan indikator minat belajar siswa. Indikator tersebut yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum diadakan tindakan, peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan hanya 13 anak (43,33%). Setelah dilakukan tindakan dengan penerapan **strategi *Teams Games Tournament*** kolaborasi Debat Aktif pada Siklus I meningkat, menjadi 18 siswa (60%), lalu pada Siklus II meningkat lagi menjadi 25 peserta didik (83,33%). Hal ini menunjukkan ketercapaian indikator kinerja yang ditetapkan pada awal kegiatan penelitian (80%).

Kata kunci: Minat Belajar, *Teams Games Tournament*, Debat Aktif, dan Kolaborasi

**INCREASING THE LEARNING INTEREST THROUGH THE
IMPLEMENTATION OF STRATEGY TEAMS TOURNAMENT GAMES
AND ACTIVE DEBATE
COLLABORATION IN TEACHING-LEARNING PANCASILA
AND CIVIC EDUCATION**

*Yulianto Bambang Setyadi and Siti Munawaroh,
Study Program of Pancasila and Civic Education,
Teacher Training and Education Faculty,
Muhammadiyah University of Surakarta, 2017
(yuliantobs@ymail.com/ yulianto_bs@ums.ac.id)*

ABSTRACT

The research specific aims to increase the learning interest through the implementation of Teams Games Tournament and Active Debate collaboration strategy in the teaching - learning Pancasila and Civic Education in X grade student's Art Painting of SMK Negeri 9 Surakarta in the academic year 2016/2017. Learning interest of student in the teaching - learning Pancasila and Civic Education before the researcher gives this action, is still relatively low. The solution in this research is the implementation of Tournament Teams Games and Debate Active collaboration strategy. Subject of this study is student on X grade Art Painting of SMK Negeri 9 Surakarta totaling 30 students. The action is conducted in two cycles, each of them has four stages. There are planning, implementation, observation, and reflection by applying data analysis flow models. Techniques of data collection using observation, interviews, and questionnaires. The performance indicators of Classroom Action Research are expected through the implementation of Teams Games Tournament and Active Debate collaboration strategies can improve the learning interest in the teaching-learning Pancasila and Civic Education in class X grade student Art Painting of SMK Negeri 9 Surakarta at least 80% of the 30 students. The achievement of these results is proved by the acquisition of indicators of student's learning interest. The indicators are feeling happy, student interest, attention of students, and student involvement. The results showed that before this act is given, student that high learning interest in the teaching - learning Pancasila and Civic Education only 13 children (43,33%), after this action is given through the implementation of Teams Games Tournament and Active Debate collaboration strategy on the first cycle, increases to 18 students (60%,) and increases as many as 25 students (83,33%) on the second cycle. This indicates the achievement of the performance indicators established at the beginning of activities, it is 80% of the 30 students.

Keywords: *Learning Interest, Teams Games Tournament, Active Debate, and Collaboration*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran besar dalam pembentukan manusia berkualitas. Guru sebagai pemeran utama keberhasilan pendidikan memiliki peran yang sangat besar dalam pengelolaan proses pembelajaran. Mengajar merupakan kegiatan guru dalam menciptakan sistem pembelajaran antara peserta didik dan sekolah. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, sering kali guru menemukan beberapa kendala, baik dari faktor internal maupun eksternal. Permasalahan pembelajaran juga bisa muncul dari tingkat mutu guru maupun kondisi siswa sendiri.

Permasalahan yang sering muncul dan banyak dialami oleh siswa adalah berkenaan dengan motivasi, keaktifan, konsentrasi, minat belajar, serta penguasaan konsep materi ajar. Minat belajar sebagai salah satu permasalahan siswa di kelas memerlukan penanganan serius agar pembelajaran yang berkualitas dapat terwujud. Menurut Djamarah (2002:133), minat merupakan motivator utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar anak didik dalam rentang waktu tertentu. Berdasarkan hal tersebut, seorang guru perlu membangkitkan minat belajar siswa agar pelajaran yang diberikan mudah dimengerti dan dipahami.

Minat belajar siswa kelas X Seni Lukis SMK Negeri 9 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017 dalam proses pembelajaran PPKn masih rendah. Peserta didik yang sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran dan memerhatikan guru hanya 13 siswa, sementara itu 17 orang lainnya menunjukkan minat belajar yang rendah. Bapak Mulyanto selaku guru PPKn kelas X Seni Lukis mencoba berbagai metode pembelajaran seperti ceramah bervariasi, penugasan, dan diskusi. Berbagai metode yang telah digunakan tersebut belum mendapatkan hasil yang optimal karena tetap saja kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Hal ini terbukti saat guru menerangkan, masih banyak siswa yang tidak memerhatikan, tidak mendengarkan malah berkutat dengan menggambar, ramai, dan asyik mengobrol dengan temannya. Pengelolaan kelas juga sudah Bapak Mulyanto terapkan, namun siswa patuh dan memerhatikan hanya ketika ditegur setelah itu asik kembali dengan teman lain.

Rendahnya minat belajar siswa kelas X Seni Lukis SMK Negeri 9 Surakarta dalam proses pembelajaran PPKn secara tidak langsung memengaruhi tujuan materi pembelajaran yang hendak dicapai. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu tindakan kelas yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Alternatif penyelesaian masalah tersebut adalah dengan menerapkan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi Debat Aktif. Penerapan kedua strategi tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran PPKn. Penerapan kolaborasi kedua strategi tersebut sangat membutuhkan keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Saat peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi Debat Aktif, akan tumbuh minat mereka dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Bagaimanakah pengaruh strategi *Teams Games Tournament* Kolaborasi Debat Aktif terhadap minat belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas X Seni Lukis SMK Negeri 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017?”.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi Debat Aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa kelas X Seni Lukis SMK Negeri 9 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017. Peningkatan minat belajar itu akan berdampak positif terhadap peningkatan perhatian, kesungguhan belajar, kemampuan berpikir kritis, kepercayaan diri, kemampuan kerja sama

dan kepemimpinan, keaktifan, partisipasi, serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran PPKn.

Minat belajar siswa merupakan suatu keinginan yang timbul dari diri sendiri karena pengaruh luar untuk melakukan perubahan dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Safari (2003), sebagaimana dikutip Zone (2011), indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian, dan keterlibatan siswa. Berdasarkan paparan tersebut, indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: 1) perasaan senang siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, 2) ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, 3) perhatian siswa terhadap materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, misalnya siswa menanyakan materi yang belum jelas, 4) partisipasi siswa terhadap pelaksanaan strategi pembelajaran yang dilakukan, serta 5) keterlibatan siswa saat menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Menurut Rusmono (2012:6-7), pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan suatu kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang memadai. Sementara menurut Rosdiani (2013:73), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman. Menurut Goro dan Sunarto (2010:61), *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang dengan memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras berbeda. Menurut Slavin, sebagaimana dikutip oleh Goro dan Sunarto (2010:62), pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki ciri yaitu siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament* (permainan atau turnamen), dan penghargaan kelompok. Lebih lanjut Goro dan Sunarto (2010:61) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu meliputi: (1) penyajian kelas (*class precentation*), (2) belajar dalam kelompok (*teams*), (3) permainan (*games*), (4) pertandingan (*tournament*), dan (5) penghargaan kelompok (*team recognition*).

Menurut Haryono (2009), “metode debat merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa”. Martini (2010:21) merumuskan bahwa “teknik debat aktif adalah cara untuk mencapai suatu tujuan (lebih bersifat implementatif) dengan pembelajaran berbicara dengan menyajikan tema kontroversi yang menarik untuk diperdebatkan”.

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat dirumuskan bahwa penerapan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi *active debate* berarti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan kedua strategi tersebut dalam satu proses pembelajaran. *Teams Games Tournament* kolaborasi Debat Aktif merupakan suatu bentuk kerja sama antara dua strategi yang digabungkan guna memperkuat, saling melengkapi, dan saling menyempurnakan upaya peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Berdasarkan kajian teori tersebut, ada beberapa kelebihan dari penerapan kolaboratif kedua strategi pembelajaran tersebut, yaitu: (1) menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, (2) menarik siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, (3) menumbuhkan perasaan senang dan semangat membaca pada siswa, (4) siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran kelompok, dan (5) dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun langkah-langkah penerapan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi *Debat aktif* dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) guru membuat pernyataan yang merangsang siswa untuk berpikir kritis. Pernyataan ini dapat berupa kalimat tanya, pernyataan, dan atau tanyangan gambar, (2) pelaksanaan dibagi atas tiga sesi yaitu giliran, rebutan, dan penyisihan, (3) siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, (4) masing-masing kelompok menyampaikan jawaban disertai dengan argumen terhadap pernyataan dan gambar yang ditayangkan oleh guru, (5) berikan kesempatan kelompok lain untuk menanggapi pendapat atau alasan yang diungkapkan kelompok lawan, (6) berilah batasan waktu kepada kelompok dalam menyampaikan pendapat atau alasan mereka tersebut, (7) kumpulkan kembali siswa dalam kelompok besar dan kajilah jawabannya. Kembangkan jawaban-jawaban untuk memperbesar cakupan pembelajaran, dan (8) guru memberikan simpulan dan klarifikasi atas jawaban atau tanggapan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto dkk (2006:16-20), tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas melalui empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Penerima tindakan penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Seni Lukis SMK Negeri 9 Surakarta. Guru PPKn berkolaborasi dengan peneliti bertindak sebagai pemberi tindakan. Subjek penelitian ini adalah peningkatan minat belajar melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi *Active Debate* dalam proses pembelajaran PPKn pada siswa kelas X Seni Lukis SMK Negeri 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017.

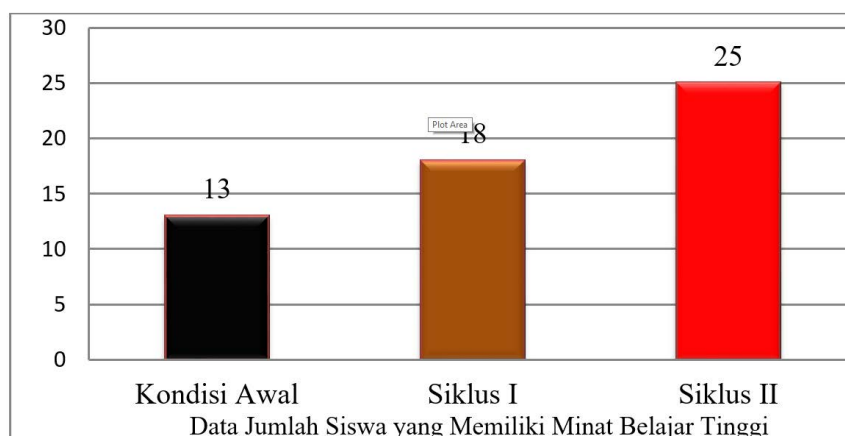
Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data minat belajar siswa. Data tersebut selanjutnya dijumlahkan berdasarkan skor siswa, kemudian ditafsirkan dalam bentuk kalimat kualitatif. Tafsiran yang digunakan untuk data kuantitatif menjadi data kualitatif adalah minat belajar tinggi (sangat berminat dan berminat) serta minat belajar rendah (tidak berminat dan sangat tidak berminat). Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah peningkatan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi *Debat Aktif* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa kelas X Seni Lukis SMK Negeri 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017, minat belajar siswa diharapkan dapat meningkat, minimal 80% dari 30 peserta didik dalam satu kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penerapan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi *Debat Aktif* mendorong siswa untuk fokus terhadap pelajaran yang disampaikan. Minat belajar siswa meningkat, tampak dari keaktifan siswa dalam merumuskan dan menyampaikan jawaban disertai argumen terhadap pernyataan dan gambar yang ditayangkan oleh guru, keaktifan untuk menanggapi pendapat atau alasan yang diungkapkan kelompok lawan, maupun kemampuan mengemukakan pendapat balik atas tanggapan yang diberikan kelompok lain.

Peningkatan minat belajar siswa secara tidak langsung dapat meningkatkan keaktifan siswa serta secara perlahan dapat menambah ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Grafik peningkatan minat belajar dalam pembelajaran PPKn pada siswa kelas X Seni Lukis SMK Negeri 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017 dari prasiklus sampai siklus II tampak pada gambar berikut ini.



Gambar 5. Grafik Peningkatan Minat Belajar dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas X

Seni Lukis SMK Negeri 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017

Keterangan:

1. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi pada kondisi awal sebanyak 13 anak (43,33%) dari 30 peserta didik.
2. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi pada akhir siklus I meningkat menjadi sebanyak 18 anak (60%) dari 30 peserta didik.
3. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi pada akhir siklus II sebanyak 25 anak (83,33%) dari 30 peserta didik

Hasil penelitian ini sejalan dengan kajian Triyani (2009) yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar matematika siswa meningkat setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini sesuai pula dengan kajian Mutmayana (2009:40) sebagaimana dikutip Rahayu (2012:19), yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan strategi Sosiodrama kolaborasi Debat Aktif. Hasil penelitian ini juga memperkuat kajian Mulani (2014) yang membuktikan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah menerapkan strategi Debat Aktif dari kondisi awal sebesar 51,72%, pada siklus I sebanyak 79,31% dan pada siklus II menjadi 96,55%.

Hasil penelitian ini sejalan pula dengan hasil kajian Caraswati (2013) serta kajian Paskasari (2013), yang membuktikan penerapan strategi *Active Debate* mampu meningkatkan minat belajar maupun motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Efektivitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari munculnya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru maupun siswa, terutama perubahan peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran

SIMPULAN

Penerapan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi Debat Aktif mampu meningkatkan minat belajar siswa, yaitu pada kondisi awal peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi dalam pembelajaran PPKn sebanyak 13 anak (43,33%), kemudian siklus I sebanyak 18 siswa (60%), lalu siklus II meningkat menjadi 25 peserta didik (83,33%). Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran di kelas X Seni Lukis SMK Negeri 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017 tersebut dapat diamati melalui kegiatan siswa dalam kelompok untuk merumuskan dan menyampaikan jawaban disertai argumen terhadap pernyataan dan gambar yang ditayangkan oleh

guru, keaktifan untuk menanggapi pendapat atau alasan kelompok lawan, maupun kemampuan mengemukakan pendapat balik atas tanggapan yang diberikan kelompok lain. Kesimpulan tersebut menegaskan bahwa minat belajar siswa akan meningkat apabila menggunakan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi Debat Aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru apabila ingin meningkatkan minat dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan strategi *Teams Games Tournament* kolaborasi Debat Aktif. Hasil penelitian ini, juga dapat dipakai guru sebagai acuan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Semakin tinggi tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran, semakin besar pula minat dan pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. Siswa terlibat secara langsung dan memahami materi sehingga hasil belajar juga akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Caraswati, Santi. 2013. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar dengan Menggunakan Audiovisual Kombinasi Strategi *Active Debate* dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Warga Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013". *Laporan PTK*. Surakarta: Prodi PPKn FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Goro, Winastwan dan Sunarto. 2010. *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Media Komputer.
- Haryono. 2009. *Debat Aktif*. (<http://haryono10182.wordpress.com/tag/metode-debat/>). Diakses Jum'at, 3 April 2015 pukul 19.10 WIB.
- Martini, Eny. 2010. "Upaya Meningkatkan Pembelajaran Berbicara Melalui Kolaborasi Model *Active Debate* dan *Time Token*: Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas X-A SMA Negeri 14 Bandung Tahun Ajaran 2009-2010". Universitas Pendidikan Indonesia. (<http://repository.upi.edu/skripsiview.php?start=470>). Diakses Minggu, 5 April 2015 pukul 20.00 WIB.
- Paskasari, Arista. 2013. "Peningkatan Motivasi Belajar melalui Penerapan Strategi *Examples Non Examples* Kolaborasi *Active Debate* dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas VIIIB madrasah Tsanawiyah Al-Firdaus Matesih Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013". *Laporan PTK*. Surakarta: Prodi PPKn FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rosdiani, Dini. 2013. *Perencanaan dan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Setyadi, Yulianto Bambang dan Ahmad Muhibbin. 2011. *Pedagogik Khusus Mata Pelajaran PKN dan IPS (Modul PLPG)*. Surakarta: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Muhammadiyah Surakarta Panitia Sertifikasi Guru Rayon 41.
- Triyani, Arifah Nur. 2009. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan dan Statistika di SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta Kelas IX C". *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta.

Zone, DM. 2015. “Indikator Minat Belajar”. Diunduh dari <http://pedoman-skripsi.blogspot.com/2015/07/indikator-minat-belajar.html> tanggal 04 April 2015 Pukul 16:35 WIB.