

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt) untuk meningkatkan motivasi belajar perkalian dan pembagian peserta didik kelas II sekolah dasar

Rosa Trishantya Widyasari^{1*}, Siti Istiyati², Anesa Surya³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No.449 Laweyan, Surakarta 47146, Indonesia

[*rosatrishantya@gmail.com](mailto:rosatrishantya@gmail.com)

Abstract. *The purpose of this research is to improve student motivation by implementation of Teams Games Tournament cooperative learning model on multiplication and division learning. The type of this research is class action research that consist of 3 cycles. The subject of this research is 32 students of 2nd grade of SDN Prawit I No.69. Data collection techniques are conducted by questioner, observation, and interview. Data analysis technique that used is interactive analysis that consist of data collection, data reduction, data display, and verification. To determine the result of student learning motivation, this research used source and method triangulation. The result of this research shows that multiplication and division learning motivation of the students are increase. First cycle result is classical pass percentage reach 37.5%, it increase at second cycle become 68.75%, and in the last cycle reach 84.38%. Based on the data analysis result, the conclusion of this research is Teams Games Tournament cooperative learning model can improve multiplication and division learning motivation of 2nd grade student of SDN Prawit I No.69 in the academic year of 2017/2018. Implication of Teams Games Tournament cooperative learning model was conducted by five steps. They are class presentation, teams, games, tournament, and team recognition.*

Key word: *Multiplication and Division Learning Motivation, Mathematic of Elementary School, Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model*

1. Pendahuluan

Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang mendorong terjadinya kegiatan belajar dan memiliki peran sebagai penentu penguatan belajar, memperjelas tujuan belajar, menumbuhkan ketekunan, dan mendorong tercapainya tujuan belajar [1] [2] [3]. Berdasarkan pendapat tersebut maka diperlukan adanya motivasi belajar pada individu setiap peserta didik sebagai pendorong terjadinya proses belajar yang bermakna sehingga tujuan dapat tercapai.

Data hasil observasi pratindakan pada kelas II SDN Prawit 1 No.69 menunjukkan nilai rata-rata motivasi siswa dalam pembelajaran perkalian dan pembagian secara klasikal adalah 32,5. Angka tersebut termasuk dalam kategori motivasi belajar yang rendah. Hasil wawancara yang dilakukan secara tidak terstruktur dengan guru dan siswa kelas II SDN Prawit 1 No.69 menunjukkan bahwa penyebab utama rendahnya tingkat motivasi yang dimiliki siswa adalah kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan. Rendahnya motivasi belajar dapat melemahkan kegiatan belajar dan berakibat pada rendahnya mutu hasil belajar [4]. Apabila motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan maka prestasinya juga akan meningkat, karena dengan adanya motivasi belajar peserta didik akan dapat menentukan kebutuhan dan berusaha untuk memenuhinya [5] [6]. Berdasarkan

pemikiran tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar perlu dilakukan agar kegiatan belajar tidak melemah, terdapat usaha memenuhi *needs* dalam setiap pribadi peserta didik sehingga menghasilkan output yang bermutu.

Permasalahan pada penelitian ini sejenis dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Arifin mengenai peningkatan motivasi belajar, dalam penelitiannya upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan media *index card match* [7]. Upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan pada penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang mengandung permainan dan suasana persaingan yang sehat di antara siswa sehingga menimbulkan upaya belajar yang sungguh-sungguh agar menjadi yang terbaik. Model pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan permainan dan turnamen sebagai upaya mencapai ketuntasan belajar, di dalamnya terdiri atas lima komponen, antara lain: *Class Presentations, Teams, games, Tournament*, dan *Team Recognition* [8][9]. Kelebihan model pembelajaran tipe TGT, antara lain: 1) Memberikan kebebasan bagi siswa untuk berinteraksi dan berpendapat, 2) Mengurangi perilaku mengganggu siswa terhadap siswa yang lain, 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa, 4) Kerjasama yang terbentuk akan meningkatkan kepekaan dan toleransi siswa, serta menghidupkan interaksi belajar sehingga terhindar dari kebosanan [10]. Merujuk pada pendapat tersebut maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dikatakan efektif dan tepat untuk digunakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan mengenai motivasi belajar perkalian dan pembagian karena mengandung unsur permainan dan persaingan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar perkalian dan pembagian, serta untuk mendeskripsikan implementasi tipe model TGT. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam bidang pendidikan khususnya mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran, khususnya pada materi perkalian dan pembagian

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan pada siswa dan guru kelas II di Sekolah Dasar dengan jumlah siswa 32, terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan yang memiliki kemampuan heterogen. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2018 sampai dengan bulan Februari 2019.

Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan teknik angket, observasi, dan wawancara. Uji validitas data dilakukan dengan triangulasi sumber dan metode. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari empat tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan [11]. Indikator kinerja penelitian ini adalah meningkatnya motivasi belajar perkalian dan pembagian dengan kategori motivasi tinggi pada 80% jumlah siswa kelas II. Adapun pedoman klasifikasi kategori motivasi belajar ditunjukkan pada tabel 1 [12].

Tabel 1. Pedoman Klasifikasi Kategori Motivasi Belajar

Total Skor	Kategori Motivasi
$X \leq X_i - 1,8 \text{ SBI}$	Sangat Rendah
$X_i - 1,8 \text{ SBI} < X \leq X_i - 0,6 \text{ SBI}$	Rendah
$X_i - 0,6 \text{ SBI} < X \leq X_i + 0,6 \text{ SBI}$	Sedang
$X_i + 0,6 \text{ SBI} < X \leq X_i + 1,8 \text{ SBI}$	Tinggi

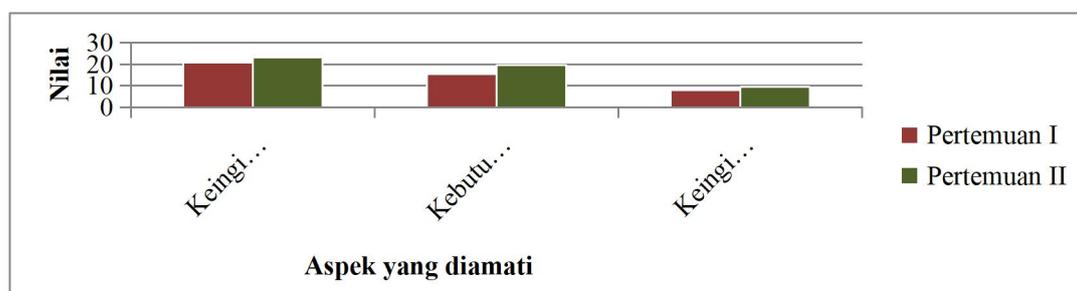
3. Hasil dan Pembahasan

Langkah awal pada penelitian ini adalah pelaksanaan observasi pratindakan. Hasil observasi pratindakan menunjukkan bahwa 84,38% siswa masih belum memiliki motivasi belajar perkalian dan pembagian dengan kategori tinggi. Hasil selengkapnya disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Perkalian dan Pembagian Pratindakan

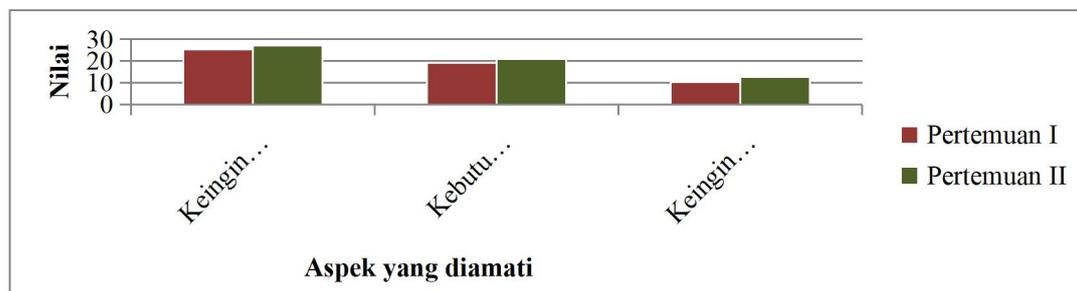
Rata-rata	32,25
Nilai tertinggi	60
Nilai terendah	15
Jumlah peserta didik yang tuntas	5 (15,63%)
Jumlah peserta didik yang belum tuntas	27 (84,38%)

Tabel 2 menunjukkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 15,63%. Hal ini berarti bahwa hanya terdapat 5 dari 32 siswa yang memiliki motivasi belajar perkalian dan pembagian dengan kategori tinggi. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran, nilai motivasi belajar perkalian dan pembagian siswa menunjukkan peningkatan. Hasil peningkatan nilai motivasi belajar perkalian dan pembagian siklus I selengkapnya disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan Nilai Motivasi Belajar Perkalian dan Pembagian Siklus I

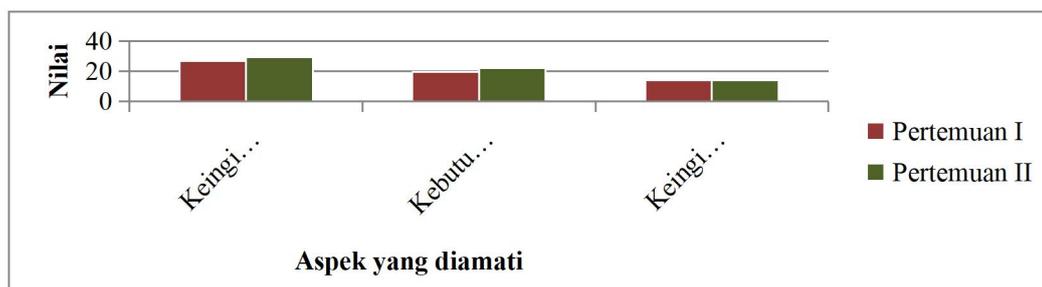
Gambar 1 menunjukkan bahwa hasil nilai motivasi belajar perkalian dan pembagian pada siklus I pertemuan 1 sampai pada pertemuan 2 mengalami peningkatan pada setiap aspek penilaian. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek kebutuhan belajar, yaitu 4,22 skor. Selanjutnya pada aspek keinginan berhasil meningkat sebanyak 2,35 skor. Peningkatan terkecil terjadi pada aspek keinginan mencapai cita-cita, yakni 1,41 skor. Hasil tersebut belum memenuhi indikator kinerja, oleh sebab itu perlu dilaksanakan tindakan siklus selanjutnya. Hasil tindakan penerapan model kooperatif tipe TGT pada siklus II ditunjukkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Peningkatan Nilai Motivasi Belajar Perkalian dan Pembagian Siklus II

Gambar 2 menunjukkan hasil nilai motivasi belajar perkalian dan pembagian pada siklus II yang mengalami kenaikan pada seluruh aspek penilaian. Nilai pada aspek keinginan berhasil dan aspek kebutuhan belajar mengalami kenaikan sebesar 1,87. Aspek keinginan mencapai cita-cita mengalami kenaikan sebanyak 2,19. Hasil tersebut masih belum memenuhi indikator kinerja penelitian ini, oleh sebab itu perlu dilaksanakan tindakan siklus selanjutnya.

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus III, diketahui bahwa nilai motivasi belajar perkalian dan pembagian pada siswa kelas II menunjukkan peningkatan. Hasil peningkatan nilai motivasi belajar perkalian dan pembagian siklus III selengkapnya disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Peningkatan Nilai Motivasi Belajar Perkalian dan Pembagian Siklus III

Gambar 3 menunjukkan Kenaikan terjadi pada seluruh aspek dengan kuantitas yang berbeda. Kenaikan terbesar terdapat pada nilai aspek keinginan berhasil, dengan kuantitas kenaikan sebesar 2,66. Kenaikan nilai pada aspek kebutuhan belajar mengalami kenaikan sebesar 2,5. Kuantitas kenaikan terkecil terdapat pada aspek keinginan mencapai cita-cita, yakni mengalami kenaikan sebanyak 0,15.

Akhir tindakan siklus III menunjukkan tercapainya indikator kinerja penelitian, yakni 80% jumlah siswa berhasil memiliki motivasi belajar perkalian dan pembagian dengan kategori tinggi. Hal ini berarti penelitian dihentikan dengan ketutusan klasikal akhir sebesar 84,38% atau 27 dari 32 siswa bermotivasi tinggi dalam pembelajaran perkalian dan pembagian. Berikut ini disajikan perbandingan nilai motivasi belajar perkalian dan pembagian pada Tabel 2.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Motivasi Belajar Perkalian dan Pembagian Antarsiklus

Keterangan	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai Tertinggi	60	70	77,5	80
Nilai Terendah	15	17,5	30	42,5
Skor Rata-rata	32,25	47,72	58,25	62,5
Ketuntasan (%)	15,63	37,5	68,75	84,38

Tabel 3 menunjukkan bahwa skor rata-rata nilai motivasi belajar perkalian dan pembagian mengalami peningkatan pada setiap siklus tindakan. Hal tersebut mengindikasikan adanya peningkatan pula pada persentase ketuntasan nilai motivasi belajar perkalian dan pembagian. Selanjutnya peningkatan-peningkatan tersebut dapat dibuktikan melalui perbandingan kategori motivasi belajar perkalian dan pembagian siswa kelas II ditunjukkan pada tabel 3 berikut.

Tabel 4. Perbandingan Kategori Motivasi Belajar Perkalian dan Pembagian Antarsiklus

Kategori	Interval	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		f	%	f	%	f	%
Sangat Rendah	$X \leq 17,46$	0	0	0	0	0	0
Rendah	$17,46 < X \leq 35,82$	6	18,75	2	6	0	0
Sedang	$35,82 < X \leq 54,18$	14	43,75	8	25	5	15,63
Tinggi	$54,18 < X \leq 72,54$	12	37,50	16	50	18	56,25
Sangat Tinggi	$X > 72,54$	0	0	6	19	9	28,13

Tabel 4 menunjukkan jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar perkalian dan pembagian dengan kategori tinggi selalu meningkat pada setiap siklus. Sampai pada siklus III terdapat 84,38% siswa atau 27 dari 32 siswa memiliki motivasi belajar perkalian dan pembagian dengan kategori tinggi. Akan tetapi sebanyak 15,63% siswa perlu diberikan bimbingan motivasi belajar, khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Hasil tersebut diperkuat dengan perbandingan hasil angket motivasi yang disajikan pada tabel 10 berikut ini.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Angket Motivasi Belajar Perkalian dan Pembagian

Kategori	Pratindakan	Pascatindakan
Sangat Rendah	10	0
Rendah	8	0
Sedang	7	4
Tinggi	7	17
Sangat Tinggi	0	11

Berdasarkan data pada tabel 5 dapat diperoleh informasi bahwa terdapat peningkatan nilai angket motivasi belajar perkalian dan pembagian setelah dilakukan tindakan penerapan tipe model TGT pada pembelajaran. Sejalan dengan meningkatnya nilai angket, maka persentase ketuntasan angket juga mengalami peningkatan. Persentase ketuntasan siswa yang semula hanya 21,88% atau 7 siswa menjadi 87,5% atau 28 siswa.

Sesuai dengan uraian hasil penelitian tindakan kelas di atas, diperoleh fakta bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan motivasi belajar perkalian dan pembagian siswa kelas II SDN Prawit I No.69 Surakarta. Hal tersebut didukung dengan kelebihan tipe model TGT, yakni diantaranya menumbuhkan semangat kebersamaan, menyetarakan potensi, serta menimbulkan rasa senang terhadap pembelajaran yang merupakan salah satu ciri adanya suatu motivasi [13] [14]. Selain itu, kegiatan yang ada di dalamnya bersifat kompetisi sehingga menumbuhkan tanggung jawab, persaingan sehat, keterlibatan belajar, dan menimbulkan motivasi untuk memahami materi pembelajaran untuk bersaing [15] [16]. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa tipe model TGT merupakan tipe model yang menyenangkan namun tetap mengandung tantangan sehingga meningkatkan motivasi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Peningkatan yang terjadi pada siklus I sampai dengan siklus III merupakan dampak positif dari pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan sintaks tipe model TGT. Pada tahap *Class Presentation* siswa dibimbing secara klasikal dengan menggunakan metode ceramah. Tahap ini mendorong siswa untuk memiliki hasrat dan keinginan berhasil, karena guru menyampaikan informasi mengenai tujuan dan hasil pembelajaran yang diharapkan.

Tahap *Teams* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan memahami konsep melalui proses diskusi secara berkelompok. Guru hanya sebagai mediator dan fasilitator. Tahap ini merupakan implementasi pendekatan konstruktivisme yang memandang peserta didik sebagai subjek aktif yang berhak menentukan pengetahuannya [17]. Sesuai dengan pendapat Slavin yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan penerapan pendekatan konstruktivisme yang di dalamnya memuat diskusi antar peserta didik yang bermanfaat untuk memudahkan memahami suatu konsep, melatih peserta didik untuk menghadapi dan berpikir dalam memecahkan masalah secara berkelompok [18] [19]. Dengan demikian, tahap *Teams* memiliki andil dalam memperkuat dorongan dan kebutuhan belajar peserta didik agar ia mampu melewati dinamika kelompok dan menentukan pengetahuannya.

Tahap *Games* dan *Tournament* mengandung unsur persaingan yang sehat antarkelompok. Kedua tahap tersebut sebagai wujud implementasi teori humanistik yang memandang manusia sebagai makhluk yang memiliki fitrah untuk dikembangkan secara maksimal dan optimal [20]. Setiap peserta didik dalam kelompok dimotivasi oleh kecenderungan untuk mengaktualisasikan dirinya, dan kreativitaslah yang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi aktualisasi diri tersebut [21] [22]. Dapat disimpulkan bahwa di dalam tahap *games* dan *tournament* mengandung pendekatan behavioristik dan meliputi upaya aktualisasi diri, para peserta didik terpacu untuk berpikir dan bersikap kreatif serta ulet dalam memecahkan permasalahan, sehingga tahap ini memiliki peran mendorong peserta didik untuk mencapai cita-citanya dalam pembelajaran.

Tahap *Team Recognition* merupakan implementasi dari teori Behavioristik yang menekankan pada respons berbagai perilaku untuk membantu individu untuk mengubah perilakunya kearah perbaikan [23]. Respons tersebut berupa reward yang memiliki arti penting dalam pembinaan watak peserta didik dan diberlakukan untuk memicu motivasi peserta didik untuk meningkatkan potensinya [24] [25].

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *reward* merupakan bentuk penguatan yang bersumber dari teori behavioristik yang memiliki peran untuk memperkuat perbuatan baik pada diri peserta didik sehingga memicu motivasi untuk meningkatkan potensi dan pembinaan watak.

Hasil pelaksanaan tindakan siklus I sampai dengan siklus III menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Maisaroh yang menyimpulkan bahwa model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi peserta didik [26]. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar perkalian dan pembagian pada siswa kelas II SDN Prawit I No.69 Surakarta tahun ajaran 2017/2018.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar perkalian dan pembagian pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Hal ini dapat dibuktikan dengan data yang menyatakan bahwa 84,38% siswa atau 27 dari 32 siswa menunjukkan motivasi belajar perkalian dan pembagian dengan kategori tinggi. Pelaksanaan penerapan tipe model TGT dilaksanakan sesuai sintaks yang ada pada model pembelajaran tersebut. Hal tersebut meliputi *class presentation, teams, games, tournament, dan team recognition*.

Berkaitan dengan hasil tersebut, terdapat implikasi teoretis dan praktis dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam menentukan pilihan model pembelajaran. Selanjutnya model pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pilihan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan menerapkan tipe model TGT, peserta didik mendapatkan pengalaman belajar sambil bermain yang lebih menarik untuk diikuti. Disamping itu, guru dapat meninjau secara langsung penerapan tipe model TGT.

5. Referensi

- [1] H Uno 2015 *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara)
- [2] Sardiman 2009 *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Press)
- [3] Djaali 2008 *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara)
- [4] Dimiyati dan Mudjiono 2010 *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta)
- [5] S Istiyati, A Dakir, and J I S Poerwanti 2011 Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar *J. Didaktika Dwija Indria* **1(1)** 1-11
- [6] M Yamin 2013 *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP* (Jakarta: GP Press Grup)
- [7] A Adiwidiawan 2017 Penggunaan Metode Index Card Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Lembaga Eksekutif Siswa Sekolah Dasar *J. Didaktika Dwija Indria* **5(1)** 1-6
- [8] Yudhanegara, K E Lestari, and M Ridwan 2017 *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: RefikaAditama)
- [9] R E Slavin 2008 *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Bandung: Nusa Media)
- [10] T Taniredja, E M Faridli, and S Harmianto 2012 *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung: Alfabeta)
- [11] Sugiyono 2015 *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta)
- [12] V Y Erviana 2016 Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Integratif pada Tema Menghargai Jasa Pahlawan Berbasis Sosiokultural di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Serayu Yogyakarta in *Prosiding Optimalisasi Active Learning dan Character Building dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era MEA 201-207*
- [13] A Shoimin 2014 *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media)

- [14] A Sobur 2003 *Psikologi Umum* (Bandung: Pustaka Setia)
- [15] A Gustaf 2010 *Langkah Cerdas Menjadi Guru Sejati Berprestasi* (Yogyakarta: Bahtera Buku)
- [16] F N Susilowati 2015 Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Pemahaman Konsep Daur Air *J. Mahasiswa PGSD* **3** 1-5
- [17] M Yamin 2008 *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik (Implementasi KTSP & UU No.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen)* (Jakarta: Gaung Persada Press)
- [18] Trianto 2007 *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka)
- [19] T Taniredja, E M Faridli, and S Harmianto 2011 *Model-model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta)
- [20] Baharudin and M Makin 2007 *Pendidikan Humanistik: Konsep, Teori, Aplikasi Praktis dalam Dunia Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media)
- [21] N Hikma 2015 Aspek Psikologis Tokoh Utama dalam Novel *Sepatu Dahlan* Karya Khrisna Pabichara *J. Humanika* (**3**)**15** 1-15
- [22] T Desytama 2007 Kebutuhan Aktualisasi Diri pada Remaja Penyandang Tunanetra yang Bersekolah di Sekolah Umum ditinjau dari Kematangan Emosi dan Self Disclosure *Naskah Publikasi UMS* 1-12
- [23] K A Laura 2010 *Psikologi Umum: Sebuah Pengantar Apresiatif* (Jakarta: Salemba Humanika)
- [24] S B Djamarah 2005 *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis* (Jakarta: Rineka Cipta)
- [25] M R Zamzami 2015 Penerapan Reward and Punishment dalam Teori Belajar Behaviorisme *J. Ta'limuna* **4**(**1**) 1–20
- [26] S Maisaroh 2011 Upaya Peningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* *J. Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* **6**(**2**) 150–169