

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN
MONOPOLI UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN KOLABORASI
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA**

(Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Siswa Kelas VIII SMPN
29 Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh :

Dika Jaya Rahmana

NIM. 1505921

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2019

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN
MONOPOLI UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN KOLABORASI
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA**

(Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Siswa Kelas VIII SMPN
29 Bandung)

Oleh

Dika Jaya Rahmana

NIM 1505921

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Dika Jaya Rahmana

Universitas Pendidikan Indonesia

Oktober 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

DIKA JAYA RAHMANA
1505921

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK
PENINGKATAN KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPA

(Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPA terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 29
Bandung)

Pembimbing I



Dr. H. Toto Ruhimat, M.Pd.
NIP. 195911211985031001


Pembimbing II



Dr. Hj. Linda Setiawati, M.Pd.
NIP. 196908021994122002

Mengetahui,

Ketua Departemen
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.
NIP. 197706132001122001

Ketua Prodi
Teknologi Pendidikan



Dr. Cepi Rivana, M.Pd.
NIP. 197512302001121001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPA (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPA terhadap kelas VIII SMPN 29 Bandung)” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Oktober 2019
Yang membuat pernyataan,

Dika Jaya Rahmana
NIM. 1505921

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPA (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPA terhadap kelas VIII SMPN 29 Bandung)

Skripsi ini disusun untuk mengembangkan dan menganalisis lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan media permainan monopoli untuk peningkatan kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMPN 29 Bandung. Dalam hal ini terkait dengan kemampuan kolaborasi siswa aspek pemrosesan kelompok (*group processing*) interaksi yang mendukung (*promotive interaction*) aspek akuntabilitas individu (*individual accountability*).

Peneliti menyadari bahwa hasil karya ini masih banyak kekurangan untuk mencapai kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran akan sangat membantu untuk perbaikan selanjutnya. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi khalayak umum dan khususnya di dunia pendidikan.

Bandung, Oktober 2019

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak telah memberikan kontribusi dukungan, bantuan, serta doa dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT, yang selalu memberikan kenikmatan yang tak terhingga sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini hingga akhir diwaktu yang tepat.
2. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Ade Najmulloh dan Mamah Nenden Hisabiyah yang selama ini telah membantu peneliti dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada Dr. H. Toto Ruhimat, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan arahan, dorongan, dan semangat, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepada Dr. Hj. Linda Setiawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan arahan, dorongan, dan semangat, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Kepada segenap dosen dan seluruh staf akademik teknologi pendidikan yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan pada peneliti sehingga dapat menunjang dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Kepada pihak SMPN 29 Bandung beserta para siswanya yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti melaksanakan penelitian.
7. Kepada Dr. Cipi Riyana, M.Pd. selaku pembimbing akademik.

8. Kepada adikku Muhammad Denika Radena yang telah memberikan semangat kepada peneliti
9. Kepada Nukeu Siti Faradina Arofah yang telah menemani memberikan semangat dan membantu jalannya skripsi hingga selesai
10. Kepada sahabat seperjuangan DD: Dwiki Priastiyadi, Irwan Arwenda, Andri Jepisa Bako, Dipo Anugrah, Herliana Juniarti, Idham Minaldi, Nurhaniyah Muharani, dan Rizki Anugrah yang sudah menjadi sahabat selama di perkuliahan, serta bantuan dan kerjasamanya.
11. Kepada Team Tempur: Alfin Zaelani, Alfiz Rangga, Ahmad Faza, Doni, Ghian Rizki, Raden Akhmad, Imad, Abbel, dan Beni
12. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Akhir kata peneliti berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan umumnya bagi semua pihak yang membutuhkan.

ABSTRAK

Dika Jaya Rahmana (1505921). Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPA (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPA terhadap kelas VIII SMPN 29 Bandung).

Skripsi. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2019.

Model pembelajaran merupakan suatu hal yang penting pada saat ini dikarenakan dengan menggunakan pembelajaran guru bisa lebih mengarahkan siswa kepada kompetensi yang ingin dituju dan salah satu kompetensi yang pada saat ini sangat penting adalah kemampuan kolaborasi siswa yang dimana pada saat ini dimana sudah memasuki abad 21 dan masuk pada industri 4.0 yang sangat memerlukan kemampuan kolaborasi model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasi pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli yang dibandingkan dengan model pembelajaran *think pair share* Pada mata pelajaran IPA kelas VIII, materi mata pelajaran IPA pada penelitian ini adalah struktur dan fungsi tumbuhan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPA, di SMPN 29 Bandung, Penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuasi eksperimen dan desain penelitiannya adalah *non-equivalent control group design* dengan teknik pengambilan sampel *cluster sampling* dengan instrument yang digunakan adalah angket. Secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *think pair share* pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 29 Bandung. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor angket kemampuan kolaborasi siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli, serta ditolaknya hipotesis nol berdasarkan pengujian hipotesis uji *independen sampel test*.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*, Kemampuan Kolaborasi, *Think Pair Share*.

ABSTRACT

Dika Jaya Rahmana (1505921). *The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Monopoly Game Media Against the Improvement of Students' Collaboration Ability in Science Subjects (Quasi Experiments on Science Subjects for Class VIII of SMPN 29 Bandung.)*

Thesis. Department of Education Curriculum and Technology, Faculty of Education, Indonesian University of Education. 2019.

Learning model is an important thing at this time because by using teacher learning can better direct students to the competencies to be addressed and one of the competencies which is very important at this time is the ability of student collaboration which at this time which has entered the 21st century and enter Industry 4.0 which places great importance on collaboration skills, the learning model is a conceptual framework and learning operations that have names, features, logical sequences, settings, and culture. The learning model used in this study is the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by monopoly game media which is compared with the think pair share learning model. In science class VIII subjects, science subject material in this study is the structure and fingerness of the plant. to describe the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by monopoly game media on enhancing student collaboration skills in science subjects, at SMPN 29 Bandung, this research method used is a quasi-experimental research method and the research design is non-equivalent control group design the sampling technique of cluster sampling with the instrument used was a questionnaire. In general it can be concluded that there are differences in the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by monopoly game media compared to students who use the think pair share learning model in class VIII science subjects at SMPN 29 Bandung. This is indicated by an increase in the questionnaire scores of students' collaborative abilities after being treated using the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by monopoly game media, as well as the rejection of the null hypothesis based on the hypothesis testing of the independent sample test.

Keywords: *Learning Model, Teams Games Tournament, Collaborative Ability, Think Pair Share.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Belajar dan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Konsep Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Konsep Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Model Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	Error! Bookmark not defined.
2.4 Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Model <i>Pembelajaran Teams Games Tournament</i> (TGT).....	Error! Bookmark not defined.

2.4.2	Sintaks Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) ..	Error! Bookmark not defined.
2.4.3	Kelebihan dan kelemahan Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Error! Bookmark not defined.
2.5	Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.5.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.2	Manfaat media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.6	Permainan Monopoli	Error! Bookmark not defined.
2.6.1	Sejarah Permainan Monopoli	Error! Bookmark not defined.
2.6.2	Pengertian Monopoli	Error! Bookmark not defined.
2.6.3	Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan menggunakan media monopoli.	Error! Bookmark not defined.
2.7	Pembelajaran Kolaboratif.....	Error! Bookmark not defined.
2.7.1	Konsep Pembelajaran Kolaboratif	Error! Bookmark not defined.
2.7.2	Aspek-Aspek Pembelajaran Kolaboratif	Error! Bookmark not defined.
2.7.3	Peran Guru dalam Pembelajaran Kolaboratif	Error! Bookmark not defined.
2.7.4	Perbedaan Pembelajaran Kolaboratif dengan Pembelajaran Kooperatif	Error! Bookmark not defined.
2.7.5	Langkah-langkah Penyusunan Pembelajaran Kolaboratif	Error! Bookmark not defined.
2.8	Pembelajaran Bidang Studi IPA di Sekolah Menengah Pertama.....	Error! Bookmark not defined.
2.8.1	Pengertian Mata Pelajaran IPA	Error! Bookmark not defined.
2.8.2	Tujuan Diterapkannya Mata Pelajaran IPA di SMP/MTs.....	Error! Bookmark not defined.
2.8.3	Ruang Lingkup IPA di SMP/MTs	Error! Bookmark not defined.
2.8.4	Pendekatan <i>Scientific</i> dalam pembelajaran IPA dalam kurikulum 2013	Error! Bookmark not defined.
2.9	Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
2.10	Kerangka Pemikiran	Error! Bookmark not defined.
2.11	Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
2.11.1	Hipotesis Umum	Error! Bookmark not defined.
2.11.2	Hipotesis Khusus.....	Error! Bookmark not defined.

BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.1.1 Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.1.2 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Lokasi, Populasi dan Sampel penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.2 Populasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.3 Sampel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Error! Bookmark not defined.
3.3.2 Media Permainan monopoli	Error! Bookmark not defined.
3.3.3 Kemampuan kolaborasi siswa.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.4 Mata Pelajaran IPA	Error! Bookmark not defined.
3.4 Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Pengembangan Instrumen	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Uji Reabilitas.....	Error! Bookmark not defined.
3.6 Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Uji Normalitas.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.3 Uji Homogenitas	Error! Bookmark not defined.
3.6.4 Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
3.7 Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.1 Tahap persiapan	Error! Bookmark not defined.
3.7.2 Tahap Pelaksanaan	Error! Bookmark not defined.
3.7.3 Tahap Akhir Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian Umum.....	Error! Bookmark not defined.

4.1.2	Deskriptif Hasil Penelitian Khusus	Error! Bookmark not defined.
4.2	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Uji Normalitas.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Uji Homogenitas	Error! Bookmark not defined.
4.2.3	Uji hipotesis	Error! Bookmark not defined.
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.1	Secara Umum.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.2	Secara Khusus	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
5.1	Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
5.3	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	xiii

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Keterampilan Proses Dasar dan Keterampilan Proses Terpadu	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 Variabel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Rentang Skala Likert.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.5 Kriteria Koefisien Reabilitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.6 Data Hasil Reabilitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Rata-Rata Skor pretest dan posttest Kemampuan kolaborasi siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Rata-Rata Skor awal dan akhir aspek pemrosesan kelompok (group processing) Keseluruhan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Rata-Rata skor awal dan akhir aspek interaksi yang mendukung (promotive interaction) keseluruhan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Rata-rata skor awal dan akhir aspek akuntabilitas individu (individual accountability) keseluruhan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Uji Normalitas Kelas eksperimen	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Uji Normalitas kelas kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 Uji homogenitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.8 Uji homogenitas gain aspek pemrosesan kelompok (group processing)	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.9 Uji homogenitas gain aspek interaksi yang mendukung (*promotive interaction*) **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.10 Uji homogenitas gain aspek akuntabilitas individu (*individual accountability*)..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.11 Uji Hipotesis Umum **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.12 Uji hipotesis aspek pemrosesan kelompok (*group processing*)**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.13 Uji hipotesis aspek interaksi yang mendukung (*promotive interaction*) **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.14 Uji Hipotesis akuntabilitas individu (*individual accountability*)**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rata-Rata Skor pretest dan posttest Kemampuan kolaborasi siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**

Grafik 4.2 Rata-Rata Skor awal dan akhir aspek pemrosesan kelompok (*group processing*) Keseluruhan..... **Error! Bookmark not defined.**

Grafik 4.3 Rata-Rata skor awal dan akhir aspek interaksi yang mendukung (*promotive interaction*) keseluruhan **Error! Bookmark not defined.**

Grafik 4.4 Rata-rata skor awal dan akhir aspek akuntabilitas individu (*individual accountability*) keseluruhan **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Kurva Uji Hipotesis Umum.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Kurva Uji Hipotesis Aspek pemrosesan kelompok (<i>group processing</i>)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Uji Hipotesis Aspek pemrosesan kelompok (<i>group processing</i>)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Uji Hipotesis akuntabilitas individu (<i>individual accountability</i>)	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2014). *Memahami Riset Prilaku dan Sosia*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative learning teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anitah, S. (2010). *Media pembelajaran*. Yuma Pustaka. Surakarta
- Anni, C, T. (2004). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Arifin, Z. (2009) *Evaluasi Pembelajaran; prinsip, teknik, prosedur*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- Aunnurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Awang, I, S. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Sintang : STKIP Persada Khatulistiwa
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta:Depdiknas
- Darmawan, D. & Permasih. (2009). *Kurikulum & Pembelajaran*. Bandung : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
- Gagne, R.M & Briggs L.J. *Principles of Instructional Design*. Newyork : Holt, Rinehard and Winston.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Abdul, H. & Asep, J. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (2012). *Collaborative Learning : Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama*. Bandung: Nusa Media.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2013). *Cooperative Learning: Improving University Intruction By Basing Prectice On Validated Theory. Excellence in University Teaching, 5*.

- Kristiawan, M. dkk. (2018). *Inovasi Pendidikan*. Medan : Wade group
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A. & Iman, M. S. (2017) *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. Magelang
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran : mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Bandung : Rajawali Pers.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Cet. 3; Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. 1990. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Englewood: Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Slavin, R. (1994). *Educational Psychology: Theories and Practice*. Fourth Edition. Massachusetts. Allyn and Bacon Publisher.
- Slavin, R. (1995). *Cooperative Learning*. Bandung. Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: theory, research and practice* (N. Yusron. Terjemahan). London: Allymand Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 2005.
- Smaldino, E. Sharon., Lowther, L. Deborah., Russel, D. James. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Terjemahan oleh Arif Rahman. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Smaldino, S, E. dkk. (2011). *Instructional Technology & media for learning*. jakarta : Kencana Prenada media group.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan :Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suparman, Atwi. (2004). *Model-model Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Lembaga Administrasi Negara (LAN) RI.
- Susilana, R. & Riyana C (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung : Cv. Wacana Prima

- Susilana, R & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung : UPI Bandung.
- Susilana R. & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan: Bandung.
- Anantyarta, P., Sari, R.L.I. (2017). Keterampilan Kolaboratif dan Metakognitif Melalui Multimedia Berbasis Means Ends Analysis Collaborative and Metacognitive Skills Through Multimedia Means and Analysis Based. *Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, Vol II (2) 33-43 Diakses dari <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BIOMA/article/view/821>
- Novina, E & Okimustava. (2016). Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar. *JRKPF UAD*, Vol.3 (1), 16-18. Diakses dari <http://journal.uad.ac.id/index.php/JRKPF/article/view/4541>
- Rohman, A. (2013). Model Pembelajaran Interm-Teams Games Tournament untuk Pengembangan Kemampuan Kolaborasi Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, VI, 1-10. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/4735>
- Salam, A. Dkk. (2015). Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, III, (III), 1-11. Diakses dari <http://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/redimat/article/view/1519>
- Suciati, S. Dkk. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, II, (II), 175-188. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/1328>
- Yulianto, D. Dkk. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol 1 (2), 323-330. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmeee/article/view/3820>

Zainuddin, M. (2017). Model Pembelajaran Kolaborasi Meningkatkan Partisipasi Siswa, Keterampilan Sosial, dan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, Vol 3, (1), 75-83. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIIS/article/view/11474>