

**PENGARUH METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTU *KAHOOT*
DAN *GOOGLE FORM* TERHADAP HASIL DAN MINAT BELAJAR PADA
SISWA SMA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai bagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi
Pendidikan Biologi



Oleh :

Wiwid Afandi

NIM. 1601385

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN
ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2020**

Wiwid Afandi, 2020

*PENGARUH METODE TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTU KAHOOT DAN GOOGLE FORM TERHADAP HASIL
DAN MINAT BELAJAR PADA SISWA SMA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
BERBANTU KAHOOT DAN *GOOGLE FORM* TERHADAP HASIL DAN MINAT
BELAJAR PADA SISWA SMA**

Oleh :
Wiwid Afandi

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Biologi pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

©Wiwid Afandi 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, di foto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Wiwid Afandi, 2020

PENGARUH METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTU *KAHOOT* DAN *GOOGLE FORM* TERHADAP HASIL DAN MINAT BELAJAR PADA SISWA SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTU *KAHOOT*
DAN *GOOGLE FORM* TERHADAP HASIL DAN MINAT BELAJAR PADA
SISWA SMA**

Oleh :

Wiwid Afandi

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing I



Drs. H. Dadang Machmudin, M.Si.

NIP. 196205051987031003

Pembimbing II



Hj. Tina Safaria, M. Si

NIP. 197303172001122002

Ketua Prodi Pendidikan Biologi



Dr. Amprasto, M.Si.

NIP. 196607161991011001

Wiwid Afandi, 2020

**PENGARUH METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTU *KAHOOT* DAN *GOOGLE FORM* TERHADAP HASIL
DAN MINAT BELAJAR PADA SISWA SMA**

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wiwid Afandi

NIM : 1601385

Prodi/Semester : Pendidikan Biologi/VIII

Fakultas : Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "*PENGARUH METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KAHOOT DAN GOOGLE FORM TERHADAP HASIL DAN MINAT BELAJAR PADA SISWA SMA*" ini beserta seluruh isinya adalah benar hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Atas pernyataan diatas, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya. Plagiarisme di cek menggunakan Turnitin.

Bandung, 19 Agustus 2020



Wiwid Afandi

NIM.1601385

PENGARUH METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* BERBANTU *KAHOOT* DAN *GOOGLE FORM* TERHADAP HASIL DAN MINAT BELAJAR PADA SISWA SMA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran TGT berbantu *Kahoot* dan *Google form* terhadap hasil belajar dan minat belajar pada siswa SMA. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasy eksperimental* dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Lembang. Kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol, kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen 1 diberi perlakuan dengan menggunakan *Kahoot* dan kelas XI IPA 6 sebagai kelas eksperimen 2 diberi perlakuan menggunakan *Google form*. Instrument yang digunakan yaitu soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa, angket respon siswa dan angket *ARCS* untuk minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar, minat belajar dan respon siswa dengan menggunakan metode pembelajaran TGT berbantu *Kahoot dan Google form*. Kelas eksperimen *Kahoot* yang diberi perlakuan metode TGT berbantu *Kahoot* menunjukkan rata-rata hasil belajar, rata-rata minat belajar siswa dan rata-rata respon siswa mendapat nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelas lain.

Kata kunci : Metode TGT, *Kahoot* , *Google form*, Hasil Belajar, Minat belajar

THE EFFECT OF TEAM GAME TOURNAMENT LEARNING METHODS ASSISTED BY KAHOOT AND GOOGLE FORM ON THE SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS' LEARNING OUTCOMES AND INTERESTS

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of TGT learning methods assisted by Kahoot and Google Form on the senior high school students' learning outcomes and interests. The research methodology used in this study is a quasi experimental study with non-equivalent control group design. This study was conducted in grade XI IPA at SMA Negeri 1 Lembang, such as XI IPA 3 as the control class, meanwhile XI IPA 4 as the experimental class 1 which was treated by using Kahoot, and XI IPA 6 as the experimental class 2 which was treated by using Google Form. The pretest and posttest were used as an instrument of this study to measure the students' learning outcomes. Moreover, students' questionnaire responses and ARCS questionnaires were also used in this study to discover the students' learning interests. The results of this study showed that there is an effect on the students' learning outcomes, interests, and students' responses towards the use of TGT learning methods assisted by Kahoot and Google Form. The Kahoot experimental class which was treated by TGT learning methods showed a higher achievement on the average of students' learning outcomes, students' learning interests, and students' responses rather than the other classes..

Keywords: TGT Methods, Kahoot, Google form, Learning Outcomes, Learning Interest

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	5
ABSTRACT	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah Penelitian ...	Error! Bookmark not defined.
1.3 Pertanyaan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Batasan Masalah Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.6 Asumsi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.7 Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.8 Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAHOOT DAN GOOGLE FORM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN ALAT EVALUASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MINAT BERLAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL TIPE TGT PADA MATERI PERNAPASAN	Error! Bookmark not defined.
2.1 Aplikasi <i>Kahoot</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2 Aplikasi <i>Google form</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3 Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Alat Evaluasi Formatif.....	Error! Bookmark not defined.
2.5 Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 Faktor-Faktor Hasil Belajar...	Error! Bookmark not defined.
2.6 Minat Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.6.1 <i>Attention</i> (perhatian).....	Error! Bookmark not defined.

2.6.2 <i>Relevance</i> (relevansi)	Error! Bookmark not defined.
2.6.3 <i>Confidence</i> (kepercayaan diri)	Error! Bookmark not defined.
2.6.4 <i>Satisfaction</i> (kepuasan)	Error! Bookmark not defined.
2.7 Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>) Tipe TGT	Error! Bookmark not defined.
2.8 Materi Sistem Pernapasan Sub Bab Mekanisme Pernapasan	Error! Bookmark not defined.

BAB III METODE PENELITIAN **Error! Bookmark not defined.**

3.1 Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Tempat dan Waktu penelitian...	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Tempat penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.2 Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4 Populasi dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Populasi	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Kahoot	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Google form	Error! Bookmark not defined.
3.5.3 Hasil belajar	Error! Bookmark not defined.
3.5.4 Minat Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
3.6 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Kisi-Kisi Instrumen Kognitif (Penguasaan Konsep)...	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Kisi - Kisi Instrumen Angket Afektif.	Error! Bookmark not defined.
3.6.3 Kisi - Kisi Minat Belajar Siswa	Error! Bookmark not defined.
3.6.4 Kisi - Kisi Instrumen Respon Siswa ..	Error! Bookmark not defined.
3.7 Validasi Instrumen Penelitian...	Error! Bookmark not defined.
3.7.1. Reliabilitas soal	Error! Bookmark not defined.
3.7.2. Validitas Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.7.3. Tingkat kesukaran	Error! Bookmark not defined.
3.7.4. Daya Pembeda.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.5. Efektifitas Distraktor	Error! Bookmark not defined.

3.7.6.	Daya Serap	Error! Bookmark not defined.
3.8	Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.9	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.9.1.	Teknik Analisis Data Hasil Belajar Siswa pada Aspek Kognitif	Error! Bookmark not defined.
3.9.2.	Teknik Analisis Data Hasil Belajar Siswa pada Aspek Afektif	Error! Bookmark not defined.
3.9.3.	Teknik Analisis Data Minat Belajar Siswa	Error! Bookmark not defined.
3.9.4.	Teknik Analisis Data Respon Siswa	Error! Bookmark not defined.
3.10	Prosedur Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.11	Alur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN ..		
4.1	Temuan	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Aspek Kognitif (Penguasaan Konsep) Siswa	Error! Bookmark not defined.
4.1.1.1	Aspek Afektif Siswa	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Minat Belajar Siswa	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Respon Siswa	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Aspek Kognitif (Penguasaan Konsep)	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Aspek Afektif Siswa	Error! Bookmark not defined.
4.2.3	Minat Belajar Pada Siswa ...	Error! Bookmark not defined.
4.2.4	Respon Siswa	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		
5.1	Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3	Rekomendasi.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN A		Error! Bookmark not defined.
PERANGKAT PEMBELAJARAN		Error! Bookmark not defined.

A.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**

A.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol .. **Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN B **Error! Bookmark not defined.**

INSTRUMEN PENELITIAN..... **Error! Bookmark not defined.**

B. 1 Rubrik Instrumen Hasil Belajar Aspek Kognitif **Error! Bookmark not defined.**

B. 2 Instrumen Hasil Belajar Aspek Afektif **Error! Bookmark not defined.**

B. 3 Instrumen Minat Belajar Siswa ... **Error! Bookmark not defined.**

B. 4 Instrumen Angket Respon Siswa **Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN C **Error! Bookmark not defined.**

SOP APLIKASI PEMBELAJARAN..... **Error! Bookmark not defined.**

C.1 SOP Aplikasi Kahoot **Error! Bookmark not defined.**

C.2 SOP Aplikasi Google form **Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN D HASIL PENELITIAN..... **Error! Bookmark not defined.**

D. 1 Data Hasil Uji Coba Pilihan Ganda Aspek Kognitif (Penguasaan Konsep)..... **Error! Bookmark not defined.**

D. 2 Data Hasil Belajar Aspek Kognitif Kelas Kahoot **Error! Bookmark not defined.**

D. 3 Data Hasil Belajar Aspek Kognitif Kelas Google form..... **Error! Bookmark not defined.**

D. 4 Data Hasil Belajar Aspek Kognitif Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**

D. 5 Data Hasil Belajar Aspek Afektif Kelas Kahoot **Error! Bookmark not defined.**

D. 6 Data Hasil Belajar Aspek Afektif Kelas Google form **Error! Bookmark not defined.**

D. 7 Data Hasil Belajar Aspek Afektif Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**

D. 8 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kahoot **Error! Bookmark not defined.**

D. 9 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Google form **Error! Bookmark not defined.**

D. 10 Data Hasil Angket Minat Belajar Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**

D. 11 Data Hasil Angket Respon Siswa Kelas Kahoot**Error! Bookmark not defined.**

D. 12 Data Hasil Angket Respon Siswa Kelas Google form..... **Error! Bookmark not defined.**

D. 13 Data Hasil Angket Respon Siswa Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN E ANALISIS UJI STATISTIK**Error! Bookmark not defined.**

HASIL PENELITIAN.....**Error! Bookmark not defined.**

E. 1 Analisis Uji Statistik *Pre-Test* dan *Post-Test* Hasil Belajar Siswa**Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN F SURAT-SURAT PENELITIAN**Error! Bookmark not defined.**

F.1 Surat Keterangan Judgment Soal..**Error! Bookmark not defined.**

F.2 Surat Ijin Uji Coba Instrumen.....**Error! Bookmark not defined.**

F.3 Surat Keterangan Kegiatan Uji Coba Instrumen**Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN G.....**Error! Bookmark not defined.**

DOKUMENTASI PENELITIAN**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Abriyanti, S. (2018). *Analisis Kemampuan Scientific Explanation Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Inkuiri pada Materi Sistem Pernapasan*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Adiwisastra, M. F. (2015). perencanaan game kuis interaktif sebagai multimedia pembelajaran drill and practice untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Informatika, Vol II no 1*.
- Ahmadi. (1999). *In H. d. Smith, Psikologi Sosial (p. 164)*. . Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Albeta, S., Nofianti, & Rahmadani, S. (2020). PERANAN TURNAMEN BERBASIS ICT DENGAN APLIKASI *GOOGLE FORM* TERHADAP PEMBELAJARAN KIMIA. *Vol.5 No.1*, 11-15. Doi: 10.33578/jpk-unri.v5i1.7778
- Anita. (2013). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPA Materi Gaya. Skripsi Fakultas ilmu Pendidikan UPI.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2011). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arisanti, W., Sopandi, W., & Widodo, A. (2016). *ANALISIS PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD MELALUI PROJECT BASED LEARNING*. *Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 8. No.1*, Hal 82-95. doi: 10.33578/jpk-unri.v5i1.7778
- Arsyad, P. (2013). *media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Buchinger, Diego, & Marcelo, d. (2018). Guidelines for designing and using collaborative competitive serious games. . *Computers & Education, 118*, 133-149.
- Bundu. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains-SD*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi .
- Campbell, N. A., & Reece, J. (2010). *Biologi Edisi Kedelapan Jilid 3*. Jakarta: Erlangga.
- Correia, M., & Santos, R. (2017). “*Game Based Learning: The Use of Kahoot in teacher education*”. *International Symposium on Komputer in Education (SIIE)*, 1-4.
- Chaiyo, Y. (2017). *The Effect of Kahoot, Quizizz and Google forms on the Student's Perception in the Classrooms Response System*. Doi: 10.1109/ICDAMT.2017.7904957

- Depdiknas. (2008). Pengembangan Perangkat Penilaian Afektif. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Dewi, I., & Zubaidah, S. (2015). *PENGARUH PROJECT BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR, KREATIVITAS, KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI*. Vol.7 No.1.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fisher, R. (1995). *Teaching Children to Think*. London: Stanley Thornes Ltd.
- Fitrianawati, M., & Hartono, H. (2016). *PERBANDINGAN KEEFEKTIFAN PBL BERSETING TGT DAN GI DITINJAU DARI PRESTASI BELAJAR, KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN TOLERANSI*. JURNAL RISET PENDIDIKAN MATEMATIKA, Vol.3 No.1, 55-65.
- Gregory S., C. (2012). A Case Study on the Potentials of Card Game Assisted Learning. *International Journal of Research Studies in Educational Technology*, Vol. 1 No.1, 26.
- Gronlund, N., & Linn, R. (1990). *Measurement and evaluation in teaching*. New york: MacMillan publishing company.
- Harlina, N. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi *Kahoot* dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, pp. 627–635, 627–635.
- Harris , R. (1995). *Introduction to Creative Thinking*.
- Hidayati , N. (2013). Respon Guru dan Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Bolavoli yang Dilakukan dengan Pendekatan Modifikasi (pada Siswa Kelas V SDN Wateswinangun I Sambeng Lamongan). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan 104*.
- Hurlock, E.B. (2005). Perkembangan anak (jilid 1). Jakarta: Erlangga
- Ibrahim, M dan Nur, M. (2000). *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: University Press.
- Irnaningtyas & Yossa Istiadi. (2014). *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Irwan,Zaky , F., & Atri , W. (2019). efektifitas penggunaan *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIG: Jurnal Pendidikan*, 8 (1).
- Iwamoto, d. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using *Kahoot* on student performance. Analyzing the efficacy of the testing effect using *Kahoot* on student performance. . *Turkish Online Journal of Distance Education*, , 80-93.

- Fraenkel, J.R & Wallen, N.E. (2008). *How To Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Keller, Jhon M, (2000).“*Motivational Design for Learning and Performance: the ARCS Model Approach*”, USA: Florida State University.
- Kumano, Y. (2001). *Authentic Assessment and Portfolio Assessment-Its Theory and*. Japan: Shizuoka University.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013): Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh. Ed. Rev.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Lehmann, H. (1990). *The Systems Approach to Education. Special Presentation. Innotech Publications, Vol.20 No.5.*
- Moersetyo, R. (2002). *Penerapan Model*. Bandung.
- Muhammad Rizal Fauzi (2014), *Penggunaan Google Form sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, dikutip dari repository.upi.edu.
- Muhibbinsyah (2002) *Psikologi belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Muhson, Ali. (2010) “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol 8 No 2 Tahun 2010. Ha 1-10. DOI: 0.21831/jpai.v8i2.949
- Mulyasa. (2010). *Implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan kemandirian guru dan kepala sekolah bumi aksara*. Jakarta.
- Munandar, U. (2002). *Pengembangan Kretaititas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kretaititas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muslich, M. (2014). Pengembangan Model Assessment Afektif Berbasis Self Assessment dan Peer Assessment di SMA Negeri 1 Kebomas. *jurnal kebijakan dan pengembangan pendidikan, Vol.2 No.2*, 143-148.
- Nasyirwan. (2015). Pencapaian 8 (Delapan) Standar Nasional Pendidikan Oleh Kepala Sekolah Untuk Meningkatkan Mutu Lulusan. 724-736.
- Paju, A. R. (2011). *Pengaruh Kualitas Layanan Internet terhadap Tingkat Kepuasan Nasabah Perbankan di Denpasar*. *Journal of Business and Banking*, 1(1), 61. doi:10.14414/jbb.v1i1.153

- Pello, A. (2018). KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA *KAHOOT* UNTUK TOPIK PERSAMAAN KUADRAT PADA SISWA KELAS X SMA IPH 2 SURABAY. *buana matematika: jurnal ilmiah matematika dan pendidikan matematika*, Vol.8 No.2.
- Prasetyo. (2019). *Penerapan Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division Berbantu Kahoot Untuk meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa kelas X Akuntansi 1 SMK KOPERASI YOGYAKARTA Tahun Ajaran 2018/2019*. Yogyakarta.
- Pulungan, Elitha Sundari. (2017). *Peran Mobile Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekresi*
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Puspendik kemendikbud. (2019). *Penguasaan materi ujian nasional*. Retrieved september 30, 2019, from <https://puspendik.kemdikbud.go.id/hasil-un/>.
- Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta : Diva Press.
- Putri, A. M. (2019). implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning dalam menghadapi era revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial"* , 219-222.
- Radyan, P. (2012). *Pengembangan media pembelajaran biologi uji makanan menggunakan adobe flash professional CS5* . Yogyakarta.
- Riduwan. (2012). *metode dan teknik menyusun proposal penelitian* . Bandung: alfabeta.
- Rustaman, Nuryani, dkk. (2003). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Bandung: JICA IMSTEP
- Ruswandi. (2013). *Boss Script*. Bandung: CV Cipta Pesona.
- Sabri, A. (2005). *Strategi belajar mengajar micro teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Saputra, A. (2012). *Peran Konsep Diri dan Minat Belajar Biologi Terhadap Penguasaan Konsep Biologi dengan Efikasi Diri Sebagai Variabel Mediator Pada Siswa SMA*.
- Sardiman. (2003). *interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja.
- siswanto. (2017). *Penilaian dan Pengukuran*. Klaten: Boss Script.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

- Soekanto, S. (1993). *Kamus Sosiologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (1991). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Suryani, N., Setiawan, A., Putra, A. (2018). *Metode Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda Karya.
- Susanto, S. (1998). *komunikasi dalam teori dan praktik* . Jakarta: Bina Cipta.
- Sutirna. (2018). *Game Education : Aplikasi Program Kahoot Dalam Tahap Apersepsi Proses Belajar Mengajar. Tahun Ajaran 2018/2019* . Yogyakarta: FAI USK.
- Syah Muhibbin. (2006). *Psikologi Belajar* , Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA . *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2.
- Uno, H. (2010). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahhab, S. (2015). *Analisis Kebijakan dari formulasi ke penyusunan model-model implementase kebijakan publik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Widyawati, Utomo, dan Saputro, S. (2016) ‘Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika (IAIM NU) Metro Santi’, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), pp. 107–114. Available at: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/135/125>.
- Willey , K., & Gardner , A. (2008, Juli 1). *The effectiveness of using self and peer assessment in short courses: Does it improve learning? Proceeding of conference*. Retrieved from http://www.aeee.com.au/conferences/papers/2008/aeee08_submission_WLCS.pdf.
- Winkel, W.S. 1983. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Zainul , A. (2002). *penelaian hasil belajar*. Jakarta: direktorat jenderal pendidikan tinggi.
- Zainul, & Nasution. (2001). *Penilaian Hasil belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti.

Wiwid Afandi, 2020

PENGARUH METODE TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTU KAHOOT DAN GOOGLE FORM TERHADAP HASIL DAN MINAT BELAJAR PADA SISWA SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu