

PENGARUH PENENRAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIST MATERI AMAR MAKRUF NAHI MUNKAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS XII IPA DI MAN 1

Ida Rosyidah, Prof. Dr. Rusijono, M.Pd.

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, email: Idarosyidahi@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya nilai UTS Al-Qur'an Hadist materi amar makruf nahi munkar. Demikian pula penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif yang dipergunakan guru dalam pembelajaran yakni dengan metode bernyanyi. Tujuan penelitian ini adalah Untuk membuktikan pengaruh penerapan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi Amar Makruf Nahi Munkar kelas XII IPA di MAN 1 Tulungagung. Penelitian ini menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen perlakuan, perlakuan dalam penelitian ini adalah model pembelajan kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Desain eksperimen yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada kelas eksperimen dari hasil observasi terhadap guru dapat dilihat rata-rata dari kedua observer menunjukkan 95,45% dan dari hasil observasi terhadap siswa dapat dilihat rata-rata dari kedua observer menunjukkan 97,7% keduanya menunjukkan kriteria sangat baik. 2) Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi amar makruf nahi munkar untuk meningkatkan hasil belajar kelas XII IPA MAN 1 Tulungagung mengalami peningkatan yang signifikan.

Kata kunci : Penerapan, *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar.

Abstract

The research was based on the low value of Al-Qur'an Hadist material amar makruf nahi munkar. As well the use of a less effective learning model that is used by teachers in learning that is by the singing method. The purpose of this research is to prove the effect of the implementation Cooperative Learning Model Tip Team Games (TGT) In Al-Qur'an Subjects Hadiths of the material for the understanding of religion to improve learning outcomes of class XII MAN 1 Tulungagung. This study uses two classes namely the experimental class and the control class. The type of this research is eksperimental treatment research, treatment in the research is cooperative learning model of Teams Games Tournament type. Experiment design uses True Experimental Design with Pretest-Posttest Control Group Design.. Data collection methods used are observe and tests. The results showed that: 1) The application of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type in the experimental class from the observations of the teachers can be seen as the average of the two observers showing 95.45% and results of observations on students, it can be seen that the average of the two observers shows that 97.7% all two indicate the criteria very well. 2) application of Teams Games Tournament learning model on Al-subjects The Qur'an Hadiths of the material of the illiteracy law to improve learning outcomes of class XII Science MAN 1 Tulungagung experienced a significant increase.

Keywords: *The Implementation, Teams Games Tournament, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pendewasaan peserta didik melalui pembelajaran secara sadar dan terencana untuk secara aktif mengoptimalkan potensi yang ada pada diri peserta didik, sehingga terbentuk watak, karakter, dan kepribadian sebagai manusia seutuhnya. Tujuan dalam pendidikan akan tercapai apabila terjalin suatu interaksi yang baik antar guru dan siswa sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik. definisikan menurut (sardiman, 2012 : 2) belajar adalah adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, salahsatu pertanda bahwa orang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), dan ketrampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Agar dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Al Qur'an Hadits, guru perlu meningkatkan kompetensinya sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Guru perlu menggunakan pendekatan, strategi, metode serta media pembelajaran yang menarik agar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Ada berbagai macam bentuk model pembelajaran yang mendukung tercapainya standart kompetensi siswa, salah satunya adalah metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Alasan peneliti menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini adalah berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Al-Qur'an Hadist serta siswa di MAN 1 Tulungagung bahwasannya dalam pembelajaran Al-Qur'an hadist di MAN 1 Tulungagung guru menggunakan jam pembelajaran yang berlangsung dengan penghafalan hadist dengan

bernyanyi. Dengan penggunaan strategi penghafalan hadist dengan bernyanyi pembelajaran tidak berjalan efisien serta materi pembelajaran tidak dapat tersampaikan sepenuhnya. Dalam pembelajaran siswa berperan pasif dalam menerima materi yang diberikan oleh guru serta kurangnya kerjasama dalam kelompok.

Model pembelajarn kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih dengan beberapa faktor yakni melihat dari karakteristik guru, guru menyukai pembelajaran yang unik dan menyenangkan sehingga model pembelajaran *teams games tournament* ini diharapkan dapat mengubah pola mengajar guru. Selanjutnya dengan penggunaan *teams games tournament* dapat menumbuhkan aktifitas bekerjasama dan berkelompok siswa yang mana dalam pelaksanaannya terdapat tournament sehingga setiap siswa bertanggung jawab terhadap kelompok tim mereka jika terdapat siswa yang kurang memahami pembelajaran siswa dengan kemampuan lebih dalam kelompok tersebut berkewajiban untuk membantu siswa yang belum memahami materi yang dipresentasikan oleh guru dengan demikian terciptanya aktifitas bekerjasama dan berkelompok. Selanjutnya yaitu dengan adanya kuis-kuis didalam permainan diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi amar makruf nahi munkar yang telah disampaikan oleh guru.

Dari uraian diatas proses belajar yang mendorong siswa mampu memahami, mengkontruksi, dan menghubungkan materi yang disampaikan guru dengan cara berkelompok dengan di desain seperti sedang bermain diharapkan siswa dapat merasa senang saat menerima materi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas, peneliti menganggap perlu diadakannya penelitian mengenai "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist Materi Pokok Amar Makruf

Nahi Munkar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas XII IPA MAN 1 Tulungagung”

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan *True Experimental Design*. Karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variable luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono, 2016:112). Dalam implementasinya penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelas Eksperimen adalah kelas yang diberikan perilaku dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* serta kelas kontrol diberikan perilaku seperti pembelajaran biasanya.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di MAN 1 Tulungagung tepatnya pada kelas XII IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII IPA 2 sebagai kelas kontrol selama 2 minggu. Penelitian pada kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 16 Februari 2019 dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan untuk kelas kontrol dilakukan pada tanggal 23 Februari 2019.

Persiapan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian dilapangan ada beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh peneliti pada bulan Desember-Februari. Adapun beberapa hal yang harus dipersiapkan yakni:

1. Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
Rpp merupakan pedoman bagi peneliti saat pengambilan data dilapangan atau di sekolahan tempat penelitian. RPP yang dirancang oleh peneliti dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan serta model pembelajaran yang akan digunakan, yaitu pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi Amar Makruf Nahi Munkar yang

terlebih dahulu sudah dikonsultasikan kepada guru mata pelajaran serta RPP tersebut sudah melalui proses validasi terhadap validator ahli RPP.

2. Menyiapkan Materi

Pada tahap ini peneliti bersama guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadist mempersiapkan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang digunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* sehingga peneliti dan guru dapat berkoordinasi dalam pembuatan isi materi dan materi tes sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif.

3. Melakukan uji validasi RPP

Pada tanggal 08 Februari 2019 peneliti melakukan uji validita RPP Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist materi Amar Makruf Nahi Munkar untuk menilai kelayakan rencana pelaksanaan pembelajaran. Uji Validitas RPP dilakukan oleh validator dan dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unesa. Hasil dari uji validita RPP dinyatakan layak

4. Melakukan Uji Validitas Materi

Pada tanggal 17 Januari 2019 peneliti melakukan uji validitas materi amar makruf nahi munkar untuk dinilai kelayakan dalam menilai hasil belajar siswa. Uji validitas materi amar makruf nahi munkar dilakukan oleh validator dari dosen jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Tulungagung.

5. Menyiapkan Quiz

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ada kegiatan kerja tim yang harus dilakukan oleh setiap siswa secara berkelompok. Oleh karena itu, sebelum penelitian dilaksanakan oleh peneliti hal yang perlu disiapkan adalah quiz dalam games yang disesuaikan dengan materu

yang akan diajarkan yaitu amar makruf nahi munkar.

Metode Pengumpuln Data

Menurut Sugiono (2016 : 2) metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode observasi dan metode tes.

1. Observasi

Sutrisno hadi (dalam Sugiyono, 2016:203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Lembar Observasi dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman dengan jawaban yang akan di *checklist* pada kolom yang telah disediakan.

2. Menurut Arikunto (2010;267) mengemukakan tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Instrumen

Berdasarkan pengembangan instrumen, peneliti perlu mekakukan uji validitas dan reliabilitas instrument yang akan digunakan dalam penelitian

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat dari kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Senaliknya, instrument yang kurang valid berarti

memiliki validitas rendah (Arikunto, 2013:211).

Adapun rumus yang digunakan dalam uji validitas adalah sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

r_{pbis} = Koefisien korelasi point biserial

Mp = Mean skor dari subjek-subjek yang menjawab betul item yang dicari korelasinya dengan tes

Mt = Mean skor total (skor rata-rata dari seluruh pengikut tes)

St = Standar deviasi skor total

p = Proporsi subjek yang menjawab betul item tersebut

q = $1 - p$

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2016:173). Dalam penelitian ini, jumlah butir pertanyaan yaitu ganjil, maka peneliti menggunakan rumus K-R 20. Adapun rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Arikunto, 2013:231)

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

- pq = Jumlah hasil perkalian item dengan benar
 n = Banyaknya item
 S = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

2. Analisis Hasil Belajar

a. Analisis Data Observasi

Untuk menjawab rumusan masalah tentang bagaimana keterlaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament menggunakan teknik analisa data observasi. Pada penelitian ini menggunakan dua pengamat yaitu guru mata pelajaran dan teman sebaya. Untuk mengetahui hasil dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat diketahui dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Riduwan, 2010:15)

Keterangan :

- P = Angka presentase
 f = Frekuensi kesepakatan baik dari dari observer 1 dan observer 2
 N = Jumlah responden

b. T-test

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada pelajaran Al-Qur'an Hadist materi amar makruf nahi munkar. Dalam menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan, uji t digunakan sebanyak dua kali,

1. Uji T untuk menguji perbedaan pretset kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji t ini bertujuan mengetahui kemampuan

awal dari kedua kelompok tersebut seidealnya kemampuan awal kedua kelompok tersebut sama

2. uji t untuk mencari perbedaan antara post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Post test diberikan setelah kedua kelompok tersebut diberi pembelajaran jikaterdapat perbedaan antara post test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka dapat disimpulkan model pembelajaran Teams Games Tournament berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil dihitung dengan menggunakan t-test sebagai berikut: menurut Arikunto (2013 : 352)

$$t = \frac{M1 - M2}{\sqrt{\frac{\sum X_1^2 - \sum X_2^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

- T : Harga T
 $M1$: Mean atau nilai rata - rata hasil kelompok eksperimen
 $M2$: Mean atau nilai rata - rata hasil kelompok kontrol
 $\sum X_1^2$: Jumlah kuadrat nilai kelompok eksperimen
 $\sum X_2^2$: Jumlah kuadrat nilai kelompok kontrol
 N : Jumlah subjek pada kelompok eksperimen dan kontrol

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Validitas

Pada hasil uji validitas pertama dengan 15 butir soal, terdapat 11 soal yang dinyatakan valid dan 4 soal yang dinyatakan tidak valid. Hasil uji validitas pada soal yang tidak valid akan diganti dengan soal lain namun dalam indikator yang sama. Sedangkan hasil uji validitas kedua yang telah dilaksanakan, menunjukkan seluruh butir soal memiliki korelasi diatas r tabel =

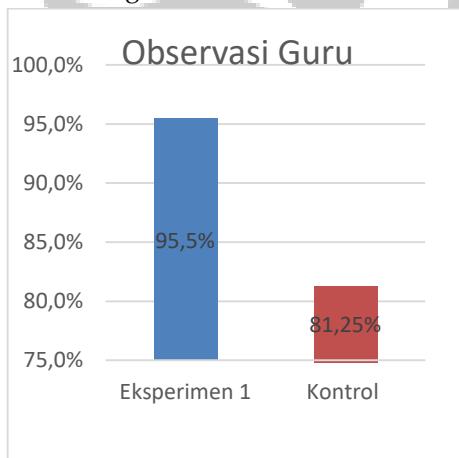
0,361 dengan $N = 34$ siswa pada taraf signifikan 5%, jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh butir soal berjumlah 15 soal dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan per hitungan uji reliabilitas, diperoleh harga r hitung = 0,6695 yang kemudian dikonsultasikan dengan harga r tabel = 0,514 dengan $N = 15$ soal pada taraf signifikan 5% maka dapat menunjukkan bahwa r hitung = 0,6695 > 0,514 maka soal dikatakan reliabel.

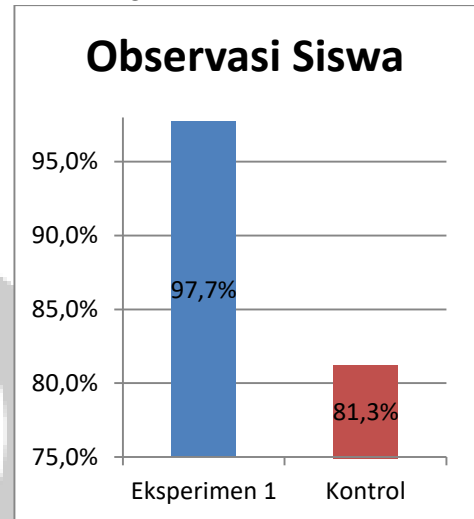
3. Observasi

a. Hasil analisis data keterlaksanaan proses penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament pada observasi guru termasuk kategori sangat baik, yaitu pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 95,45%, dan kelas kontrol 81,25% Berikut merupakan grafik hasil analisis data observasi guru:



b. Hasil analisis data keterlaksanaan proses penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament pada observasi siswa termasuk kategori sangat baik, yaitu pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 97,7% dan kelas kontrol 81,25% Berikut

merupakan grafik hasil analisis data observasi guru:



3. Tes

a. Uji Homogenitas

1. Pretest

Berdasarkan per hitungan pretest, ditemukan harga f hitung = 1,16 kemudian dikonsultasikan pada f table dengan db pembilang $34-1 = 33$ dan db penyebut $34-1 = 33$ pada taraf signifikansi 5% harga f table = 1,80 maka $1,16 < 1,80$ dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis bersifat homogen

2. Posttest

Berdasarkan per hitungan posttest diatas, ditemukan harga f hitung = 1,29 kemudian dikonsultasikan pada f table pada taraf signifikansi 5% harga f table = 1,80 maka $1,29 < 1,80$ dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis bersifat homogeny

Dalam penelitian ini dalam uji normalitas peneliti menghitung setiap sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) dengan menggunakan rumus chi-kuadrat. Dari data yang ada, diperoleh Chi

Kuadrat table dengan $dk = 6 - 1 = 5$ dengan taraf signifikan 5% yaitu 11,07.

b. Normalitas

Dalam penelitian ini dalam uji normalitas peneliti menghitung setiap sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) dengan menggunakan rumus chi-kuadrat. Dari data yang ada, diperoleh Chi Kuadrat table dengan $dk = 6 - 1 = 5$ dengan taraf signifikan 5% yaitu 11,07. Dengan hasil pretest-posttest kelas eksperimen berdistribusi normal dan pretest-posttest kelas kontrol berdistribusi normal.

c. T-test

Dari perhitungan t-test didapatkan hasil bahwa nilai pretest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yakni sama atau tidak ada perbedaan yang signifikan dengan hasil t hitung \leq t table yakni $0,62 \leq 2,00$ sehingga dapat dikatakan bahwasannya kemampuan awal kedua kelompok tersebut sama.

Dari perhitungan yang diperoleh dari post-test kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol **terdapat perbedaan**. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak berarti signifikansi dan konsultasikan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} . Ternyata hasil yang diperoleh terdapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2,10 > 2,00$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan.

H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan dan kesimpulan hasil penelitian adalah bahwa eksperimen yang dilakukan mempunyai pengaruh terhadap kelompok eksperimen

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil per hitungan analisis pada bab IV, maka peneliti menemukan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Observasi guru pada kelas eksperimen pada keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament menunjukkan 95,45% dan termasuk pada kategori sangat baik.
2. Hasil Observasi siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament mendapat hasil 97,7% dikategorikan sangat baik.
3. Dari hasil perhitungan uji t sebanyak dua kali yaitu yang pertama untuk mengetahui pengetahuan awal siswa didapatkan hasil dari perhitungan data diketahui t_{tabel} lebih besar dibandingkan dengan t_{hitung} dengan perbandingan angka $2,00 \leq 0,62$ maka dinyatakan bahwasannya kedua kelompok tersebut sama atau tidak ada perbedaan yang signifikan. Pengujian dengan uji t yang kedua yakni untuk mengetahui perbedaan post-test dari kedua kelompok. Dari perhitungan diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan perbandingan angka $2,10 > 2,00$ maka dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima karena menunjukkan ada perbedaan yang signifikan.

B. Saran

Berdasarkan keseluruhan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat dari hasil penelitian ini

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament diharapkan guru sebelum memulai pembelajaran dapat memahami tahapan-tahapan dalam penerapannya

sehingga pembelajaran dapat berjalan efisien.

2. Dalam penerapan model pembelajaran diharapkan guru dapat memanfaatkan waktu seefisien mungkin sehingga tahap-tahap penerapan model pembelajaran teams games tournament dapat tersampaikan

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, M Fadlan. 2016. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di MAN 1 Pesisir Tengah Krui Kabupaten Pesisir Barat Tahun Ajaran 2015/2016*. Jurnal Online (<http://digilib.unila.ac.id>, diakses pada 19 Oktober 2018).
- Wirasari, Enggal P. 2017. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP di Kota Malang*
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Pendidikan Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Banuarti, Alfian. 2012. *Perbedaan Hasil Belajar Dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dan Konvensional Dalam Mata Pelajaran Otomotif Sepeda Motor Pada Siswa Kelas X Jurusan Sepeda Motor Di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipura*. Jurnal Online (<http://eprints.uny.ac.id/>, Diakses pada 17 oktober 2018)
- Hamdani,, M. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Pustaka Setia.
- Ibrahim, Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif Surabaya : Program Pascasarjana*
- Januszewski, Alan dan Machael Molenda. 2008. *Educational Teknologi. A Definition With Commentary*. New York ad London : Lawrence Erlbaum Associates.
- Nursalim, Muhamad, dkk. 2007. *Psikologo Pendidikan*. Surabaya : Unesa University Press.
- Ridwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Beorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sadirman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali .
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Frenanda Media.
- Slavin, R. E. 1994. *Educational Psychology Theory and Practice*. 5th edition. Boston: Allyn and Bacon
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : PT Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grub