



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DENGAN MEMANFAATKAN FACEBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Yanto Rochmanto✉

Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juni 2015

Disetujui Juli 2015

Dipublikasikan Agustus
2015

Keywords:

*Team games Tournament,
Facebook, medium of learning*

Abstrak

Fenomena pembelajaran yang terjadi saat ini kadang menciptakan suasana kelas yang statis, monoton dan membosankan. Bahkan yang lebih memprihatinkan, akan mematikan aktifitas dan kreatifitas anak didik di kelas.. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemahaman guru IPS tentang media sosial Facebook sebagai media pembelajaran, mengkaji penerapan model pembelajaran TGT dengan memanfaatkan facebook sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS kelas VIII serta mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS dengan memanfaatkan facebook sebagai media pembelajaran di SMP Wahidin Kota Cirebon. Pendekatan penelitian ini menggunakan "penelitian pengembangan" (Research & Development). Penelitian ini merancang suatu produk dan mengembangkan pengujian efektivitas dari produk yang dihasilkan. Efektifitas produk yang dihasilkan dapat dilakukan uji coba test dengan judgement pakar atau orang – orang yang dinilai kompeten dalam bidang kajian penelitian tersebut. Disarankan guru hendaknya dapat mendayagunakan internet sebagai media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Abstract

Learning phenomena that occur at this time sometimes creates a classroom atmosphere that is static, monotonous and boring. Even more alarming, it will turn off the activity and creativity of the students in the class .. The purpose of this study to determine understanding of social studies teachers about social media Facebook as a medium of learning, reviewing the application of TGT learning model by using facebook as a medium of learning social studies class VIII and review the effect of the application of TGT learning model in social studies by making use facebook as a medium of learning in junior Wahidin Cirebon City. This research was conducted using the "research and development" (Research & Development). This research is to design and develop a product testing of the effectiveness of the products produced. The effectiveness of the resulting product can be tested or test the expert judgment of people - those who rated competent in the field of the research study. Suggested teachers should be able to utilize the Internet as a medium of learning in a creative, interesting and motivating students to be active in the discussions in existing discussion group on facebook.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233
E-mail: pps@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimiliki seseorang sehingga pengertian dikembangkan (Suparno: 1997:61). Prinsip belajar yang dikemukakan oleh Ireffers (1991) adalah memiliki *indicator mechanistic* (latihan, mengerjakan) *Strukturalistic* (terstruktur, sistematis, aksimatik), *empiristic* (pengalaman induktif-deduktif) dan *realistic human activity* (aktivitas kehidupan nyata). Prinsip tersebut akan terwujud jika melaksanakan pembelajaran dengan memperhatikan intelektual, emosional, kontekstual, komunikatif, mengkomunikasikan dan *inklusif life skill*.

Berdasarkan pandangan konstruktivisme yaitu keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada lingkungan atau kondisi belajar, tetapi juga pada pengetahuan awal peserta didik. Terdapat beberapa faktor yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik, utamanya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik untuk mengikuti mata pelajaran IPS dengan baik. Faktor lain adalah cara mengajar guru yang kurang tepat dengan kondisi peserta didik. Hal ini kebanyakan berhubungan dengan model pembelajaran ataupun sarana prasarana pendukung yang berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik.

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di kelas, guru memiliki tugas dan tanggung jawab menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengevaluasi, menganalisis hasil evaluasi, dan melakukan tindak lanjut hasil pembelajaran (Depari, 2011: 1). Guru akan menjadi "aktor" penentu keberhasilan peserta didik dalam mengadopsi dan menumbuhkembangkan nilai-nilai kehidupan. Guru mempunyai peranan yang penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran IPS. Seorang guru bukan hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik, namun guru harus mampu menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung

secara aktif. Salah satunya dengan memperhatikan model dan media pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran berdasarkan paham konstruktivisme. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran dengan membentuk peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil. Dalam kelompok ini peserta didik yang dipilih memiliki tingkat kemampuan berbeda dari segi budaya, jenis kelamin, dan kemampuan akademiknya. Sebagai anggota kelompok, peserta didik bekerjasama untuk membantu dan memahami suatu bahan pelajaran serta tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dan dapat memotivasi peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajarnya (Isjoni, 2009:16).

Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. *Team Games Tournament* terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap presentasi kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*Team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan lima atau enam orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu antar peserta didik yang berkemampuan lebih dan peserta didik yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara penulis dengan guru - guru mata pelajaran IPS di SMP Wahidin Kota Cirebon pada tanggal 26 s.d 28 Februari 2015 diketahui bahwa selama ini proses pembelajaran IPS menggunakan berbagai macam metode serta

media pembelajaran dalam menerangkan materi pelajaran. Diantaranya adalah metode cooperative learning yang berbasis multimedia dan masih banyak lagi metode yang lain, tetapi penggunaan metode tersebut seringkali membuat peserta didik merasa jenuh. Begitu pula proses belajar yang terjadi di SMP Wahidin Kota Cirebon, siswa mengalami beberapa kelemahan antara lain : (1) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dalam setiap pembelajaran, (2) Siswa tidak mempunyai kemauan dalam pembelajaran, (3) konsentrasi siswa kurang terfokus pada pembelajaran dan (4) Kurangnya kesadaran siswa dalam pembelajaran. Kelemahan-kelemahan di atas merupakan masalah desain dan metode pembelajaran di kelas yang penting dan mendesak untuk dipecahkan. Hal ini akan berakibat luas pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Keberadaan fitur pendidikan dalam facebook seperti *slideshare* dan *quiz* masih belum banyak digunakan oleh *facebookers* sebagai sarana pembelajaran. Dominasi aplikasi hiburan menjadikan aplikasi pendidikan terabaikan dan terkesan *facebook* hanya sebagai aktifitas hiburan yang kurang bermanfaat. Dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *slideshare* dan *group*. *Slideshare* adalah aplikasi dimana server dapat berbagi dengan user melalui informasi/ dokumen yang dapat diambil atau diunduh oleh user didalam sistem (*facebook*). Jadi peserta didik dapat mengunduh file presentasi sebelum materi itu diajarkan sehingga peserta didik dapat mempelajarinya terlebih dahulu di rumah. Dengan adanya aplikasi *group* peserta didik dapat bertanya kesulitan materi yang mungkin karena keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga guru tidak dapat menjelaskan materi secara detail. Pembelajaran jika hanya dilaksanakan didalam kelas tentu terkesan membosankan, sehingga dengan memanfaatkan media *facebook* dapat memotivasi peserta didik untuk belajar di luar kelas.

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan yang dapat dikemukakan adalah : Bagaimanakah analisis kebutuhan (Need

Assesment) guru IPS terhadap pemanfaatan facebook sebagai media pembelajaran ? Bagaimana desain model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Wahidin Kota Cirebon dengan memanfaatkan Facebook sebagai media pembelajaran, serta bagaimana efektifitas model pembelajaran TGT dengan memanfaatkan Facebook sebagai media pembelajaran terhadap pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Wahidin Kota Cirebon. Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat keilmuan serta dapat dijadikan sebagai bahan pijakan dan rujukan dalam rangka mengoptimalkan pembelajaran IPS di SMP Wahidin Kota Cirebon khususnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan “penelitian pengembangan” (*Research & Development*). Penelitian ini merancang suatu produk dan mengembangkan pengujian efektivitas dari produk yang dihasilkan. Efektivitas produk yang dihasilkan dapat dilakukan uji coba test dengan judgement pakar atau orang – orang yang dinilai kompeten dalam bidang kajian penelitian tersebut. Dalam hal ini peneliti melakukan judgement pakar terhadap guru-guru IPS yang terhimpun dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPS yang ada di Kota Cirebon.

Metode dalam R & D yang dipakai adalah Eksperimen quasi (*pretest-potest with control group design*) yang mana dalam menggunakan kelas ujicoba hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Pemilihan kelas eksperimen dilakukan berdasarkan masukan dari guru mata pelajaran tentang hasil belajar siswa. Subyek Penelitian dalam uji coba penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VIII. Sedangkan populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswa dari kelas VIII SMP Wahidin Kota Cirebon Tahun Pelajaran 2014/2015. Sampel Penelitian adalah dengan memilih sampel acak (*Random sample*) yaitu siswa kelas VIIIA (31 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIIC (32 siswa) sebagai kelas kontrol.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur pemahaman guru mata pelajaran IPS kelas VIII tentang media sosial menggunakan statistik deskriptif dengan teknik persentase. Sedangkan analisis data yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran yang sedang diterapkan dalam pembelajaran, digunakan skala Likert, yang kemudian diinterpretasikan pada interpretasi skala Likert Instrumen penelitian kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang diperoleh selanjutnya diinterpretasi skornya berdasarkan skala Likert. Selain menggunakan skala likert penguatan atas hasil penelitian di perjelas dengan menggunakan rumus (N-gain). Sehingga dapat diketahui tingkat efektivitas dari hasil penelitian pengembangan rendah, sedang atau tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari *need assesment* yang telah dilakukan kepada guru IPS tentang kemampuan penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran, berikut hasil analisisnya :

Tabel. 1 Needs assesment terhadap guru IPS

No	Aspek Penilaian	Skor		Kelayakan
		hasil validasi	Skor yang diharapkan	
1	Pemahaman konsep dan kedudukan Media Sosial dalam pendidikan	10	12	83%
2	Kebutuhan penggunaan Media Sosial dalam pembelajaran IPS	21	24	87%
Jumlah		31	36	86%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman responden tentang konsep dan kedudukan media sosial dalam pendidikan, yakni pada kategori sangat paham 86%, sedangkan kebutuhan penggunaan media sosial dalam pembelajaran IPS, yakni pada kategori sangat perlu 87%. Sehingga disimpulkan bahwa guru IPS mampu mengoperasikan media sosial sebagai kebutuhan media pembelajaran di kelas (sangat baik).

Desain media sosial facebook untuk dijadikan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS diawali dengan mengumpulkan data berupa tanggapan dari guru dan siswa mengenai bagaimana model dan konten dari media sosial untuk media pembelajaran IPS. Dari hasil wawancara yang dilakukan pada penelitian awal yang dilakukan di SMP Wahidin Kota Cirebon kepada siswa kelas VIII, guru IPS kelas VIII dan guru Teknologi Informasi dan Komunikasi menunjukan bahwa siswa ketika ditanya mengenai media social yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS yang ideal 86 % dari para siswa lebih memilih *facebook*. *Facebook* dapat mereka gunakan sebagai media diskusi *online* di luar jam kelas, siswa memilih jejaring sosial *facebook* alasannya adalah lebih familier dari pada jejaring sosial lainnya. Terdapat 164 siswa dari 186 siswa (88%) kelas VIII di SMP Wahidin Kota Cirebon memiliki akun jejaring sosial *facebook*.

Hasil wawancara terhadap guru bidang studi IPS kelas VIII yaitu bapak Solichin, S.PdI beliau lebih menyoroti isi yang terdapat dalam *facebook* pembelajaran IPS baiknya berisi materi pelajaran yang sesuai dengan Silabus sehingga jika dipakai sebagai media pembelajaran, selain akan tercipta model pembelajaran yang menarik, kompetensi belajar siswa juga dapat tercapai. Sementara hasil wawancara dengan guru TIK yaitu bapak Yudi Wahyudi, S.Kom, *facebook* yang dipakai sebagai media pembelajaran merupakan gagasan yang menarik akan tetapi banyak hal yang harus diperhatikan dalam pengisian materi atau konten yang ada di *facebook* itu sendiri. Materi yang ditampilkan harus benar-benar materi yang merupakan konsumsi seorang siswa yang dipergunakan

untuk keperluan belajar. Adapun aspek penilaian untuk ahli materi ditinjau dari aspek: (1) isi materi; (2) strategi pembelajaran

Setelah dilaksanakan proses pembelajaran IPS berbasis media sosial facebook, diberikan 3 angket untuk melihat bagaimana tanggapan siswa mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, minat serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Hasil angket tersebut dibandingkan dengan hasil angket sebelumnya untuk melihat prosentase kenaikan hasil angket sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media sosial.

Tabel. 2 Prosentase Angket Siswa

No	Angket	Pretest	Posttest
1	angket proses pembelajaran	63%	74%
2	angket minat	59%	67%
3	angket motivasi	59%	78%

Dilihat dari hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas kontrol dan eksperimen diberikan soal pretes untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum adanya perlakuan yang berbeda. Hasil tersebut sebagai berikut :

Table. 3 Analisis Deskriptif Nilai Hasil Pretest

No	Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Banyak Siswa	31	32
2	Nilai Tertinggi	80,00	77,00
3	Nilai Terendah	47,00	40,00
4	Rata-rata	61,61	64,41
5	Standar Deviasi	8,92	9,04
6	Rentang	33,00	37,00
7	Panjang Kelas	5,50	6,17

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, diberikan soal post test. Data hasil belajar ini

akan dijadikan data tahap akhir dengan perhitungan sebagai berikut:

Tabel. 4 Analisis Deskriptif Nilai Hasil Post Test

No	Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Banyak Siswa	31	32
2	Nilai Tertinggi	90,00	90,00
3	Nilai Terendah	66,67	60,00
4	Rata-rata	77,42	73,02
5	Standar Deviasi	6,59	7,87
6	Rentang	23,33	30,00
7	Panjang Kelas	3,89	5,00

Berdasarkan hasil analisis data, kemampuan kognitif siswa dalam kelas eksperimen mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan. Dari hasil angket proses pembelajaran yang diberikan siswa diperoleh data bahwa pembelajaran IPS berbasis media sosial facebook lebih dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa.

Dengan media sosial, ada inovasi baru dalam proses pembelajaran, tidak hanya fokus pada guru, namun siswa bisa belajar secara mandiri. Banyak kelebihan yang ada dalam media sosial. Kelebihan pertama adalah siswa dan guru tidak gagap teknologi. Kemudian yang kedua adalah meningkatkan pemahaman materi, Kelebihan ketiga adalah mendidik peserta didik agar menggunakan internet dengan baik bukan untuk hal-hal yang negatif. Kelebihan lainnya adalah pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak menjenuhkan.

Dari kelebihan-kelebihan itu siswa lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis media sosial. Media pembelajaran tersebut tidak hanya digunakan oleh pengajar saja, namun siswa bisa menggunakan media pembelajaran berbasis media sosial tersebut untuk dipelajari sendiri dirumah. Penggunaan media sosial adalah salah

satu cara mengurangi kejenuhan siswa sehingga siswa tertarik dan termotivasi dalam mempelajari materi yang diajarkan. Suasana belajar yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara efektif sehingga akan lebih diingat dan dipahami.

Pelajaran IPS kelas VIII di SMP Wahidin Kota Cirebon memiliki Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) 70. Ketentuan ini juga dipakai sebagai patokan ketuntasan nilai siswa dalam penelitian ini. Pembelajaran IPS berbasis media sosial dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil angket sebelum diberi perlakuan dan sesudah perlakuan terdapat peningkatan skor angket, hal ini juga dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Dari hasil belajar pretest siswa dengan jumlah keseluruhan siswa kelas eksperimen 31 anak, siswa yang tuntas sebanyak 7 anak, dengan prosentase ketuntasan 22,5 %, sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah siswa 32 anak, siswa yang tuntas sebanyak 11 anak dengan prosentase ketuntasan 34 % . Dari hasil post test hasil belajar kelas eksperimen, siswa yang tuntas sebanyak 25 dengan prosentase ketuntasan 80 % anak, sedangkan pada kelas kontrol, siswa yang tuntas sebanyak 20 anak dengan prosentase ketuntasan 63 %.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa : *need assessment (analisis kebutuhan)* yang telah dilakukan kepada guru IPS kelas VIII tentang kemampuan penggunaan media social sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa pemahaman responden tentang konsep dan kedudukan media social dalam pendidikan, yakni pada kategori sangat paham, sedangkan kebutuhan penggunaan media social dalam pembelajaran IPS, yakni pada kategori sangat perlu. Sehingga dapat dinyatakan bahwa guru IPS mampu mengoperasikan media social sebagai kebutuhan media pembelajaran di kelas.

Media facebook berfungsi sebagai media pembelajaran di kelas dan sebagai pembelajaran *online* di rumah serta sebagai sarana berbagi

materi pembelajaran, sarana berdiskusi secara *online*. Pembelajaran IPS berbasis media sosial dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil angket sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan facebook terdapat peningkatan skor angket, hal ini juga dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa terdapat peningkatan jumlah siswa tuntas belajar pada kelas eksperimen sebanyak 18 siswa, sedangkan pada kelas control hanya 9 siswa. Kemudian dari hasil dari perhitungan N-gain, dapat dijelaskan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) pada mata pelajaran IPS kelas VIII sangat efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat kriteria yang diperoleh yaitu “sedang” ($<g> = 0,38$) pada kelas eksperiment dibandingkan dengan kelas control yang memperoleh kriteria “rendah” ($<g> = 0,23$).

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada : Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universtias Negeri Semarang; Prof. Dr. Ahmad Slamet, M.Si., Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang; Prof. Dr. Wasino, M.Hum., Kepala Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial PPs UNNES; Prof. Dr. Dewi Liesnoor, M.Hum., Sekretaris Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial PPs UNNES.

DAFTAR PUSTAKA

- Apip, N. A. 2010. Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP N 3 Pacitan. Skripsi. Semarang: FMIPA Universitas Negeri Semarang.
- Arifin, Zaenal. 1991. Evaluasi Instruksional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2009. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- , 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Arsyad, Ashar. 2004. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGafindo Persada.
- Dalyono, M. 2010. Psikologi Pendidikan Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Depari, Ganti. 2011. Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament dan Learning Cycle pada Mata Pelajaran Elektronika Digital. Jurnal UPI, vol 7 no 2 Agustus 2011: 161 –174. Tersedia di <http://jurnal.upi.edu> [diakses 7-1-2013].
- Djamarah, Syaiful Bahri 1999, Psikologi Belajar; Jakarta: Rineka Cipta
- Fachrurrozie & Anisykurilillah. 2009. Teams Games Tournament Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah IPS Ekonomi Ekonomi. Jurnal Dinamika Pendidikan Unnes, vol 2 no 2. Tersedia di <http://journal.unnes.ac.id> [diakses 5-1-2013].
- Handayani, Fitri. 2010. Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi. Jurnal Penelitian Kependidikan, TH. 20, NO. 2, OKTOBER 2010. Tersedia di <http://jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/22077176.pdf>[diakses 1-2-2013]
- Isjoni.** 2009. Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Khotimah T, Nurkamid H, Susanto A . 2011. Pemanfaatan Aplikasi Jejaring Sosial Facebook untuk Media Pembelajaran. Jurnal UMK. Tersedia di <http://jurnal.umk.ac.id>(diakses 30-2-2012)
- Rappel & Dian. 2007. Perbedaan hasil belajar fisika antara Pembelajaran teori Ausubel dengan Pembelajaran Konvensional di SMAN 1 Medan. Jurnal Pendidikan IPS Ekonomi dan Sains ISSN:1907-7157.2/2:71-76. Tersedia di <http://jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/22077176.pdf> [diakses : 2-2-2014]
- Richard Shambare, Robert Rugimbana & Nkosinathi Sithole 2012. Social Networking Habits Among Studens African Journal of Business Management Vol.6(2), pp.578-786, Tersedia di www.academicjournals.org/ [diakses 20-03-2015]
- Slavin, R. 2010. Cooperative Learning : Theory, Research and Practice. Tersedia di <http://www.successforall.org/SuccessForAll/media/PDFs/CL--What-Makes-Groupwork-work.pdf> [diakses 20-9-2014]
- Sugiyono. 2010. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: CV ALFABETA.
- Suherman, Erman.,dkk. 2003. Strategi Pembelajaran IPS Ekonomi Kontemporer. Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia
- Tim Penyusun KBBI. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia.
- Thursan Hakim, 2008, Belajar Secara Efektif, Depok:Puspa Swara
- Uno, Hamzah B.2011.Teori motivasi dan pengukurannya analisis di bidang pendidikan.Jakarta:Bumi Aksara.
- Van Wyk, MM. 2011. The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. Journal of Social Sciences, 26(3), 183-193.Tersedia di <http://www.krepublishers.com> [diakses 10-1-2014].
- Wahana, komputer. 2006. Seri Belajar Praktis Menguasai SPSS 13 untuk Statistik. Jakarta: Salemba Infotek.
- Yahya, Muhamad. 2011. Pemanfaatan Jaringan Facebook Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Facebook. Tersedia di <http://www.slideshare.net> [diaksese 3-1-2014].
- Zakaria, Effandi & Zanaton Iksan. 2006. Promoting Cooperative Learning in Science and Mathematics Education: A Malaysian Perspective. Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education, 2007, 3(1), 35-39.Tersedia di <http://www.ejmste.com> [diakses 26-1-2014].