

**PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA MELALUI
MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN
BAMBOOZLE PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMPN 7 ARUT
SELATAN**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA STUDI
INDEPENDEN BERSERTIFIKAT ICE-INSTITUTE (SKRIPSI)**



Oleh:

**RISMA YUNITA VERAWATI
(2010130220006)**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

2024

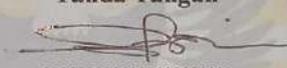
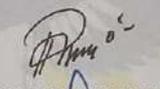
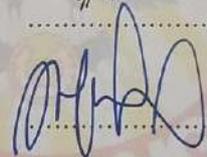
HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN

**PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA MELALUI MODEL
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN BAMBOOZLE PADA MATA
PELAJARAN TIK DI SMPN 7 ARUT SELATAN**

Disusun oleh :
Risma Yunita Verawati
2010130220006

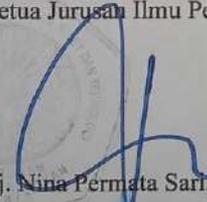
Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A.		20 JUN 2024
Penguji Utama Sulistyo Rini, S.Pd., M.Pd.		28 JUN 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Mastur, M. Pd.		28 JUN 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risma Yunita Verawati

NIM : 2010130220006

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Melalui Model *Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Bamboozle*

Menyatakan bahwa Artikel ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 17 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan



Risma Yunita Verawati

2010130220006

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji Syukur kehadiran Allah SWT serta shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, Alhamdulillah laporan ini dapat diselesaikan dengan judul “Pemanfaatan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Bamboozle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SMPN 7 Arut Selatan”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan laporan ini tidak terlepas dari bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Lambung Mangkurat serta Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
2. Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A juga selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan, bimbingan dan saran selama penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Mastur, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak ilmu dan dukungan selama perkuliahan, bimbingan, saran, dan telah menyetujui skripsi ini.
4. Seluruh staf dosen Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
5. Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Arut Selatan, Gerry Yunida, S.Pd., M.Pd serta seluruh Pihak Sekolah SMP Negeri 7 Arut Selatan yang telah memberikan bantuan untuk kelancaran penulis dalam melaksanakan tindakan di sekolah tersebut.
6. Orang Tua yang telah memberikan dukungan, do'a dan motivasi dalam menyelesaikan laporan ini.
7. Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan saran maupun dorongan serta dukungan berupa moril maupun materil demi terselesaikannya laporan ini.

Penulis telah berusaha menyusun laporan ini dengan sebaik-baiknya namun terlepas dari semua itu, penulis tahu bahwa masih banyak kekurangan karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangatlah berarti bagi penulis. Akhir kata, semoga laporan “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Bamboozle* Pada Mata Pelajaran TIK Di SMPN 7 Arut Selatan” dapat bermanfaat bagi kita semua.

Banjarmasin, Mei 2024
Penulis,

Risma Yunita Verawati
NIM 2010130220006

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
ABSTRAK.....	1
BAB I	3
A. Latar Belakang.....	3
B. Tujuan Penulisan	6
C. Manfaat Penulisan	7
BAB II.....	8
A. Deskripsi Lembaga Mitra	8
B. Teknologi Pendidikan.....	9
C. Kawasan Teknologi Pendidikan	10
E. Model <i>Teams Game Tournament</i> (TGT).....	12
F. Media Pembelajaran <i>Bamboozle</i>	17
G. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Bamboozle</i>	20
H. Indikator Kolaborasi Siswa	21
I. Penelitian Relevan	26
J. Kerangka Berpikir	31
BAB III	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Setting/Subjek dan Objek Penelitian	35
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
D. Prosedur Pelaksanaan Tindakan	35
E. Metode Pengumpulan Data	47
F. Instrumen Penelitian	48
G. Uji Keabsahan Data	52
H. Teknik Analisis Data	52
J. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	55
BAB IV	57
A. Laporan Hasil Kegiatan Studi Independen Bersertifikat ICE-Institute	57

B. Hasil dari strategi pemanfaatan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan bantuan media <i>Bamboozle</i>	60
C. Pembahasan	63
BAB V	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi ICE-Institute.....	9
Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 4. 1 Sintaks Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan <i>Bamboozle</i>	60
Gambar 4. 2 Pemanfaatan Media <i>Bamboozle</i>	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa Pertemuan Pertama.....	37
Tabel 3. 2 Data Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa Pertemuan Kedua.....	39
Tabel 3. 3 Data Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa Pertemuan Ketiga	42
Tabel 3. 4 Data Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa Pertemuan Keempat.....	45
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Observasi Pemanfaatan Media <i>Bamboozle</i>	48
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Lembar Observasi Kolaborasi	50
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Wawancara	51
Tabel 3. 8 Kategori Data Hasil Observasi Pemanfaatan <i>Bamboozle</i>	53
Tabel 3. 9 Kategori Data Hasil Observasi Kolaborasi.....	54
Tabel 3. 10 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	55
Tabel 4. 1 Topik dan Penugasan.....	57
Tabel 4. 2 Logbook.....	59
Tabel 4. 3 Sintaks Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan <i>Bamboozle</i>	60