

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISTEM KEMUDI

Oleh:

Ahmad Nur Fithrotul Huda, Rabiman
Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, FKIP
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta
E-mail: al.huda141@yahoo.com & rabimanust@yahoo.com

ABSTRACT

The objectives of this study were to describe (1) the use of jigsaw could improve learning activeness and (2) the use of jigsaw could improve learning achievement of steer system. This study was an action research. Data collection techniques used test and observation. Data analysis techniques used descriptive and quantitative analysis. This study shows that (1) the use of jigsaw could improve learning activeness. The learning activeness of cycle I was in low category, cycle II was in high category, and cycle III was in very high category. (2) The use of jigsaw could improve learning achievement of steer system. The improvement could be seen from the average score of pre cycle was 66.5, cycle I was 71.5, cycle II was 74.5, and cycle III was 89.5.

Key words: *model jigsaw, activeness, achievement*

A. Pendahuluan

Salah satu indikator keberhasilan kegiatan belajar sistem kemudi di SMK Perindustrian Yogyakarta dapat dilihat keaktifan dan hasil belajar masih rendah. Keaktifan belajar menentukan pencapaian hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Supriadi (2004:45) mengutarakan bahwa keaktifan adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Keaktifan merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya proses dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010:13). Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman AM, 2001: 98).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh masing-masing siswa masih rendah. Menurut Muhibbin Syah (2008:141), "Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan

yang ditetapkan dalam sebuah program". Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan pengukuran dan penilaian belajar yang telah dilakukan oleh siswa setelah siswa melakukan kegiatan proses pembelajaran yang kemudian dibuktikan dengan suatu tes dan hasil pembelajaran tersebut dinyatakan dalam bentuk simbol baik dalam bentuk angka, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai.

Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan dan hasil pembelajaran adalah menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dikembangkan di SMK seharusnya menyesuaikan dengan kondisi dan situasi siswa. Menurut Rusman (2012:133), model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran". Berdasarkan observasi di kelas, diketahui bahwa model pembelajaran

yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah model ceramah. Penggunaan model ceramah dalam proses pembelajaran dihitung kurang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan siswa cenderung menjadi pasif. Model ceramah membuat kegiatan pembelajaran terlihat monoton karena guru hanya menjelaskan materi, sedangkan siswa hanya mendengar dan mencatat materi tersebut.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2004:206), model ceramah memiliki beberapa kelemahan, yaitu membuat siswa pasif; mengandung unsur paksaan kepada siswa; mengandung daya kritis siswa; anak didik yang lebih tanggap dari visi visual akan menjadi rugi dan anak didik yang lebih tanggap auditifnya dapat lebih besar menerimanya; sukar mengontrol sejauh mana pemerolehan belajar anak didik; kegiatan pengajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata); dan bila terlalu lama membosankan. Kelebihan model ceramah adalah guru mudah menguasai kelas; guru mudah menerangkan bahan pelajaran berjumlah besar; dapat diikuti anak didik dalam jumlah besar; dan mudah dilaksanakan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah model *jigsaw*. Robert E Slavin (2008:4) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah berbagai macam model pembelajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. David Johnson dalam Anita Lie (2002:30) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan unsur: 1) saling ketergantungan positif, 2) tanggung jawab perseorangan, 3) tatap muka, 4) komunikasi antar anggota, 5) evaluasi proses kelompok.

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat

meningkatkan keaktifan belajar sistem kemudi siswa kelas XII Program Keahlian TKR di SMK Perindustrian Yogyakarta?

2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar sistem kemudi siswa kelas XII Program Keahlian TKR di SMK Perindustrian Yogyakarta?

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:16), penelitian tindakan kelas adalah sebuah cara untuk meningkatkan pengetahuan dan sebagai sebuah alat dalam proses pengajaran. Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus (siklus I, II, III) dengan setiap siklusnya meliputi identifikasi masalah (*identifying the problems*), pembuatan perencanaan (*making the planning*), tindakan dan observasi (*acting and observing*), serta refleksi dan perubahan perencanaan (*reflection and revised planning*).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII Program Keahlian TKR di SMK Perindustrian Yogyakarta yang terdiri dari 30 siswa. Objek penelitian ini adalah keaktifan belajar dan hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *jigsaw*. Teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik observasi dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah RPP, tes dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan kuantitatif.

C. Hasil Penelitian

1. Keaktifan Belajar

Berdasarkan deskripsi hasil observasi keaktifan belajar siklus I, diperoleh nilai rata-rata persentase 37,08%. Nilai tersebut pada rentang $\leq 40\%$ dengan kategori sangat rendah. Berdasarkan deskripsi hasil observasi keaktifan belajar siklus II, diperoleh nilai rata-rata persentase 68,75%. Nilai tersebut pada rentang 66% - 74% dengan kategori tinggi. Dapat dijelaskan bahwa keaktifan

belajar siswa pada siklus II tergolong tinggi. Berdasarkan deskripsi hasil observasi keaktifan belajar siklus III, diperoleh nilai rata-rata persentase 95,38%. Nilai tersebut pada rentang 86% - 100% dengan kategori sangat tinggi. Dapat dijelaskan bahwa keaktifan belajar siswa pada siklus III tergolong sangat tinggi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa sangat berani bertanya dengan baik, sangat berani

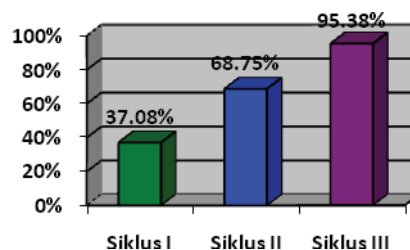
berpendapat, dan kegiatan berdiskusi berjalan dengan sangat baik. Hal ini disebabkan karena siswa sudah terbiasa menggunakan model pembelajaran *jigsaw*.

Perbandingan persentase keaktifan belajar siswa berdasarkan hasil observasi yang dikerjakan siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Keaktifan Belajar Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Tindakan	Rata-rata	Kategori
1.	Siklus I	37,08 %	Sangat rendah
2.	Siklus II	68,75 %	Tinggi
3.	Siklus III	95,38 %	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 16, diketahui bahwa rata-rata keaktifan belajar siklus I sebesar 37,08 meningkat menjadi 68,75 pada siklus II dengan peningkatan sebesar 95,38%. Perbandingan keaktifan belajar siklus I, siklus II, dan siklus III selengkapnya dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Persentase keaktifan belajar siklus I, siklus II, dan siklus III

2. Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa dalam belajar mata pelajaran sistem kemudi dengan model pembelajaran *jigsaw* dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah

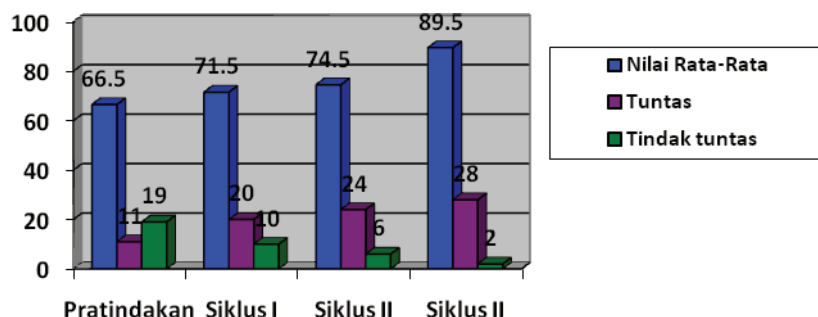
dilakukan tindakan yang berupa nilai kemampuan awal yaitu ulangan harian, nilai akhir tes siklus I, II dan III. Berikut ini disajikan diagram nilai pra tindakan, nilai tes akhir siklus I, II dan III.

Tabel 2. Rata-rata Nilai dan Jumlah Siswa yang Memenuhi KKM

	Pra	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rata-rata Nilai	66,5	71,5	74,5	89,5
Jumlah Nilai ≥ 75	11	20	24	28
Jumlah Nilai < 75	19	10	6	2
Jumlah Peserta Tes	30			

Dari tabel tersebut terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai pratindakan dengan siklus I sebesar 48 menjadi 66,5, kemudian siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan dari 66,5 menjadi 74,5, dan siklus

II ke siklus III juga mengalami peningkatan dari 74,5 menjadi 89,5. Persentase siswa yang memenuhi KKM dari sebelum dan sesudah dilaksanakan tindakan dapat dilihat pada diagram dibawah.



Gambar 11. Diagram Persentase Siswa yang Memenuhi KKM

Pada grafik di atas terlihat bahwa pada siklus I siswa yang memenuhi KKM sebesar 20 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 67% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 24 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 80% kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus III menjadi 28 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 93%.

D. Pembahasan

1. Keaktifan Belajar

Peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan sebelum penelitian dilaksanakan dengan menggunakan model *jigsaw*. Hasil pengamatan lapangan (kelas) pada kegiatan proses belajar-mengajar sistem kemudi menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam proses belajar-mengajar sistem kemudi masih rendah. Dalam pembelajaran, siswa kelihatan tidak semangat, banyak yang mengantuk. Siswa kurang termotivasi, kurang berani mengemukakan pendapatnya bila diberi pertanyaan dari guru. Kemandirian siswa dalam usaha menguasai materi pun masih rendah. Hal tersebut mempegaruhi keaktifan belajar yang dilakukan oleh siswa dan proses pembelajaran dengan menggunakan model *jigsaw*.

Keaktifan dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa di kelas. Proses pembelajaran pada di kelas hakekatnya untuk mengembangkan keaktifan dan hasil belajar

siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini jelas bahwa keaktifan siswa di kelas menentukan tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010: 13).

Berdasarkan deskripsi hasil observasi keaktifan belajar siklus I, diperoleh nilai rata-rata persentase 37,08%. Nilai tersebut pada pada rentang $\leq 40\%$ dengan kategori sangat rendah. Dapat dijelaskan bahwa keaktifan belajar siswa pada siklus I tergolong sangat rendah karena siswa belum dapat bertanya dengan baik, belum berani berpendapat, dan kegiatan berdiskusi belum berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa menggunakan model *jigsaw*.

Berdasarkan deskripsi hasil observasi keaktifan belajar siklus II, diperoleh nilai rata-rata persentase 68,75%. Nilai tersebut pada

pada rentang 66% - 74% dengan kategori tinggi. Dapat dijelaskan bahwa keaktifan belajar siswa pada siklus II tergolong tinggi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa sudah berani bertanya dengan baik, sudah berani berpendapat, dan kegiatan berdiskusi cukup berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan karena siswa mulai terbiasa menggunakan model pembelajaran *jigsaw*.

Berdasarkan deskripsi hasil observasi keaktifan belajar siklus III, diperoleh nilai rata-rata persentase 95,38%. Nilai tersebut pada rentang 86% - 100% dengan kategori sangat tinggi. Dapat dijelaskan bahwa keaktifan belajar siswa pada siklus III tergolong sangat tinggi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa sangat berani bertanya dengan baik, sangat berani berpendapat, dan kegiatan berdiskusi berjalan dengan sangat baik. Hal ini disebabkan karena siswa sudah terbiasa menggunakan model pembelajaran *jigsaw*.

Berdasarkan hasil di atas, dapat dijelaskan bahwa keaktifan siswa meningkat dari siklus I, II, dan III. Hal ini sejalan dengan pendapat Mc Keachie yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan dan menyatakan berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan "manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:45). Segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknik. Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam seperti saat mendengarkan penjelasan guru, diskusi, membuat laporan pelaksanaan tugas dan sebagainya. Moh. Uzer Usman, 2008: 24 melukiskan kadar keaktifan siswa dari interaksi antara siswa dengan guru dan di antara siswa dengan siswa lainnya.

2. Hasil Belajar

Peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan sebelum penelitian dilaksanakan dengan menggunakan model *jigsaw*. Hasil penilaian evaluasi ulangan harian mata pelajaran sistem kemudi pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 menunjukkan bahwa

sebagian besar siswa belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, yaitu 75. Dari 30 siswa kelas XII Program Keahlian TKR di SMK Perindustrian Yogyakarta hanya 11 siswa (37%) yang nilainya mencapai KKM, sedangkan 19 siswa lainnya (63%) nilainya belum atau masih di bawah KKM dengan nilai rata-rata 66,5. Hal ini mengindikasikan adanya kegiatan belajar dan mengajar yang kurang tepat, sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan observasi di kelas, diketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah model ceramah. Model ceramah menimbulkan kejenuhan dan kebosanan bagi siswa, sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai sebagaimana yang diharapkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah model *Jigsaw*.

Kunci dari model *jigsaw* ini seperti pendapat yang dikemukakan Doantara Yasa (2008:97) adalah *interdependence* setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan. Artinya, para siswa harus memiliki tanggung jawab dan kerja sama yang positif dan saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan. Hal tersebut dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya.

Tahap pelaksanaan dilaksanakan didalam kelas dengan melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah direncanakan. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* diawali dengan guru membagi siswa menjadi beberapa beberapa kelompok-kelompok kecil sesuai dengan segmen / bagian materi, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli.

Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi atau sub topik yang berbeda-beda. Setiap kelompok asal mengirimkan anggotanya ke kelompok lain atau kelompok ahli. Di dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan materi pembelajaran

mengidentifikasi berbagai jenis sistem kemudi. Kemudian setiap anggota merencanakan bagaimana mengajarkan sub topik yang menjadi bagian anggota kelompoknya semula (kelompok asal).

Setelah pembahasan selesai para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan materi mengidentifikasi berbagai jenis sistem kemudi pada teman sekelompoknya pengetahuan apa yang telah mereka dapatkan saat pertemuan di kelompok ahli. Selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.

Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual untuk mengetahui perkembangan pengetahuan tentang materi mengidentifikasi berbagai jenis sistem kemudi. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.

Tes yang diberikan pada siklus I berupa tes pilihan ganda yang berjumlah 20 item. Dari hasil tes siklus I, diperoleh data nilai tertinggi yang diraih siswa adalah 80 dan nilai terendah 55 dengan rata-rata 71,5. Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata jika dibandingkan dengan nilai awal siswa yaitu dari rata-rata nilai siswa 66,5 meningkat menjadi 71,5, tetapi rata-rata nilai belum mencapai KKM yang ditetapkan sebesar 75%, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Penyebab rendahnya nilai kemampuan awal siswa dikarenakan tidak ada keaktifan siswa dalam proses belajar, meskipun sekedar bertanya. Siswa lebih banyak main sendiri atau bercerita dengan temannya sehingga proses pembelajaran masih bersifat pasif. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa tidak sesuai dengan diharapkan. Untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya, guru berusaha menjelaskan materi beberapa kali dengan memberikan contoh soal kepada siswa. Hal ini

dilakukan agar siswa memahami materi dan juga dapat mengerjakan tugas yang diberikan.

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa peningkatan hasil tes siklus II dengan siklus III, rata-rata nilai siswa sebesar 74,5 menjadi 89,5. Pada siklus III diperoleh data nilai tertinggi yang diraih siswa adalah 95 dan nilai terendah 70. Siswa yang tuntas dari 24 pada siklus II meningkat menjadi 28 siswa pada siklus III.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar sistem kemudi siswa kelas XII Program Keahlian TKR di SMK Perindustrian Yogyakarta. Hal ini sejalan dengan pendapat Bridgeman (Robert E. Slavin, 2008:141) yang menemukan bahwa para siswa yang bekerja sama menggunakan *jigsaw* lebih mampu melihat perspektif orang lain dibandingkan dengan para siswa dalam kelas kontrol. Dengan demikian, sangat penting untuk mengembangkan pembelajaran kooperatif sebagai contoh dengan model *jigsaw* ini dalam menciptakan perilaku prososial yang semakin dibutuhkan di dalam masyarakat dimana kemampuan bergaul dengan orang lain menjadi semakin krusial.

E. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar sistem kemudi siswa kelas XII Program Keahlian TKR di SMK Perindustrian Yogyakarta. Keaktifan belajar siklus I tergolong sangat rendah dengan nilai rata-rata persentase 37,08% pada rentang $\leq 40\%$. Keaktifan belajar siklus II meningkat menjadi 68,75 pada rentang 66% - 74% dengan kategori tinggi. Keaktifan belajar siklus III meningkat menjadi 95,38% pada rentang 86% - 100% dengan kategori sangat tinggi.
2. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar sistem kemudi siswa kelas XII Program Keahlian TKR di SMK Perindustrian Yogyakarta. Hasil pratindakan diperoleh nilai rata-rata 66,5

3. dan 11 siswa (37%) yang tuntas belajar, sedangkan hasil belajarsiklus I meningkat dengan nilai rata-rata 71,5 dan 20 siswa (67%) yang tuntas belajar. Hasil belajar siklus II meningkat menjadi 74,5 dan 24 siswa (80%) yang tuntas belajar, sedangkan hasil belajar siklus III meningkat menjadi 89,5 dan 28 siswa (93%) yang tuntas belajar.

Berdasarkan hasil analisis, peneliti memberikan beberapa saran untuk sekolah, guru, siswa, dan peneliti berikutnya sebagai berikut:

a. Sekolah

Bagi sekolah disarankan melengkapi sarana dan prasarana belajar yang dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar dan memberikan keleluasaan kepada guru untuk menggunakan media dan metode yang bervariasi sesuai dengan karakteristik siswa.

b. Guru

Guru dapat menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* pada mata pelajaran yang lain untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar kelompok, dan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada secara maksimal untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

c. Siswa

Siswa lebih aktif dalam setiap kegiatan belajar, bekerjasama lebih aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru dalam kelompok, lebih berani mengungkapkan pendapatnya, dan mampu menjelaskan tugas melalui kegiatan presentasi dengan lebih berani. Surabaya: Usaha Nasional Nurkencana.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana.

d. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian lanjutan diharapkan dapat menggunakan perspektif yang berbeda, sehingga hasil penelitian lebih kuat.

F. Daftar Pustaka

Anita Lie. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta : PT Grasindo.

Bimo Walgito. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta.

Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : Remaja Rosda.

Robert E. Slavin. 2005. *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media.

Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.

Sardiman A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Suharsimi Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

Supriadi. 2004. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Syaiful Bahri Djamarah. 2004. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*.