

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI 2 PADANGAN
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Viska Lohita Soiyanti¹⁾, Sarjono²⁾, Ahmad Hariyadi³⁾

¹Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial
viskasofivanti12@gmail.com

²Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial
sarjonoikipgribjn@gmail.com

³Prodi Pendidikan PPKN Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial
ahmadhariyadi86@gmail.com

Abstrack: (1) This study aims to improve the Motivation of Class VII Students of SMP Negeri 2 Padangan in the Academic Year 2019/2020 through (2) the application of the Jigsaw Type Cooperative Learning Model. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The subjects of this study were 28 students of class VII of State Public Middle School 2 Padangan in 2019/2020. Each cycle consists of four stages of activity, namely planning, implementing actions, observing, and reflecting. Cycle I was held in 1 meeting and Cycle II was carried out in 1 meeting. Data collection in this study used questionnaires and tests. The research instruments used were tests and questionnaires. The data analysis technique used a descriptive description of the class action done by calculating the value of the post test results of the Jigsaw Cooperative learning model and the value of the Learning Motivation score, presenting data, drawing conclusions. Based on the results of the study it can be concluded that: (1) The application of the Jigsaw Cooperative Learning Model can improve grades on social studies subjects for grade VII students, this is evidenced that the average value of post test in cycle I was 72.57 and post test in cycle II amounted to 84.25 or an increase of 11.68. The percentage of completeness of the post-test results of the first cycle was 53.5% and the percentage of completeness of the post-test results of the second cycle was 95% or an increase of 41.5%. (2) The application of the Jigsaw Type Cooperative Learning Model can increase the Motivation of Class VII students in subjects This Social Studies proved that the mean score of students' Learning Motivation in Cycle I was 63% and in Cycle II it reached 75.60% or an increase of 13.55%. (Thus it can be concluded that the application of the Jigsaw Cooperative Learning Model can increase Learning Motivation Grade VII students of SMP Negeri 2 Padangan in the Academic Year 2019/2020.

Keywords: Cooperative Learning, Jigsaw Type, Learning Motivation

Abstrak: (1) Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Padangan Tahun Ajaran 2019/2020 melalui (2) penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII sebanyak 28 siswa. Setiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan dalam 1 pertemuan dan siklus II dilaksanakan dalam 1 pertemuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan angket. Teknik analisis data menggunakan penelitian tindakan kelas deskriptif kuantitatif yang

dilakukan dengan menghitung nilai hasil post test model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan nilai skor Motivasi Belajar, menyajikan data, penarikan kesimpulan. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dapat meningkatkan nilai pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII, hal ini dibuktikan nilai rata-rata post test pada siklus I sebesar 72,57 dan post test pada siklus II sebesar 84,25 terjadi peningkatan sebesar 11,68. Persentase ketuntasan hasil post test siklus I sebesar 53,5% dan persentase ketuntasan hasil post test siklus II sebesar 95% atau meningkat sebesar 41,5%. (2) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas VII mata pelajaran IPS hal ini dibuktikan bahwa skor rata Motivasi Belajar siswa pada siklus I sebesar 63% pada siklus II mencapai 75,60% terjadi peningkatan sebesar 13,55%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Padang Tahun Ajaran 2019/2020.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Tipe Jigsaw, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang harus didapat oleh setiap manusia. Banyak penelitian yang dilakukan dengan tujuan, selalu memperbaiki pendidikan yang telah ada. Semakin hari semakin jelas perkembangan model pembelajaran yang berkualitas, baik tingkat nasional maupun internasional.

Pendidikan yang selalu mengalami perubahan dan perbaikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Hal itu sangat penting karena di era globalisasi ini dapat bersaing untuk hidup yang lebih baik. Menurut Sugihartono (2012:3) pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dengan mengupayakan pengajaran yang bervariasi dan pelatihan yang berkualitas diharapkan mampu membawa siswa dalam mencapai tujuan belajar secara matang dan optimal serta meningkatkan semangat dan motivasi untuk belajar dengan didukung oleh guru dan metode pembelajaran yang bervariasi.

Dalam kaitannya dengan peneliti ini menemukan fakta bahwa tingkat motivasi belajar siswa di kelas VII SMPN 2 Padang tahun ajaran 2019/2020 masih sangat rendah, ini dapat dilihat dari banyaknya indikator tujuan pembelajaran yang belum tercapai, belum juga dilihat dari proses belajar itu sendiri di kelas, dimana kelas tidak hidup dan siswa sangat pasif saat diberi kesempatan untuk bertanya. Serta materi yang disampaikan guru kurang menarik, guru hanya menggunakan model metode pembelajaran konvensional menjadikan tidak adanya daya tarik bagi siswa untuk berkonsentrasi pada pelajaran. Sehingga hal ini berdampak pada rata-rata ketuntasan nilai siswa yang masih di bawah KKM.

Metode pembelajaran yang digunakan guru hanya ceramah, sehingga bersifat monoton dan siswa merasa bosan, mengantuk dan siswa tidak memberikan keaktifan untuk bertanya maupun mengungkapkan pendapat pada saat proses KBM berlangsung. Disini mata pelajaran IPS yang mencakup tiga mata pelajaran yang terdiri dari Ekonomi, Sejarah, Geografi juga menyebabkan pelaksanaan pembelajaran IPS yang belum memfasilitasi terciptanya kegiatan belajar mengajar yang kondusif, efektif, kekompakan, saling ketergantungan positif, tanggung jawab, interaksi personal yang baik dan keahlian bekerja sama siswa dalam proses kegiatan kelompok serta antara siswa dengan guru.

Serta motivasi yang dimaksud disini adalah suatu proses yang menentukan tingkat kegiatan intensitas, konsistensi serta arah umum dari tingkah laku manusia (Eysenk dkk dalam Slameto, 2010: 170). Jadi sangat penting bagi seorang guru atau pengajar untuk mengusahakan agar siswa yang tadinya memiliki rasa yang kurang suka, jenuh terhadap pelajaran IPS menjadi termotivasi serta membangkitkan sikap yang mendukung kesuksesan belajarnya.

Hal ini tentu dengan mengupayakan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar karena pada hakikatnya motivasi belajar adalah dorongan baik dari luar maupun dari dalam diri siswa yang membuat siswa berminat dan ingin mengetahui secara lebih terhadap apa yang sedang dipelajarinya (Aswandi Bahar dan Titi Maemunty, 2010:27-120).

Dalam proses belajar mengajar, guru adalah orang yang paling berperan dalam cara mengajar atau menyampaikan pelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa agar bisa tetap fokus. Dalam hal ini metode yang sesuai materi yang akan disampaikan dan juga alat peraga yang digunakan akan mempermudah siswa untuk memahami isi materi. Metode yang akan digunakan dapat memberikan kesan agar siswa lebih menyenangi pelajaran tersebut.

Apabila metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif maka akan terjadi

ketidakseimbangan antara kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, misalnya pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, guru bersifat otoriter dan kurang akrab dengan siswa sehingga siswa merasa bosan dan kurang minat belajar dalam mata pelajaran IPS. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru sebagai pengajar dan pendidik harus selalu meningkatkan kualitas profesionalismenya yaitu dengan cara memberikan kesempatan belajar kepada siswa secara efektif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif jigsaw merupakan suatu strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran. Serta kesalahan menggunakan metode dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Dampak yang lain adalah rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran IPS.

Guru akan mampu memperbaiki motivasi peserta didik apabila mereka mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan untuk mencapai sasaran atau kepuasan, keberhasilan belajar. Seseorang tidak akan pernah lepas dari motivasi orang yang bersangkutan, oleh karena itu pada dasarnya motivasi belajar sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Siswa yang memiliki motivasi luas akan mempunyai banyak aktivitas untuk melakukan kegiatan belajar, sehingga kemampuan yang ada pada diri siswa akan mempengaruhi nilai belajar.

Meningkatkan motivasi, jadi untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa yang pertama sekali adalah dari guru harus dapat meningkatkan motivasi belajar siswanya karena mustahil belajar yang tidak diiringi dengan motivasi yang baik dapat mengangkat nilai belajar siswa. Hal ini dapat diupayakan oleh seorang guru dengan memberikan pengertian yang mendalam tentang pentingnya belajar IPS. Tujuan belajar itu sendiri termasuk upaya guru mengubah gaya atau sikap dalam mengajar dari yang konvensional beralih kepada

pembelajaran terkini yang serba canggih termasuk didalamnya yaitu dengan menggunakan model-model pembelajaran terbaru terkini yang sudah banyak terbukti berhasil. Termasuk penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

KAJIAN TEORI

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Metode pengajaran dengan jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson (Slavin 123: 2007). Jigsaw merupakan teknik kooperatif yang menggabungkan materi dari siswa lain sehingga membentuk kumpulan pengetahuan atau keterampilan yang padu (Silberman 2004 : 192). Teknik jigsaw ini memang cocok apabila digunakan untuk pembelajaran yang dapat terbagi menjadi beberapa bagian. Teknik jigsaw ini sering digunakan baik dalam pembelajaran sastra maupun bahasa. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menitik beratkan kepada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Metode atau tipe Jigsaw merupakan metode belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen. Siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Dalam pembelajaran ini, siswa juga memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya (Rusman dalam Shoimin, 2014:90)

Pembelajaran dengan metode Jigsaw diawali dengan pembahasan topik yang akan dibahas oleh guru. Guru bisa menulis topik pembelajaran pada papan tulis, white board, penayangan power point, dan sebagainya. Kemudian aktivitas belajar siswa lebih banyak didapatkan dalam kelompok yang sudah dibagi oleh guru. Dimana dalam satu kelompok itu dihitung sesuai nomor 1-5, kemudian proses belajar dilanjutkan dengan berkelompok pada

nomor urut yang sama. Apabila sudah didapatkan informasi, maka kelompok yang bekerja sama sesuai persamaan nomor urut tersebut disebut kelompok ahli. Kelompok yang kumpul pertama merupakan kelompok asal atau *home teams* (Suprijono, 2009:89).

Model pembelajaran kooperati tipe Jigsaw sama halnya siswa bekerja kelompok selama dua kali, yakni dalam kelompok mereka sendiri dan dalam kelompok ahli (Huda, 2014:121).

2. Pengertian Motivasi Belajar

Pengertian Motivasi Menurut Para Ahli - Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Sardiman 2006:73) motif merupakan daya penggerak dari dalam untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Dimiyati dan Mudjiono (2002:80) mengutip pendapat Koeswara mengatakan bahwa siswa belajar karena didorong kekuatan mental, kekuatan mental itu berupa keinginan dan perhatian, kemauan, cita-cita di dalam diri seorang terkadang adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan kegiatan belajar yang berlangsung tanpa adanya paksaan pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Serta dalam motivasi belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan dan dorongan dalam hal ini adalah pencapaian tujuan.

3. Pengertian Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diberikan di semua jenjang sekolah. Trianto (2010: 171) menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu

pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang ilmu yang mempelajari gejala atau masalah sosial ditinjau dari perpaduan berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, ekonomi, sosiologi, geografi, antropologi, psikologi, dan ilmu sosial lainnya yang dikemas dalam sebuah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

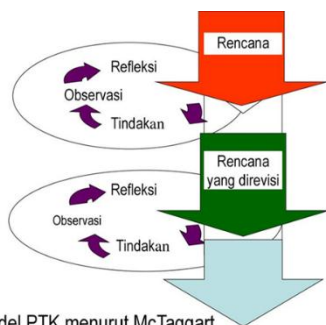
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dalam bahasa Inggris disebut Classroom Action Research (CAR). Penelitian tindakan kelas berasal dari tiga kata inti, yaitu 1) penelitian, 2) tindakan, dan 3) kelas. Suharsimi Arikunto (2009:3) menyatakan berdasarkan tiga kata kunci tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Kegiatan penelitian tindakan kelas ini diawali suatu permasalahan yang ditemukan di dalam kelas oleh guru sebagai pengelola kelas, dan bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan mutu pembelajaran di kelas secara langsung

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang memandang adanya populasi dan sampel dari dampak perlakuan yang hanya berlaku bagi subjek yang dikenai tindakan, maka yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Padangan, Kabupaten Bojonegoro pada semester 2 tahun pelajaran 2019/2020, dengan jumlah siswa keseluruhan 28 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Model penelitian tindakan kelas yang dipilih oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas model siklus dan menggunakan 2 siklus. Model ini dikembangkan oleh Kemmis dan

McTaggart pada tahun 1988 (dalam Mohammad Asrori, 2009:68). Pada penelitian tindakan kelas model siklus ini, terdapat empat komponen penelitian, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.



Model PTK menurut McTaggart (1992). Kemmis & McTaggart (1997).

Dalam penelitian ini, terdapat serangkaian tahapan dalam suatu siklus. Hasil yang diperoleh dari siklus pertama, akan menjadi dasar dilaksanakannya siklus kedua, dan apabila siklus kedua belum menunjukkan hasil yang signifikan, maka akan dilanjutkan dengan siklus ketiga, dan begitu seterusnya hingga diperoleh hasil yang sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Sumber data dalam penelitian ini mengacu pada siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes dan angket. Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan, baik secara tertulis atau secara lisan atau perbuatan. Tes ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang meningkat atau tidaknya motivasi siswa terhadap pelajaran IPS pokok bahasan peran kewirausahaan dan membangun ekonomi Indonesia. Dengan menggunakan model tes dan angket ini maka peneliti akan dapat mengetahui apakah motivasi siswa terhadap mata pelajaran IPS meningkat atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian yang diperoleh berupa hasil uji coba item butir soal dan angket motivasi pada siswa, pada akhir

pembelajaran, dan data tes formatif siswa pada setiap siklus.

Data lembar observasi diambil dari dua pengamatan yaitu data pengamatan tentang penerapan metode pembelajaran jigsaw, jenis penerapan metode pembelajaran jigsaw untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

Data tes formatif untuk mengetahui peningkatan siswa setelah diterapkan metode pembelajaran jigsaw khususnya mata pelajaran IPS Pokok Bahasan Kewirausahaan Pada Kelas VII SMPN 2 Padang Tahun Ajaran 2019/2020.

Berdasarkan pada nilai pre tes yang ternyata masih sangat banyak anak didik yang tidak memenuhi KKM yaitu sebesar 62,1%. Dari jumlah siswa 28 hanya 8 siswa yang sudah memenuhi kkm sisanya masih dibawah kkm. Adapun KKM mata pelajaran IPS di kelas VII adalah 75.

Dari data dapat diambil kesimpulan bahwa anak didik harus mendapatkan suatu pembelajaran yang mudah diterima agar hasil pembelajaran meningkat sesuai dengan harapan guru. Karena itu dilaksanakan penelitian siklus berikutnya untuk mengetahui nilai dan motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 2 Padang Tahun Ajaran 2019/2020. Dengan demikian, hasil perbaikan pembelajaran siklus I masih jauh dari harapan, hanya 53,5 % siswa yang memenuhi KKM sedangkan 46,4 % siswa memperoleh skor dibawah KKM. Serta Motivasi pada siklus 1 hanya 62,05% dan masih belum memenuhi kriteria 75%. Sehingga perlu dilakukan perbaikan pembelajaran siklus II. Hasil nilai pada siklus I hanya mencapai rata-rata 72,57 nilai tersebut masih kurang dari KKM yang ditetapkan sebesar 75. Maka dari itu perlu dilakukan siklus lanjutan yaitu siklus II. Berdasarkan siklus II diketahui bahwa 95% siswa telah mencapai KKM. Hasil skor yang diperoleh seluruhnya adalah 2359, kemudian dibagi dengan 28 siswa, diperoleh hasil 84,25. dan juga Motivasi belajar siswa ikut meningkat menjadi 75,60% sehingga memenuhi kriteria yang ditentukan diawal sebesar 75%. Dari data tersebut rata-rata hasil

belajar siswa pada siklus II tergolong dalam kriteria nilai sangat baik dan motivasi meningkat.

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran jigsaw memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru sehingga ketuntasan belajar tabel tertentu secara spesifik, misalnya Tabel 1, saat merujuk suatu tabel. Contoh penulisan tabel dan keterangan gambar adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Nilai Siswa Pre Tes, Post Tes siklus I dan siklus II

Hasil	Pre test	Post test 1	Post test 2
Jumlah	1741	2032	2359
Rata-rata	62,17	72,57	84,25

Tabel 2. Data Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Hasil	Post test 1	Post test 2	Peningkatan dari siklus 1 ke 2
Jumlah	496,00%	604,78%	108,78%
Rata-rata	62,05%	75,60%	13,55%

SARAN DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas VII SMPN 2 Padang tahun ajaran 2019/2020 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata perolehan skor dari siklus I sebesar 72.57 atau 62,05% dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata sebesar 84,25 atau 95% siswa memenuhi KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran jigsaw terhadap mata Pelajran IPS pokok bahasan

kewirausahaan siswa kelas VII dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Serta Guru diharapkan dapat memberikan motivasi yang lebih pada siswa agar Motivasi Belajar pada mata pelajaran IPS pada siswa dapat meningkat, selain itu guru dapat menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk meningkatkan Motivasi Belajar pada mata pelajaran IPS pada siswa sehingga siswa tidak akan cepat bosan dan juga lebih bersemangat pada saat kegiatan pembelajaran maupun pada saat mengerjakan soal-soal, dengan demikian tentunya akan meningkatkan kemampuan berpikir pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2016). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.

A.M, Sardiman (2016). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.

Dimiyati & Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Eko, B. & Kharisudin, I. (2010). Improving The Autodidact Learning of Student On Kalkulus Through Cooperative Learning “Student Teams Achievement Division” By Portofolio Prograded. Jurnal Penelitian pendidikan, 27(1): 78-83. Tersedia di <http://ejournal.unesa.ac.id> diakses pada 10/06/2020 pada pukul 14.14

E Kieso, Donald, Jerry J, Weygandt and Teery D. Warfield. (2016). Intermediate , Accounting, Edisi 12. Jakarta: Salemba Empat

Hamalik, Oemar. (2001). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/otomotif-s1/article/view/5507/0> diakses pada 11/06/2020 pada pukul 14.20

<http://journal.um.ac.id/index.php/jabe/article/download/6071/2550> diakses 11/06/2020 pada pukul 15.00

Kagan. 1994. http://www.psikologi_belajar. Diakses tanggal 12/06/2020.

- Kunandar.(2011).Langkah Mudah Penelitian Tindakan kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Majid, Abdul. (2013). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lie, Anita. 2005. *Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning :Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Gramedi Widiasarana Indonesia.