

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *JIGSAW* DAN *TEAM QUIZ* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA**

**PELAJARAN PAI**

**(KELAS X TKR 3 SMK MUHAMMADIYAH DELANGGU TAHUN AJARAN 2012/2013)**

**NASKAH PUBLIKASI**



Oleh:

**IMAM MAKMURODHI**

**G 000 090 097**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. A. Yani. Tromol Pos 1. Pabelan Kartasura Telp (0271) 717417, 719483 Fax 715448 Surakarta 57102

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : 1. Drs. Zaenal Abidin, M. Pd.  
2. Drs. Abdullah Mahmud, M.Ag.

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Imam Makmurodhi  
NIM : G 000 090 097  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah)  
Judul : Penerapan strategi pembelajaran *Jigsaw* dan *Team Quiz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI(siswa kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah Delanggu tahun ajaran 2012/2013)

Naskah artikel tersebut layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 10 Juli 2013

Pembimbing I

Drs. Zaenal Abidin, M.Pd.

Pembimbing II

Drs. Abdullah Mahmud, M.Ag.

## ABSTRAK

Salah satu faktor keberhasilan *Active Learning*/pembelajaran aktif adalah tepat tidaknya seorang pendidik memakai metode pembelajaran. Penggunaan strategi yang tidak sesuai akan menjadi kendala untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Karena itu, efektifitas antara program yang direncanakan dengan tujuan yang diinginkan.

Penelitian ini berjudul “*Penerapan Strategi Pembelajaran Jigsaw dan Team Quiz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI di kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah Delanggu Tahun Ajaran 2012/2013*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pada pelajaran PAI melalui penerapan strategi *Jigsaw* dan *Team Quiz* pada siswa kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah Delanggu Tahun Pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan, sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, *interview*, tes dan dokumentasi. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah Delanggu.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan penilaian afektif dan kognitif. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata kognitif siswa pada strategi *Jigsaw* meningkat menjadi 79,545 dari nilai awal sebesar 68,344; sedangkan nilai rata-rata afektif sebesar 14,09 (termasuk kategori berminat). Nilai rata-rata kognitif pada strategi *Team Quiz* meningkat menjadi 79,939 dari nilai awal 68,344 sedangkan nilai rata-rata afektif meningkat menjadi 15,84 (termasuk kategori berminat). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan *Jigsaw* dan *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI di kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah Delanggu tahun pelajaran 2012/2013.

Kata kunci: Strategi *Jigsaw*, Strategi *Team Quiz*, Hasil belajar (aspek kognitif dan aspek afektif)

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak akan maju dan berkembang. Peningkatan mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia. Usaha mencapai mutu pendidikan diperlukan suatu semangat belajar siswa dan metode pembelajaran sekaligus strategi pembelajaran secara optimal.

Peningkatan mutu pendidikan disekolah berkaitan langsung dengan siswa sebagai anak didik dan guru sebagai pendidik. Keberhasilan belajar di sekolah dapat diketahui dari hasil belajar siswa dan prestasi siswa di sekolah. Selain itu keberhasilan belajar siswa dapat dicapai karena beberapa faktor antara lain keaktifan siswa terhadap mata pelajaran, motivasi belajar, semangat belajar siswa, kemampuan siswa dalam menangkap mata pelajaran, keterampilan siswa, lingkungan sekolah, guru, strategi belajar, fasilitas belajar yang digunakan disekolah, dan banyak lagi yang lainnya.

Sekolah sebagai suatu institusi atau lembaga pendidikan idealnya harus mampu melakukan proses edukasi, sosialisasi dan transformasi. Dengan kata lain, sekolah yang bermutu adalah sekolah yang mampu berperan sebagai proses edukasi (proses pendidikan yang menekankan pada kegiatan mendidik dan mengajar), proses sosialisasi (proses bermasyarakat terutama bagi anak didik), dan wadah proses transformasi (proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik / lebih maju).

Dalam proses pembelajaran di kelas ada banyak masalah yang dihadapi guru dan siswa. Siswa merasa malas mengikuti proses pembelajaran khususnya mata pelajaran PAI dikarenakan siswa merasa bosan dengan pelajaran tersebut. Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru SMK kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah Delanggu memiliki beberapa masalah dalam pembelajaran diantaranya yaitu: 1) siswa kurang faham dalam menerima materi, 2) siswa pasif dalam proses pembelajaran, 3) siswa sering membuat

kegaduhan didalam kelas, 4) siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, 5) siswa tidak memiliki kemauan dalam mengerjakan soal. Hal ini dikarenakan pola pengajaran guru sekolah SMK Muhammadiyah Delanggu cenderung menggunakan metode ceramah, metode ceramah memiliki kelemahan berupa guru tidak mampu mengontrol sejauh mana siswa telah memahami uraiannya. Karena dalam pelaksanaannya di kelas, lebih dari separuh waktu digunakan siswa untuk mendengarkan. setelah melakukan wawancara pada guru PAI SMK Muhammadiyah Delanggu untuk nilai kelas X TKR rata-ratanya adalah 68% yang nilainya diatas KKM 70.

Permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas dapat dipecahkan melalui Penelitian Lapangan (*Field Reseach*), karena penelitian ini berhubungan langsung dengan objeknya yaitu kelas X TKR 3. Guru secara reflektif dapat menganalisis dan mensintesis terhadap apa yang telah dilakukan di kelas. Dalam hal ini berarti dengan melakukan penelitian ini guru dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif.

Beberapa permasalahan yang ada tersebut merupakan salah satu hal yang menghambat proses pembelajaran seperti halnya pada pelajaran agama khususnya pada materi Dakwah Rasul periode Madinah yang sulit untuk dipelajari.

Untuk mengatasi kesulitan yang dialami siswa pada materi Dakwah Rasul periode Madinah akan diterapkan strategi pembelajaran *Jigsaw* dan *Team Quiz*. Metode pembelajaran *Jigsaw* dan *Team Quiz* menawarkan hal berbeda, dalam strategi ini siswa dibagi dalam beberapa kelompok sehingga siswa harus berinteraksi dengan teman kelompoknya maupun anggota kelompok yang lain untuk bisa bersosialisasi mengungkapkan pendapatnya melalui kelompok kecil yang dibentuk di dalam kelas, selain itu siswa dituntut untuk mampu menjawab pertanyaan dari kelompok lain.

Menurut hasil penelitian Asri Maryati (2010), diduga dari penerapan strategi pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pkn.

Menurut hasil penelitian Riris Satri Rosita (2010), strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi siswa.

Menurut hasil penelitian Aniy Cholifah (2011), strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* dalam pembelajaran Biologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut hasil penelitian Kun Farida (2010), diduga dari penerapan strategi pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Maka dengan latar belakang masalah tersebut, peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul: PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *JIGSAW* DAN *TEAM QUIZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PAI (SISWA KELAS X TKR 3 SMK MUHAMMADIYAH DELANGGU TAHUN AJARAN 2012/2013).

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut, Apakah metode pembelajaran *Jigsaw* dan *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Dakwah Rasul periode Madinah di kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah Delanggu Tahun Ajaran 2012/2013 ?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi Dakwah Rasul periode Madinah dengan menggunakan strategi pembelajaran *Jigsaw* dan *Team Quiz* pada siswa kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah Delanggu Tahun ajaran 2012/2013.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah, (1). Bagi guru, Dapat mengetahui strategi pembelajaran yang lebih tepat dan lebih sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran di kelas. (2). Bagi siswa,

Memberi suasana belajar yang menyenangkan. (3). Dapat digunakan untuk membantu memecahkan masalah pendidikan, khususnya di SMK Muhammadiyah sehingga dapat ikut serta membantu tercapainya tujuan pendidikan nasional.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan di Kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah Delanggu Tahun Ajaran 2012/2013, Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data adalah wawancara, observasi, metode tes, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode alur. Alur yang dilalui dalam analisis data kualitatif meliputi : reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Indikator pencapaian dalam penelitian ini adalah 80% siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Siswa kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah Delanggu mempunyai partisipasi yang rendah dalam proses pembelajaran, jadi guru masih memiliki peran yang dominan untuk menyampaikan materi. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya persiapan siswa dalam mengikuti pelajaran (belum membaca materi). Selain itu, sebagian besar siswa kurang termotivasi dan tertarik untuk belajar, sehingga keaktifan siswa belum optimal baik di dalam bertanya, menjawab, dan menanggapi pertanyaan. Belum seluruh siswa dalam kelas tersebut ikut berperan di dalam proses pembelajaran.

#### **1. Pelaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas X berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan perencanaan tindakan yang telah disusun

sebelumnya, dikonsultasikan dengan guru PAI. Peneliti dan guru bersama-sama melakukan penelitian, yaitu guru sebagai pengajar dengan menerapkan strategi *Jigsaw* dan *Team Quiz* pada materi dakwah Rasul di Madinah, peneliti sebagai pengamat (observer) terhadap berlangsungnya proses pembelajaran.

## 2. Pembelajaran Strategi *Jigsaw*

### a. Perencanaan Pembelajaran Strategi *Jigsaw*

Perencanaan pembelajaran yang digunakan adalah strategi *Jigsaw* pada materi dakwah Rasul di Madinah. Alokasi waktunya 2 jam pelajaran, setiap 1 jam pelajaran 45 menit dan didistribusikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

### b. Pelaksanaan Pembelajaran Strategi *Jigsaw*

Pembelajaran strategi *Jigsaw* dilaksanakan pada hari Kamis, 02 Mei 2013 pada jam pelajaran ke 7-8. Jumlah siswa yang hadir sebanyak 33 siswa. Peneliti bersama guru mengadakan observasi selama pembelajaran berlangsung berupa aspek afektif siswa dalam mengikuti pelajaran. Sebelum peajaran dimulai guru mengucapkan salam. Semua siswa siap untuk belajar dan menjawab salam. Guru kemudian menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran sebagai apersepsi.

Setelah itu guru membentuk kelompok yang heterogen beranggotakan 6-7 orang dan masing-masing kelompok mengirimkan satu orang wakil mereka untuk membahas topik, wakil ini disebut dengan kelompok ahli. Selanjutnya kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut. Setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar dan kembali ke kelompok masing-masing, kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya. Pada saat wakil kelompok tersebut kembali ke kelompoknya masing-masing, mereka langsung menjelaskan materi kepada teman-temannya, sedangkan teman-temannya menanggapi. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Jigsaw* telah dilaksanakan dengan baik dan efektif.



Setelah kegiatan pembelajaran selesai, kemudian diadakan post-test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi dakwah Rasul periode Madinah. Siswa mengerjakan post-test dengan cukup tenang. Setelah post-test selesai, guru menutup pelajaran dengan salam. Guru dan peneliti kemudian keluar kelas bersama-sama.

c. Hasil Pembelajaran Strategi *Jigsaw*

Observasi Pembelajaran Strategi *Jigsaw*

- (1) Suasana kelas terkendali atau tenang
- (2) Siswa sudah aktif dalam pembelajaran
- (3) Penerapan pembelajaran dengan strategi *Jigsaw* sudah optimal
- (4) Hasil belajar siswa sudah baik dan sudah mencapai target yaitu nilai rata-rata aspek kognitif rata-rata 79,545 dan nilai rata-rata aspek afektif 14,09

3. Pembelajaran Strategi *Team Quiz*

a. Perencanaan Pembelajaran Strategi *Team Quiz*

Perencanaan pembelajaran yang kedua adalah menggunakan strategi yang kedua yaitu strategi *Team Quiz* pada materi dakwah Rasul di Madinah. Alokasi waktunya 2 jam pelajaran, setiap 1 jam pelajaran 45 menit dan didistribusikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Strategi *Team Quiz*

Pembelajaran strategi *Team Quiz* dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Mei 2013 pada jam pelajaran ke 7-8. Jumlah siswa yang hadir sebanyak 33 siswa. Peneliti bersama guru mengadakan observasi selama pembelajaran berlangsung berupa aspek afektif siswa dalam mengikuti pelajaran. Sebelum pelajaran dimulai guru mengucapkan salam. Semua siswa siap untuk belajar dan menjawab salam.

Guru kemudian menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran sebagai apersepsi.

Guru menyampaikan sedikit dari materi yang akan diajarkan kepada siswa dan membagi siswa dalam 4 kelompok, guru memilih topik dalam beberapa bagian, guru juga memberi waktu kepada siswa untuk mendiskusikan dan mempresentasikan. Sedangkan untuk kelompok lain diberi kesempatan untuk bertanya kepada kelompok yang presentasi. Pada saat siswa bermain kuis atau memberikan pertanyaan kepada kelompok lain, siswa yang lain juga ikut menanggapi, siswapun juga sangat faham materi yang dipresentasikan oleh temannya. Siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan, mereka saling berdiskusi untuk memecahkan pertanyaan tersebut. Siswa tidak kesulitan karena sudah terbiasa melakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Team Quiz*. Hal ini dikarenakan pada saat peneliti melakukan PPL (Program Pengalaman Lapangan) sudah menerapkan strategi tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Team Quiz* telah dilaksanakan dengan baik dan efektif.

Kegiatan terakhir adalah mengadakan post-test untuk mengetahui hasil belajar dari aspek kognitif. Post-test berjalan dengan baik, sementara siswa mengerjakan soal, peneliti berkeliling untuk membantu guru mengawasi siswa. Selama observasi berlangsung, peneliti bersama guru kolaborasi memberikan penilaian terhadap aspek afektif. Sebelum guru mengakhiri pelajaran, guru menyimpulkan pelajaran dan menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. Setelah siswa menjawab salam, kemudian peneliti bersama guru keluar kelas.

c. Hasil Pembelajaran Strategi *Team Quiz*

Observasi Hasil Pembelajaran *Team Quiz*

- (1) Suasana kelas terkendali atau tenang
- (2) Siswa aktif dalam pembelajaran

- (3) Penerapan pembelajaran dengan strategi *Team Quiz* sudah optimal
- (4) Hasil belajar siswa sudah baik dan sudah mencapai target yaitu nilai rata-rata aspek kognitif rata-rata 79,939 dan nilai rata-rata aspek afektif 15,84

## **Pembahasan**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian (tabel 7 dan 8) diperoleh hasil bahwa dalam pembelajaran PAI Kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah Delanggu dengan menggunakan strategi *Jigsaw* dan *Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dari aspek afektif maupun aspek kognitif. Siswa yang tidak tuntas pada penerapan strategi *Jigsaw* sebanyak 3 siswa dan pada penerapan strategi *Team Quiz* siswa yang tidak tuntas yaitu sebanyak 2 siswa. Sebelumnya ada 10 siswa yang tidak tuntas pada nilai awal atau sebelum dilaksanakannya strategi *Jigsaw* dan *Team Quiz*.

Menurut Djamarah dan Zain (2002: 11), belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Menurut Purwanto (2009: 54), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi level: penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan dalam domain psikomotorik terdiri dari level: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreatifitas.

Adanya tindakan akan kekurangan proses pembelajaran yang terjadi di kelas X TKR 3 didukung dengan penggunaan strategi yang tepat dapat membantu pelaksanaan proses pembelajaran dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini mendorong siswa untuk lebih rajin mencari informasi selain dibuku paket yang diberikan dari sekolahan sehingga siswa banyak pengetahuan. Proses pembelajaran yang menyenangkan, tanpa adanya tekanan atau merasa tegang akan memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat materi yang pelajaran dibandingkan jika berlangsung monoton.

Pada pembelajaran yang telah berlangsung, siswa yang sebelumnya terlihat kurang aktif dan tidak bersemangat pada pelajaran PAI, melalui strategi *Jigsaw* dan *Team Quiz* sudah terlihat perubahan yang terjadi yaitu siswa lebih semangat dan lebih aktif saling tanya jawab tanpa ada rasa minder ataupun takut. Selain itu penggunaan strategi ini membuat siswa saling bekerjasama dalam 1 kelompok untuk memecahkan atau menjawab pertanyaan dari kelompok lain dan bisa menjelaskan materi yang dipelajari pada kelompoknya masing-masing.

Kelebihan strategi *Jigsaw*:

1. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya
2. Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat
3. Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Kelemahan strategi *Jigsaw*

1. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi. Untuk mengantisipasi masalah ini guru harus benar-benar memperhatikan jalannya diskusi. Guru harus menekankan agar para anggota kelompok menyimak terlebih dahulu penjelasan dari tenaga ahli. Kemudian baru mengajukan pertanyaan apabila tidak mengerti.
2. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berfikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli. Untuk mengantisipasi hal ini guru harus memilih tenaga ahli secara tepat, kemudian memonitor kinerja mereka dalam menjelaskan materi, agar materi dapat tersampaikan secara akurat.

Kelebihan strategi *Team Quiz* antara lain:

1. Dapat meningkatkan semangat motivasi siswa dalam belajar.
2. Menumbuhkan sikap kerjasama dan kelompok dalam kelompok.
3. Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Kelemahan strategi *Team Quiz* antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lama dan persiapan yang matang dari guru dan siswa sebelum melakukan kuis.
2. Agar kuis dapat berjalan lancar maka dalam pembagian kelompok juga harus diperhatikan, dan diharapkan bisa heterogen mulai dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Setelah dilakukan analisis data yang diperoleh dalam proses pembelajaran PAI di kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah Delanggu, maka dapat diambil kesimpulan yaitu pembelajaran dengan menggunakan strategi *Jigsaw* dan *Team Quiz* dapat meningkatkan

hasil belajar PAI siswa kelas X TKR 3 SMK Muhammadiyah Delanggu tahun ajaran 2012/2013.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Adi. 2009. "Model Pembelajaran Jigsaw" (online), (<http://ady-ajuz.blogspot.com/2009/03/model-pembelajaran-jigsaw.html>, diakses tanggal 15 Nopember 2012)
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2009. *Belajardan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bellanca, James. 2011. *Strategi Dan Proyek Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT Indeks.
- Cholifah, Aniy. 2011. *Penerapan strategi pembelajaran Team Quiz untuk meningkatkan hasil belajar pada pokok bahasan system gerak pada tumbuhan siswa kelas viii G SMP Muhammadiyah 1 Surakarta tahun ajaran 2010/2011*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dewi, Riris. 2011. *Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe Team Quiz untuk meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas V SDN Tepisari 01 Sukoharjo tahun ajaran 2010/2011*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *BelajarDan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B., dan Zain, A., .2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Farida, Kun. 2011. *Penerapan strategi pembelajarn Jigsaw sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKN kelas VII B SMP Negeri 1 simo tahun pelajaran 2010/2011*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hartono. 2008. "Strategi Pembelajaran *active learning*" (online), (<http://edu-articles.com/>, diakses tanggal 2 Pebruari 2013).
- Jogiyanto H. M. 2006. *Filosofi, Pendekatan dan Penerapan Pembelajaran Metode Kasus untuk Dosen dan Mahasiswa*, Yogyakarta : ANDI.
- Maryati, Asri. 2011. *Penerapan Strategi Pembelajaran Jigsaw Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Pkn Materi Konstitusi Yang Pernah Digunakan Di Indonesia Pada Siswa Kelas Viii A Smp Muhammadiyah 8 Surakarta Tahun 2010*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Mulyasa, 2002, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rubiyanto, Rubino. 2004. *Perkembangan Peserta Didik*. Surakarta: Badan Pen  
Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo  
Persada. Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan  
Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Group. Uno, Hamzah B. 2008.  
*Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sagala, S., 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyanto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Mata Padi Presindo
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung:  
Remaja Rosdakarya.
- Supriyanto, Eko. 2004. *Landasan Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.