

**STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN STRATEGI *JIGSAW* DAN
STUDENT TEAMS ACHIVEMENT DIVISION (STAD) TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA TEMA BERBAGAI PEKERJAAN
SISWA KELAS IV SD NEGERI KLECO 1 NO. 07
SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai
derajat Sarjana S-1



Oleh:

WIJI SRI MURYANI

A510110141

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2015



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 fax : 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Dra. Risminawati., M.Pd

NIP : 195403171982032002

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

Nama : WIJI SRI MURYANI

NIM : A510110141

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi : **STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN STRATEGI *JIGSAW* DAN *STUDENT TEAMS ACHIVEMENT DIVISION (STAD)* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA TEMA BERBAGAI PEKERJAAN SISWA KELAS IV SD NEGERI KLECO 1 NO.07 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 26 Januari 2015
Pembimbing

Dra. Risminawati., M.Pd.
NIP. 195403171982032002

ABSTRAK
STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN STRATEGI *JIGSAW* DAN
***STUDENT TEAMS ACHIVEMENT DIVISION (STAD)* TERHADAP**
HASIL BELAJAR PADA TEMA BERBAGAI PEKERJAAN
SISWA KELAS IV SD NEGERI KLECO 1 NO. 07
SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Oleh:

Wiji Sri Muryani, A510110141, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2015

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) ada tidaknya perbedaan pengaruh strategi *Jigsaw* dengan strategi *Student Teams Achivement Division (STAD)* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kleco 1 No. 07 Surakarta, (2) mengetahui strategi *Student Teams Achivement Division (STAD)* dengan *Jigsaw* yang lebih besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kleco 1 No. 07 Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Negeri Kleco 1 No. 07 Surakarta tahun 2014/2015. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji t yang didahului dengan uji prasyarat analisis yaitu uji keseimbangan dan uji normalitas. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} < -t_{tabel}$, yaitu $-6,253 < -2,2937$ dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas IV.I lebih kecil dibandingkan kelas IV.II, yaitu $77,17 < 91,64$. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) ada perbedaan dan pengaruh antara strategi *Jigsaw* dengan strategi *Student Teams Achivement Division (STAD)* terhadap hasil belajar, (2) strategi *Student Teams Achivement Division (STAD)* lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan strategi *Jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: *strategi Jigsaw, strategi Student Teams Achivement Division (STAD), hasil belajar.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Pendidikan dapat ditempuh dengan berbagai cara dan berbagai tempat, salah satunya yaitu dapat ditempuh di sekolah pada saat kegiatan pembelajaran. Belajar merupakan kewajiban bagi setiap manusia untuk mencapai sesuatu yang diharapkan dapat berhasil dengan baik, belajar dapat dilakukan siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Samino dan Marsudi (2012:26) menjelaskan “Belajar adalah usaha secara sengaja yang dilakukan oleh individu atau peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik kognitif, afektif dan psikomotorik”. Perubahan yang diperoleh dari belajar bersifat positif dan relative permanen atau tahan lama.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kewajiban setiap manusia untuk mendapatkan perubahan baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sanjaya (2008:13) “Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan”. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan luaran setelah guru melakukan kegiatan belajar mengajar, dari luaran ini diharapkan adanya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik. Menurut Samino dan Marsudi (2012:48) “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa”.

Dalam perkembangan proses belajar mengajar hasil yang diharapkan tidak hanya sampai kepada *out put* tetapi harus sampai kepada *out come* atau kesiapan dalam dunia kerja. Oleh karena itu, dalam paradigma baru proses kegiatan belajar mengajar terdapat hal-hal yang terkait dan merupakan satu kesatuan yaitu *in put*, proses, *out put* dan *out come*.

Agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal, guru dituntut untuk menguasai konsep-konsep pembelajaran inovatif yang kemudian mampu mengimplementasikan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Konsep-konsep pembelajaran yang inovatif tersebut hendaknya menekankan pada pemakaian strategi mengajar yang menuntut keaktifan siswa.

Menurut Sanjaya (2008: 186) “Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Sebelum menentukan strategi perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah goal-nya dalam implementasi suatu strategi. Hal ini sejalan dengan pendapat Majid (2013: 7) yang menjelaskan Strategi pembelajaran adalah pendekatan secara menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan umum pembelajaran. Hamzah, (2007:3) “Strategi pembelajaran adalah cara – cara yang digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran”. Pemilihan strategi pembelajaran tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran harus bertindak dalam memilih strategi inovatif yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran strategi mempunyai peranan yang sangat penting untuk keberhasilan dalam pembelajaran. Ragam strategi pembelajaran inovatif sudah banyak ditemukan untuk itu diharapkan pembelajaran tidak berlangsung dengan ceramah saja.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama PPL (Program Pengalaman Lapangan) di SD Negeri Kleco 1 No. 07 Surakarta, pembelajaran saat ini masih dianggap pembelajaran yang kurang menyenangkan dan menarik oleh sebagian besar siswa. Melalui strategi

pembelajaran yang inovatif akan membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran yang diajarkan sehingga strategi mempunyai peranan yang cukup besar dalam keberhasilan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Ada dua strategi pembelajaran yang secara teori sama baiknya dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran, diantaranya adalah Jigsaw, *Student Teams Achivement (STAD)*.

Strategi pembelajaran *jigsaw* merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai dengan enam orang dan siswa saling bekerja sama dan saling bertukar pendapat. (Surtikanti, 2008).

Berdasarkan penjelasan diatas strategi *jigsaw* dalam penerapannya memerlukan kerjasama dengan kelompoknya dan saling bertukar pendapat untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Majid (2013: 182) “Pembelajaran kooperatif model jigsaw adalah sebuah model belajar yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil”. Zaini dkk menyimpulkan strategi *jigsaw* merupakan strategi pembelajaran yang menarik digunakan apabila materi yang dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. (2008: 56).

Student Team Achivement Division (STAD) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang tergolong *Cooperative learning*, yaitu dilakukan dengan cara membagi peserta didik dalam beberapa kelompok atau tim. Setiap kelompok / tim terdiri dari beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda. Menurut Mulyatiningsih (2011:243) *Student Team Achivement Division (STAD)* merupakan “strategi pembelajaran yang memadukan penggunaan metode ceramah, *questioning* dan diskusi”.

Berdasarkan alasan dan latar belakang tersebut, penulis ingin mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *jigsaw* dan *Student Team Achivement Division (STAD)* terhadap hasil belajar dan apakah strategi pembelajaran *Student Team Achivement*

Division (STAD) lebih baik pengaruhnya dibandingkan dengan strategi *jigsaw* terhadap hasil belajar tema berbagai berbagai pekerjaan sub tema jenis-jenis pekerjaan pembelajaran 1 siswa kelas IV SDN Kleco 1 No. 07 Surakarta. Variabel bebas atau variabel independen (X) pada penelitian ini ada dua yaitu variabel penggunaan strategi *jigsaw* (X1) dan variabel penggunaan strategi *Student Team Achivement Division (STAD)* (X2), sedangkan variabel terikat atau variabel dependen (Y) dalam penelitian ini yaitu hasil belajar tema berbagai pekerjaan sub tema jenis-jenis pekerjaan pembelajaran 1 siswa kelas IV SDN Kleco 1 No. 07 Surakarta.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri kleco 1 No. 07 Surakarta yang beralamat di jalan Brigjend Slamet Riyadi No. 554, Kelurahan Kerten , kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan dari bulan Oktober 2014 sampai dengan bulan Januari 2015. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kleco 1No. 07 Surakarta Tahun pelajaran 2014/2015 berjumlah 68 siswa. Karena populasi kurang dari 100 maka sampel dalam penelitian ini meliputi keseluruhan dari populasi yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Kleco 1 No. 07 Surakarta tahun ajaran 2014/2015 berjumlah 68, yang terdiri atas dua kelas yaitu kelas IV.1 dan kelas IV.2 dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kelas IV.1 sebagai kelas eskperimen I dan kelas IV.2 sebagai kelas eksperimen II.

Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2006:132) yang menyatakan bahwa apabila subyeknya kurang dari 100 populasi, sebaiknya diambil semuanya menjadi sampel penelitian. Seluruh populasi pada penelitian ini dijadikan sampel sehingga dalam penelitian ini tidak menggunakan sampling.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Tes dan Dokumentasi. Menurut Arikunto (2006:150) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur

keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Samino dan Marsudi menjelaskan “Tes hasil belajar adalah seperangkat tes yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa” (2012:107). Dalam penelitian ini tes digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui keberhasilan belajar peserta didik. Teknik tes dalam penelitian ini juga digunakan untuk pengumpulan data hasil belajar tema berbagai pekerjaan sub tema jenis-jenis pekerjaan siswa kelas IV SD Negeri Kleco 1 No. 07 Surakarta. Tes hasil belajar diberikan kepada kelas eksperimen I yaitu kelas IV.1 dengan strategi *jigsaw* dan kelas eksperimen II yaitu kelas IV.2 dengan strategi *Student Team Achivement Division (STAD)*.

Menurut Samino dan Marsudi (2012:105) Dokumentasi adalah suatu teknik yang digunakan dalam mengumpulkan keterangan/informasi yang dibutuhkan secara tertulis. Pada penelitian ini dokumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah (1) jumlah siswa kelas IV.1 dan IV.2 SD Negeri Kleco 1 No.07 Surakarta yang akan dijadikan populasi penelitian. (2) Nilai ulangan sebelumnya. (3) daftar siswa kelas IV.A SD Negeri 16 Surakarta sebagai kelas *Try Out*. (4) daftar siswa kelas eksperimen I yaitu kelas IV.1. (5) daftar siswa kelas eksperimen II yaitu kelas IV.2. (6) foto-foto pada saat penelitian.

Instrumen penelitian merupakan alat bantuan atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (cermat, lengkap dan sistematis) sehingga data lebih mudah untuk diolah (Arikunto, 2005:134).

Data hasil belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrument yang disusun dalam bentuk tes hasil belajar yang dijawab oleh subjek penelitian secara tertulis. Tes hasil belajar dibuat dalam bentuk tes pilihan ganda (*multiple choice test*). Tes diberikan kepada siswa kelas IV.1 dan IV.2. Tes dilakukan untuk mengetahui

perolehan hasil belajar siswa, sebelum penyusunan tes hasil belajar dilakukan terlebih dahulu dibuat kisi-kisi soal.

Tes dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur apabila memenuhi persyaratan tes, yaitu memiliki validitas, reliabilitas dan objektivitas. Untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas maka soal tes tersebut terlebih dahulu di uji cobakan atau *Try Out* pada kelas dan sekolah yang lain yaitu kelas IV.A SD Negeri 16 Surakarta yang memiliki jenjang pendidikan dan akreditasi sekolah yang sama.

Uji persyaratan analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji keseimbangan. Uji normalitas menggunakan uji *Lilliefors* dan sebaran data dinyatakan normal jika digunakan probabilitas $>0,05$. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus t tes untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *jigsaw* dengan strategi *Student Team Achivement Division (STAD)*.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis diperoleh t hitung sebesar -6,253 sedangkan t tabel adalah -2,2937 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Tema Berbagai Pekerjaan sub tema Jenis – jenis Pekerjaan Pembelajaran 1 antara strategi *Jigsaw* dengan strategi *Student Team Achivement Division (STAD)*.

Berdasarkan nilai rata – rata dapat dilihat bahwa rata – rata kelas eksperimen lebih rendah dari pada rata – rata kelas kontrol, yaitu $77,17 < 91,64$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Tema Berbagai Pekerjaan sub tema Jenis – jenis Pekerjaan Pembelajaran 1 melalui penerapan strategi *Student Team Achivement Division (STAD)* lebih baik dibandingkan dengan strategi *Jigsaw*.

2. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Uraian hasil penelitian diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harni (2009) tentang “Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelejaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SD Negeri Sumber VI No. 255 Kecamatan Banjarsari Surakarta”. Berdasarkan penelitian dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat meningkatkan prestasi belajar IPA sebesar 65, 23%. kelas V SD Negeri Sumber VI No. 255.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Student Team Achivement Division (STAD)*, mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa dan dapat menumbuhkan kerja sama siswa dengan kelompoknya sehingga tercipta proses pembelajaran yang inovatif. Menurut Amri, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi (2010:17) “Proses pembelajaran inovatif selalu melibatkan siswa kedalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka”. Pada penerapan strategi *Student Team Achivement Division (STAD)* siswa saling berbagi pengetahuan tentang materi yang sedang dipelajari dengan teman kelompoknya melalui diskusi. Diakhir terdapat kuis antar kelompok yang dijawab secara rebutan, hal ini juga dapat melatih kemampuan kecepatan berpikir siswa. Selama proses kegiatan pembelajaran pada strategi ini siswa sangat antusias aktif untuk mengikutinya. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

Peran guru dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi ini yaitu sebagai fasilitator untuk membantu dalam menghidupkan proses diskusi dan membantu menjawab pertanyaan apabila ada materi yang belum dipahami.

Sedangkan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Jigsaw* bertujuan untuk menumbuhkan kerjasama siswa dan dapat berpikir secara kritis. Teori Vigotsky dalam Amri, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi (2010:67) menjelaskan bahwa “Fase mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul pada percakapan atau kerjasama antara individu”. Strategi *Jigsaw* baik diterapkan dalam pembelajaran karena

mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, dan saling bertukar pikiran dengan teman sekelompoknya. Pada prinsipnya penerapan strategi *Jigsaw* tidak jauh beda dengan strategi *Student Team Achievement Division (STAD)*. Hanya saja strategi *Student Team Achievement Division (STAD)* lebih sederhana, sedangkan strategi *Jigsaw* harus dibentuk lagi kelompok ahli yang sedikit membingungkan siswa dan menyita waktu.

Menurut Samino dan Marsudi (2012:48) “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa”. Setelah dibandingkan rata-rata hasil belajar Tema Berbagai Pekerjaan Sub Tema Jenis – jenis Pekerjaan Pembelajaran 1 kelas IV.1 lebih rendah dibandingkan kelas IV.2. Hal ini membuktikan bahwa penerapan strategi *Student Team Achievement Division (STAD)* di kelas IV.2 lebih baik atau lebih berpengaruh dari pada penerapan strategi *Jigsaw* di kelas IV.1.

D. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada perbedaan hasil belajar Tema Berbagai Pekerjaan Sub Tema Jenis – jenis Pekerjaan Pembelajaran 1 dalam penggunaan strategi *Jigsaw* dan strategi *Student Team Achievement Division (STAD)* pada siswa kelas IV SD Negeri Kleco 1 No.07 Surakarta. Berdasarkan uji t diperoleh $t_{hitung} < -t_{tabel}$, yaitu $-6,253 < -2,2937$.
2. Strategi *Student Team Achievement Division (STAD)* lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan strategi *Jigsaw* dalam Tema Berbagai Pekerjaan Sub Tema Jenis – jenis Pekerjaan Pembelajaran 1 terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kleco 1 No.07 Surakarta. Berdasarkan rata – rata kelas control lebih besar dari pada rata – rata kelas eksperimen, yaitu $91,64 > 77,17$.

sehingga hipotesis pertama menyatakan bahwa ada perbedaan antara strategi *Jigsaw* dengan strategi *Student Team Achivement Division (STAD)* Tema Berbagai Pekerjaan Sub Tema Jenis – jenis Pekerjaan Pembelajaran 1 terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kleco 1 No.07 Surakarta dapat diterima. Begitu pula dengan hipotesis kedua yang menyatakan bahwa strategi *Student Team Achivement Division (STAD)* lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan strategi *Jigsaw* dalam Tema Berbagai Pekerjaan Sub Tema Jenis – jenis Pekerjaan Pembelajaran 1 terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kleco 1 No.07 Surakarta dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Harni. 2009. "Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achivement Division) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SD Negeri Sumber VI No. 255 Kecamatan Banjarsari Surakarta Tahun pelajaran 2009/2010" (Skripsi S-1 Progd Pendidikan Guru Sekolah Dasar). Surakarta : FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Multiyatiningsih, Endang. 2011. *Metode penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Samino dan Saring Marsudi. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta : Fairuz Media.
- Surtikanti dkk. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta : BP-FKIP UMS.
- Hamzah B Uno. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* .Jakarta : Bumi Aksara.