

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP MINAT
BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK DI SMK KHARISMAWITA
JAKARTA SELATAN**

Januar Barkah
Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta
januar_link@yahoo.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa besar pengaruh metode pembelajaran jigsaw terhadap minat belajar sejarah peserta didik di SMK Kharismawita Jakarta Selatan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Besarnya pengaruh penggunaan media peta terhadap motivasi belajar pada pembelajaran IPS sejarah kelas X di Sekolah Menengah Atas. Penulis mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran jigsaw terhadap minat belajar sejarah peserta didik di SMK Kharismawita sebesar 7,714 dan dapat dilihat bahwa hasil uji t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ $7,714 > 1,992$. Metode pembelajaran jigsaw berperan dalam menumbuhkan minat belajar sejarah peserta didik. Metode pembelajaran jigsaw memiliki kontribusi terhadap minat belajar sejarah peserta didik sebesar 44,89% sedangkan sisanya sebesar 55,11% dipengaruhi oleh variabel lain diluar judul penelitian ini.

Kata Kunci: metode pembelajaran jigsaw dan minat belajar sejarah

Abstract: This study aims to analyze how big the influence of jigsaw learning method to interest in learning history of students in SMK Kharismawita South Jakarta. This research uses quantitative research method. The magnitude of the influence of the use of map media on learning motivation in learning social studies history of class X in High School. The authors conclude that there is a significant influence between the jigsaw learning method of interest in learning history of learners in SMK Kharismawita of 7.714 and can be seen that the t test is $t_{hitung} > t_{tabel}$ $7,714 > 1,992$. Jigsaw learning method plays a role in growing interest in learning the history of learners. Jigsaw learning method has contributed to interest learners history of 44.89% while the rest of 55.11% influenced by other variables outside the title of this study.

Keywords: jigsaw learning method and interest in learning history

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Kurikulum secara berkelanjutan disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan berorientasi pada kemajuan sistem pendidikan nasional, tampaknya belum dapat direalisasikan secara maksimal. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan riil di lapangan, proses pembelajaran di sekolah dewasa ini kurang meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran sejarah. Masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh sang guru.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif.

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Proses pembelajaran dalam Kurikulum Tiga belas (KURTILAS) menuntut adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa. Jadi, kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator di dalamnya agar suasana

kelas lebih hidup. Pembelajaran teknik Jigsaw dianggap cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong.

Jigsaw

Arends, (2001) Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diuji cobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins. Dari sisi etimologi Jigsaw berasal dari bahasa Inggris yaitu gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah Fuzzle, yaitu sebuah teka teki yang menyusun potongan gambar. Pembelajaran, model jigsaw ini juga mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (jigsaw), yaitu siswa melakukan sesuatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan.

Slavin, (2005:246) Jigsaw adalah salah satu dari metode-metode kooperatif yang paling fleksibel. Pengertian lain mendefinisikan Jigsaw adalah salah satu pembelajaran kooperatif di mana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Model Pembelajaran Jigsaw

Lie (1993: 73), bahwa pembelajaran model jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Arends (2001) mengemukakan pengertian metode jigsaw secara rinci seperti berikut. Model pembelajaran teknik jigsaw merupakan model pembelajaran, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen, bekerjasama dan saling ketergantungan yang positif serta bertanggung jawab terhadap ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari/dikuasai kemudian menyampaikan materi yang telah dikuasainya tersebut kepada kelompok yang lain.

Slavin, (2005: 246). Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu variasi model Collaborative Learning yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan keseluruhan anggota.

Zaini (2008:56) model pembelajaran jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa

bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

Sudrajat (2008:1) pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Johnson (1991: 27) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw ialah kegiatan belajar secara kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok”.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif model jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan kepada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil, seperti yang diungkapkan. Pada pembelajaran kooperatif Jigsaw ini setiap siswa menjadi anggota dari 2 kelompok, yaitu anggota kelompok asal dan anggota kelompok ahli. Anggota kelompok asal terdiri dari 3-5 siswa yang setiap anggotanya diberi nomor kepala 1-5. Nomor kepala yang sama pada kelompok

asal berkumpul pada suatu kelompok yang disebut kelompok ahli.

Minat Belajar

Minat belajar siswa itu mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Minat belajar siswa yang tinggi dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Menurut Gie (1995 : 28) fungsi minat diantaranya sebagai berikut:

1. Melahirkan perhatian yang serta merta
2. Memudahkan terciptanya konsentrasi
3. Mencegah gangguan perhatian dari luar
4. Memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan
5. Memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri

Menurut Walgito (1981:38) bahwa minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Sedangkan menurut Haditono (1998:118) ada dua faktor yang mempengaruhi minat, yaitu:

1. Faktor dari dalam (intrinsik) yaitu sifat pembawaan yang merupakan keinginan dari dalam diri individu yang terdiri dari pasangan tertarik atau senang pada kegiatan, rasa perhatian dan adanya aktifitas akibat rasa senang tersebut. Faktor-faktor dari dalam ini meliputi:
 - a. Rasa tertarik Dalam Kamus Bahasa Indonesia (1996: 1021) rasa tertarik adalah perasaan senang pada sesuatu,

jadi tertarik merupakan awal dari seseorang menaruh minat sehingga seseorang itu menaruh minat akan tertarik lebih dahulu terhadap sesuatu. Dalam pengertian ini ketertarikan dimaksudkan terhadap pembelajaran sejarah.

- b. Rasa Senang Perasaan senang adalah suatu kerohanian atau peristiwa kejiwaan yang kita alami dengan senang dalam hubungan peristiwa mengenal dan bersifat subyektif (Ahmadi, 2005: 10). Jadi perasaan senang adalah peristiwa kejiwaan yang kita alami dengan senang dalam hubungan peristiwa mengenal dan bersifat subyektif.
 - c. Perhatian Menurut Dakir (1993: 144) perhatian adalah keaktifan peningkatan fungsi jiwa yang dikerahkan dalam pemusatannya kepada barang atau obyek sesuatu. Jadi perhatian adalah pemusatan jiwa terhadap sesuatu obyek atau barang.
2. Faktor dari luar (ekstrinsik) yaitu keluarga, sekolah, masyarakat atau lingkungan.
 - a. Guru Guru adalah orang yang pekerjaannya mengajar disuatu instansi. Sedangkan guru sejarah itu sendiri adalah seseorang yang mengajar, membimbing dan mendidik dalam proses pembelajaran sejarah.

- b. Fasilitas Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (1996: 321) fasilitas adalah sesuatu yang dapat membantu memudahkan pekerjaan atau tugas. Jadi fasilitas itu merupakan suatu peralatan atau perlengkapan yang disediakan untuk memudahkan pekerjaan atau tugas seseorang.

Adapun beberapa faktor-faktor yang dapat menimbulkan minat menurut Soedarsono (1998:29) adalah:

1. Faktor kebutuhan dari dalam, antara lain berupa kebutuhan yang berhubungan dengan kejiwaan.
2. Faktor motif sosial, yakni kebutuhan untuk mendapatkan pengetahuan dan penghargaan dari lingkungan sekitarnya.
3. Faktor emosional, yaitu merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian sesuai obyek tertentu.

Pembelajaran Sejarah

Menurut Gazalba (1981: 13) sejarah adalah gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan, yang memberi pengertian tentang apa yang telah berlalu. Sejarah sebagai gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia, disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah

dimengerti dan dipahami. Hugiono dan P.K. Poerwantana (1992: 9). Sejarah merupakan satu system yang meneliti suatu kejadian sejak awal dan tersusun dalam bentuk kronologi. Pada masa yang sama juga sejarah adalah peristiwa-peristiwa masa lalu yang mempunyai catatan atau bukti-bukti yang konkrit.

Menurut Soewarso (2000:31) pembelajaran sejarah bertujuan untuk memperkenalkan pelajar kepada riwayat perjuangan manusia untuk mencapai kehidupan yang bebas, bahagia, adil, makmur dan menyadarkan pelajar tentang dasar dan tujuan kehidupan manusia untuk berjuang seutuhnya. Melalui pembelajaran sejarah siswa dapat menjelaskan berbagai peristiwa yang terjadi masa lampau, dijadikan refleksi untuk menumbuhkan nilai-nilai kepribadian bangsa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian diskriptif kuantitatif yaitu suatu bentuk penelitian yang berdasarkan data yang dikumpulkan selama penelitian secara sistematis mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat dari obyek yang diteliti dengan menggabungkan hubungan antar variabel yang terlibat didalamnya, kemudian diinterpretasikan berdasarkan teori-teori dan literatur-literatur yang berhubungan model pembelajaran jigsaw terhadap minat belajar sejarah

Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data kualitatif, yang selanjutnya akan disajikan dalam bentuk angka (dikuantifikasikan) untuk diuji secara verifikatif sesuai dengan rancangan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana ini dapat digunakan untuk mengukur keeratan pengaruh antara dua variabel yaitu variabel X sebagai variabel independen dan variabel Y sebagai variabel dependen. Perhitungannya adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} a &= \\ &= \frac{(4263 \times 203516) - (4263 \times 221304)}{(75 \times 203516) - (4263)^2} \\ &= \frac{867588708 - 858216912}{15263700 - 15038884} \\ &= \frac{9371796}{224816} = 41,686 \\ b &= \frac{(75 \times 221304) - (3878 \times 4263)}{75(203516) - (3878)^2} \\ &= \frac{16597800 - 16531914}{15263700 - 15038884} \\ &= \frac{65886}{224816} = 0,293 \end{aligned}$$

Dengan demikian persamaan regresi linier Y dan X adalah :

$$Y = 41,686 + 0,293X$$

Analisis Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui besarnya koefisien korelasi antara variabel X (metode pembelajaran jigsaw) dengan variabel Y (minat belajar sejarah), maka dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

r_{xy}

$$\begin{aligned}
 &= \frac{75(221304) - (3878)(4263)}{\sqrt{(75(203516) - (3878)^2)(75(242881) - (4263)^2)}} \\
 &= \frac{16597800 - 16531914}{\sqrt{(15263700 - 15038884)(18216075 - 18173169)}} \\
 &= \frac{65886}{\sqrt{(224816)(42906)}} \\
 &= \frac{65886}{\sqrt{9645955296}} \\
 &= \frac{65886}{98213,824} = 0,670
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas dapat diketahui koefisien korelasi $r = 0,670$ dari r tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup kuat antara metode pembelajaran jigsaw terhadap minat belajar sejarah.

Koefisien Determinasi

Koefisien ini berguna untuk mengetahui sejauh manakah pengaruh metode pembelajaran JIGSAW terhadap hasil belajar sejarah. Adapun koefisien ini juga dinamakan koefisien penentu. Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 KD &= r^2 \times 100\% \\
 &= 0,670^2 \times 100\% \\
 &= 0,4489 \times 100\% \\
 &= 44,89\%
 \end{aligned}$$

Pengujian Hipotesis Penelitian

Untuk menguji koefisien korelasi (r) dapat dilakukan uji hipotesis dari hasil perhitungan koefisien korelasi antara kedua variabel dengan hasil sebesar 0,670 kemudian untuk diuji keberartian

signifikan, koefisien korelasi menggunakan

uji t, sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t \text{ hitung} = \frac{0,670\sqrt{75-2}}{\sqrt{1-0,670^2}}$$

$$= \frac{0,670\sqrt{73}}{\sqrt{1-0,4489}}$$

$$= \frac{0,670(8,544)}{\sqrt{0,5511}}$$

$$= \frac{5,724}{0,742} = 7,714$$

Dari hasil semua perhitungan diatas maka dapat disimpulkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.31

Pengujian Signifikan Koefisien Korelasi antara variabel X dan Y

Korelasi X dan Y	Regresi Linier Sederhana	Koefisien	t hitung	t tabel
	$Y = 41,686 + 0,293X$			

Dari tabel perhitungan ini di dapat antara variabel X dengan variabel Y menghasilkan regresi linier sederhana $Y = 41,686 + 0,293X$, koefisien korelasi 0,670, $t_{hitung} 7,714$ sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan α dengan *degree of freedom* ($df = n-2$), jumlah sampel dikurangi dua yaitu ($75 - 2 = 73$) adalah 1,992. Oleh karena itu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $7,714 > 1,992$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang positif antara variabel X (metode pembelajaran jigsaw) dengan variabel Y (minat belajar sejarahpeserta didik) di SMK Kharismawita Jakarta Selatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Persamaan regresi linier sederhana adalah $Y = 41,686 + 0,293X$. Dari persamaan tersebut dapat dilihat bahwa nilai koefisien $b = 0,293$ (positif) artinya jika model pembelajaran jigsaw terdapat pengaruh maka minat belajar sejarah peserta didik juga mengalami peningkatan, sebesar 41,686 kali.
2. Uji korelasi antara variabel X dengan variabel $Y = 0,670$ yang berarti terdapat pengaruh yang kuat atau tinggi antarmetode pembelajaran jigsaw terhadap minat belajar sejarah peserta didik.
3. t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $7,714 > 1,992$, yang berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara metode pembelajaran jigsaw terhadap minat belajar sejarah peserta didik.

Dengan demikian perumusan hipotesis dapat dibuktikan, H_0 : ditolak dan H_a : diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang positif antara variabel X (metode pembelajaran jigsaw) dengan variabel Y minat belajar sejarah di SMK Kharismawita Jakarta Selatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan menganalisis 2 variabel yaitu variabel X (metode pembelajaran jigsaw) dan variabel Y (minat

belajar sejarah) dengan metode kuantitatif menghasilkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran jigsaw terhadap minat belajar sejarah peserta didik di SMK Kharismawita sebesar 7,714 dan dapat dilihat bahwa hasil uji t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ $7,714 > 1,992$. Metode pembelajaran jigsaw berperan dalam menumbuhkan minat belajar sejarah peserta didik. Metode pembelajaran jigsaw memiliki kontribusi terhadap minat belajar sejarah peserta didik sebesar 44,89% sedangkan sisanya sebesar 55,11% dipengaruhi oleh variabel lain diluar judul penelitian ini.

Hasil penelitian ini menginformasikan bahwa semakin baiknya penerapan metode pembelajaran jigsaw di dalam kelas, maka akan semakin besar pula minat belajar sejarah peserta didik. Karena metode pembelajaran jigsaw akan membentuk peserta didik untuk berkomunikasi secara efektif, belajar bekerjasama dengan orang lain dan mengembangkan karakter yang mendukung aktivitas menjalin relasi dengan orang lain, misalnya ramah, rendah hati, berpikir positif serta kritis sehingga peserta didik akan mudah dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan yang akan menunjang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan memiliki minat belajar yang besar terhadap mata pelajaran sejarah.

Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis dapat menyampaikan beberapa saran, sebagai berikut :

1. Bagi SMK Kharismawita Jakarta Selatan Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan program pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sejarah.
2. Bagi Guru Mata Pelajaran Sejarah Guru sejarah dapat meningkatkan cara belajar yang professional untuk peserta didik agar dapat memiliki minat belajar yang besar terhadap mata pelajaran sejarah dan memperoleh prestasi yang cemerlang.
3. Bagi Peserta didik SMK Kharismawita Salah satu faktor penting dalam belajar adalah minat, sebab minat merupakan hal utama yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu, termasuk dalam belajar, metode pembelajaran yang diterima oleh peserta didik pun akan mempengaruhi minat belajar peserta didik.
4. Bagi Pihak Sekolah Pihak sekolah tetap mempertahankan standar kemampuan guru kepada peserta didik serta selalu melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sejarah yang diberikan kepada peserta didik sehingga kualitas sekolah selalu diberikan nilai baik oleh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arends, R.I.. (2001). *Exploring Teaching: An Introduction to Education*. New. York: Mc Graw-Hill Companies.
- Dakir. (1993). *“Dasar-Dasar Psikologi”*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gazalba, Sidi . (1981). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta. Bharata.
- Haditono, Siti rahayu. (1998). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Psikologi UGM.
- Johnson DW & Johnson, R, T (1991) *Learning Together and Alone*. Allin and Bacon: Massa Chussetts.
- Lie, Anita. (1993). *Cooperatif Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Poerwadarminta, Tarsito W.J.S, (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta: Balai Pustaka.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning: theory, research and practice*. (N. Yusron. Terjemahan). London: Allymand Bacon.
- Soedarsono. (1998). *Faktor-faktor Penentu Keberhasilan Belajar*. Yogyakarta:

- Soewarso. (2000). *Cara-cara Penyampaian Pendidikan Sejarah Untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Bangsaanya*. DEPDIKNAS
- Sudrajat, Akhmad. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Tesis Pasca Sarjana IKIP Yogyakarta.
- The Liang Gie. (1995). *Cara Belajar yang Efisien Jilid II Edisi keempat*. (diperbaharui). Yogyakarta: Liberty.
- Walgito, Bimo. (1981). *Pengantar Psikologi Umum*, diterbitkan oleh Yayasan Penerbitan. Fakultas Psikologi UGM, Yogyakarta.
- Zaini, Hisyam. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.