

METODE PEMBELAJARAN *PLAY ANSWER* UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP

Jumarniati¹

Universitas Cokroaminoto Palopo¹

Abstrak. Penelitian ini adalah penelitian tindakan yang bertujuan untuk memperoleh deskripsi hasil belajar matematika pada kelas VIIA of SMPN 2 Liliriaja Soppeng yang tujuan utamanya memperoleh penerapan metode pembelajaran Play Answer. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Apakah hasil belajar matematika siswa kelas VII_A SMP Negeri 2 Liliriaja Kab. Soppeng dapat meningkat setelah diterapkan metode pembelajaran *Play Answer*. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus yang subjek penelitiannya adalah kelas VIIA of SMPN 2 Liliriaja in Soppeng yang terdiri atas 32 siswa. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 1 adalah 58.50 dan pada siklus 2 yaitu 74.13. Artinya adalah hasil belajar matematika siswa kelas VII_A SMP Negeri 2 Liliriaja Kab. Soppeng meningkat setelah diterapkan metode pembelajaran *Play Answer*. Peningkatan tersebut di sebabkan oleh metode yang diterapkan meningkatkan keaktifan siswa yang berakibat pada meningkatnya hasil belajar.

Key Words: Hasil Belajar Matematika, Metode Play Answer

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aktifitas yang sangat krusial dalam perkembangan dan kemajuan pengetahuan manusia seiring dengan meningkatnya persaingan ilmu pengetahuan (*knowledge*) dan teknologi (*technology*). Pendidikan menjadi pusat perhatian dunia dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) demi mewujudkan pola pengelolaan sumberdaya alam (SDA) yang efektif dan efisien, seiring dengan globalisasi dan modernisasi memaksa pemerintah mau tidak mau harus memikirkan konsep pengimplementasian proses belajar mengajar (*teaching and learning proses*) yang bersifat kontekstual.

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap atau pemahaman peserta didik. Pemahaman peserta didik merupakan faktor yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran. Jika guru memahami peserta didik dengan baik, maka ia dapat memilih dan menentukan sumber-sumber belajar yang tepat, pendekatan-pendekatan yang sesuai, mampu mengatasi masalah-masalah pembelajaran sehari-hari

dengan baik, sehingga potensi anak dapat didorong untuk mencapai perkembangan yang optimal melalui penyelenggaraan proses pembelajaran (Aunurrahman, 2009: 74).

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari jumlah jam pelajaran sekolah lebih banyak dibanding pelajaran lain, pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi.

Oleh sebab itu pelajaran matematika hendaknya diusahakan menjadi pelajaran yang menarik dan menyenangkan sejak siswa masih duduk di bangku SD. Tetapi mendengar kata matematika, bagi kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan matematika kedalam situasi kehidupan riil. Hal lain yang menyebabkan sulitnya matematika karena kurang begitu bermakna. Hal ini tampak dari rata-rata hasil belajar siswa yang senantiasa masih memprihatinkan.

Salah satu sekolah menengah pertama yang ada di daerah Kab. Soppeng yakni SMP Negeri 2 Liliriaja juga masih mengalami masalah akan rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya minat untuk belajar serta banyaknya siswa yang kurang aktif dalam proses belajar terutama dalam pembelajaran matematika, siswa kelas VII tidak aktif dalam proses belajar. Siswa juga tidak paham akan materi yang diajarkan oleh guru dan itu berdampak kepada hasil belajar siswa. Salah satunya adalah siswa-siswa di kelas VII_A. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika, siswa kelas VII_A yang bisa dikatakan aktif hanya sekitar 20% dari 32 siswa. Sedangkan hasil belajar siswa kelas VII_A masih sangat rendah, karena siswa yang tidak memenuhi nilai tuntas masih ada sekitar 75% dari 32 siswa. Dengan melihat kondisi yang terjadi di sekolah tersebut, salah satu metode pembelajaran yang menarik dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah metode pembelajaran *Play Answer*. Keunggulan dari metode pembelajaran *Play Answer* adalah dapat mendorong kerjasama siswa, meningkatkan keaktifan siswa, melatih keterampilan berpikir dan ketepatan dalam menyelesaikan masalah, serta memperkuat logika.

Rumusan Masalah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah hasil belajar matematika siswa kelas VII_A SMP Negeri 2 Liliriaja Kab. Soppeng dapat meningkat setelah diterapkan metode pembelajaran *Play Answer* ?”. **Hipotesis Tindakan.** Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah "Jika metode pembelajaran *Play Answer* diterapkan, maka hasil belajar matematika pada siswa kelas VII_A SMP Negeri 2 Liliriaja Kab. Soppeng dapat meningkat".

B. Tinjauan Pustaka

1. Hasil Belajar Matematika

Menurut Skinner dalam Syah (2004:90) bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Menurut Gagne dalam Purwanto

(2004:84) bahwa belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi. Belajar merupakan kegiatan mental yang tidak dapat disaksikan dari luar. Apa yang sedang terjadi dalam diri seorang yang sedang belajar, tidak dapat diketahui secara langsung hanya dengan mengamati orang itu (Winkel, 2007: 58). Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat juga dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal (Pribadi, 2009:6).

Perubahan pada diri siswa sebagai akibat dari belajar memiliki berbagai bentuk seperti adanya perubahan perilaku baik dalam arti luas maupun arti sempit. Oleh karena perubahan itu dapat dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut ada yang langsung tampak pada saat itu dan ada juga yang tidak tampak tapi akan tampak pada kesempatan lain. Karena belajar adalah suatu proses yang akan terus terjadi sehingga bersifat relatif permanen, yang mana perubahan itu akan bertahan relatif lama tapi di sisi lain ada perubahan tersebut yang tidak akan bertahan terus menerus, hingga suatu waktu hal itu dapat berubah lagi sebagai hasil dari belajar.

Menurut Hamalik dalam Jihad (2009: 14-15) hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Hasil belajar matematika adalah sesuatu yang dicapai melalui proses belajar matematika atau dengan kata lain belajar matematika diperlukan adanya keterlibatan mental dalam mengkaji hubungan-hubungan antara struktur-struktur dari matematika sehingga diperoleh pengetahuan sebagai hasil belajar matematika yang dapat dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

2. Metode pembelajaran *Play Answer*

Metode pembelajaran *Play Answer* merupakan salah satu metode dari pembelajaran aktif. Hakikatnya metode pembelajaran aktif untuk mengarahkan atensi peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya.

Metode pembelajaran *Play Answer* adalah metode yang menggunakan banyak kemungkinan jawaban dari sebuah soal yang kemudian jawaban tersebut dibagi berdasarkan kategori tertentu.

Menurut Suprijono (2010:118) hal-hal yang harus dipersiapkan dalam mengembangkan metode pembelajaran *Play Answer* adalah:

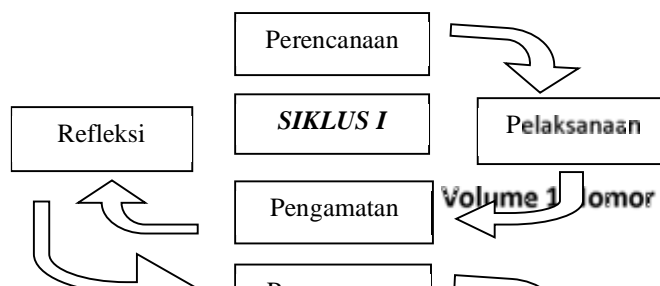
- a. Buat sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas, dan masing-masing ditulis pada selembar kertas.
- b. Tulis sejumlah kemungkinan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan nomor 1 di atas. Jumlah jawaban harus lebih banyak dari jumlah pertanyaan.
- c. Kelompokkan jawaban-jawaban yang dibuat pada langkah kedua sesuai dengan kategori tertentu
- d. Masukkan jawaban-jawaban tadi ke dalam kantong-kantong kertas. Setiap kantong ditulisi nama kategori sesuai dengan kategori jawaban.
- e. Tempelkan kantong-kantong kertas tadi pada selembar kertas karton atau pada selembar papan.
- f. Tempel atau gantungkan kertas karton tadi di depan kelas.

Pada metode pembelajaran *Play Answer* terdapat langkah-langkah permainan, yaitu:

- a. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa, dan tiap kelompok tidak lebih dari 5 siswa.
- b. Kepada setiap kelompok diberikan pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan setiap kelompok adalah sama.
- c. Meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira dikantong yang mana jawaban tersebut berada.
- d. Memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan di berikan kepada kelompok yang lain.
- e. Langkah no.4 di ulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan.
- f. Guru memberikan klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau CAR (*Classroom Action Research*). Secara garis besar, ada empat tahap yang lazim digunakan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun dari tahapan ini adalah sebagai berikut (Arikunto, 2009:16)



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Liriaja Kab. Soppeng dengan subjek penelitian siswa kelas VII_A semester II (Genap) tahun pelajaran 2010/2011 dengan jumlah siswa 32 orang.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa untuk mengetahui dan mengukur sejauh mana seorang siswa menguasai pelajaran yang disampaikan. Lembar observasi untuk mengukur respon siswa terhadap metode pembelajaran *Play Answer* dengan mengamati semua aktifitas di kelas selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Adapun Analisis Kuantitatif yang digunakan dalam statistik deskriptif yakni untuk mendeskripsikan karakteristik dari subjek penelitian. Statistik deskriptif dimaksudkan untuk mendeskripsikan secara verbal tentang peningkatan hasil belajar siswa setelah diadakannya tes. Adapun statistik deskriptif yang dimaksud yaitu persentase dan menghitung rata-rata.

1) Presentase

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana :

P = Angka persentase.

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi. (Sudijono, 2004:43)

2) Menghitung rata – rata

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{\sum_{i=1}^k f_i}$$

Dimana : \bar{x} = Rata - rata

f_i = Frekuensi

x_i = Titik tengah (Tiro, 2000:113)

Mengkategorikan hasil belajar siswa dengan pedoman dibawah ini:

Tabel 1 Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat rendah
35– 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat tinggi

Sumber: Depdiknas, 2009

Ukuran dari indikator peningkatan hasil belajar matematika siswa adalah apabila hasil tes siswa sudah menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar. Menurut ketentuan Depdikbud bahwa siswa dikatakan tuntas belajar jika memperoleh skor minimal 65 dari skor ideal, dan tuntas secara klasikal apabila minimal 85% dari jumlah siswa yang telah tuntas belajar.

D. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Liliraja Kab. Soppeng, peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen tes tentang skor hasil belajar siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Liliraja Kab. Soppeng setelah diterapkan metode pembelajaran *Play Answer* pada siklus I.

Skor rata-rata hasil belajar Matematika siswa setelah dilakukan tindakan adalah 58,50 dari skor ideal 100,00. Skor terendah yang diperoleh siswa adalah 21 dan skor tertingginya adalah 100. Persentase skor hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *play answer* pada siklus I sebesar 12,50% berada pada kategori sangat rendah, 28,13 % berada pada kategori rendah, 6,25% pada kategori sedang, 43,75% berada pada kategori tinggi dan 9,37% berada pada kategori sangat tinggi.

Hasil belajar matematika siswa diperoleh 46,88% dikategorikan tidak tuntas dan 53,12% dikategorikan tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar. Namun masih minim sehingga peneliti berusaha untuk mengadakan

perbaikan dengan cara melanjutkan penelitian pada siklus II untuk melihat seberapa jauh peningkatan hasil belajar matematika itu tercapai.

Peneliti memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrumen test tentang skor hasil belajar siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Liliraja Kab. Soppeng setelah diterapkan metode pembelajaran *Play Answer* pada siklus 2.

Skor rata – rata hasil belajar matematika siswa setelah dilakukan tindakan adalah sebanyak 74,13. Skor terendah yang diperoleh siswa adalah 29 dan skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dari skor ideal yang dicapai 100. Persentase skor hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *play answer* pada siklus II sebesar 0,00% berada pada kategori sangat rendah, 0,00% berada dalam kategori rendah, 12,50% berada dalam kategori sedang, 62,50% berada dalam kategori tinggi dan 25,00% berada pada kategori sangat tinggi.

Persentase hasil belajar matematika yang diperoleh 12,50 % dikategorikan tidak tuntas, 87,50% dikategorikan tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar. Karena itulah, peneliti beranggapan bahwa peningkatan hasil belajar matematika itu telah tercapai, maka peneliti menghentikan siklusnya.

Skor rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan dari 58,50 pada siklus I menjadi 74,13 pada siklus II. Peningkatan yang paling signifikan adalah pada kategori rendah dimana pada siklus I terdapat 9 siswa yang memperoleh nilai rendah dengan persentase 28,13% namun pada siklus II tidak ada lagi siswa yang memperoleh nilai rendah atau dengan persentase 0%.

Apabila dikategorisasikan berdasarkan ketuntasan belajar matematika terdapat 46,88% dari 32 siswa yang berada pada kategori tidak tuntas dan 53,12% dari berada pada kategori tuntas pada siklus I. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan, dari 32 siswa 12,50% berada pada kategori tidak tuntas, dan 87,50% berada pada kategori tuntas.

Selain adanya peningkatan hasil belajar matematika yang diperoleh melalui tes hasil belajar selama penelitian pada Siklus I dan Siklus II, terdapat pula adanya perubahan yang terjadi pada sikap siswa dalam proses belajar mengajar di kelas melalui penerapan metode pembelajaran *Play Answer*. Perubahan tersebut merupakan data kualitatif yang diperoleh dari lembar observasi pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung pada setiap siklus. Perubahan sikap seorang siswa selama proses belajar mengajar, diperoleh dari hasil observasi yang telah dilaksanakan. Dari awal pertemuan, peneliti telah mengobservasi seberapa aktifkah siswa dalam proses belajar matematika. Keaktifan siswa disini yang dimaksudkan peneliti adalah keseriusan siswa ketika mengikuti pelajaran dan menyimak materi yang diberikan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil observasi itulah peneliti menggambarkannya dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Liliriaja Kab. Soppeng dengan metode *Play Answer* pada Siklus I

No	Komponen yang diamati	Pertemuan ke-		
		I	II	III
1	Siswa yang hadir saat proses pembelajaran berlangsung	32	32	32
2	Siswa yang aktif dalam kelompoknya	18	20	24
3	Siswa yang senang dalam belajar	20	20	21
4	Siswa yang memperhatikan saat guru menjelaskan	20	21	21
5	Siswa yang ribut saat proses belajar mengajar	10	12	8
6	Siswa yang suka keluar kelas ketika proses belajar berlangsung	3	-	-

Dari hasil observasi siklus I ini sudah dapat terlihat adanya perubahan pola belajar yaitu siswa aktif dalam kelompok, disamping itu mereka juga semakin antusias dalam mengikuti pelajaran dilihat dari siswa yang senang dalam belajar serta memperhatikan saat guru menjelaskan.

Pada siklus 2, keaktifan siswa dapat dilihat pada lembar observasi yang ditunjukkan pada tabel ini:

Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Liliriaja Kab. Soppeng dengan metode *Play Answer* Pada Siklus II

No	Komponen yang diamati	Pertemuan ke-		
		I	II	III
1	Siswa yang hadir saat proses pembelajaran berlangsung	32	32	32
2	Siswa yang aktif dalam kelompoknya	22	26	30
3	Siswa yang senang dalam belajar	22	24	29
4	Siswa yang memperhatikan saat guru menjelaskan	23	26	29
5	Siswa yang ribut saat proses belajar mengajar	8	6	4
6	Siswa yang suka keluar kelas ketika proses belajar berlangsung	-	-	-

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan pola belajar, dilihat pada jumlah siswa yang aktif dalam kelompok, serta berkurangnya siswa yang ribut saat proses belajar mengajar.

Secara umum hasil yang telah dicapai setelah pelaksanaan tindakan dengan penerapan metode pembelajaran *play answer* ini mengalami peningkatan, baik dari segi perubahan sikap siswa, keaktifan, perhatian, serta motivasi siswa maupun dari segi kemampuan siswa menyelesaikan soal matematika secara individu sebagai dampak dari hasil belajar kelompok dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Sehingga tentunya telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

E. Pembahasan

Pada siklus I sebanyak 15 siswa dengan persentase 46,88% masuk dalam kategori tidak tuntas dan sebanyak 17 siswa dengan persentase 53,12% masuk dalam kategori tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal, bahwa siswa belum tuntas belajar karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 53,12% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti dengan metode pembelajaran *play answer* sehingga mereka kurang berkonsentrasi terhadap pelajaran. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa ketuntasan dalam proses belajar mengajar belum memenuhi standar indikator keberhasilan yang diinginkan. Karena itulah, peneliti berusaha untuk mengadakan perbaikan dengan cara melanjutkan penelitian pada siklus II untuk melihat seberapa jauh pemahaman belajar matematika siswa itu tercapai.

Setelah penerapan metode pembelajaran *play answer* siklus II, sebanyak 4 siswa dengan persentase 12,50% masuk dalam kategori tidak tuntas dan sebanyak 28 siswa dengan persentase 87,50% masuk dalam kategori tuntas. Hasil ini menunjukkan ketuntasan siswa dalam pembelajaran matematika. Ini terjadi karena siswa sudah merasa terbiasa dengan metode pembelajaran *play answer*, selain itu kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I sedapat mungkin diperbaiki pada siklus II dan siswa sudah berkonsentrasi dengan materi pelajaran sehingga hal ini akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adanya peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Selain itu, terdapat perubahan aktivitas pada siswa dimana pada awal kegiatan pembelajaran banyak siswa yang acuh dengan pelajaran akhirnya mulai termotivasi untuk memperhatikan pelajaran. Serta juga dapat dilihat dari meningkatnya jumlah siswa yang aktif dalam kelompok, bahkan tingkat keributan siswa sudah berkurang karena merasa senang dalam belajar.

Berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode pembelajaran *play answer* pada siklus I dan siklus II dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Liriaja Kab. Soppeng ini dapat menjadi tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran.

F. Kesimpulan

BERDASARKAN HASIL PENELITIAN, ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN MAKA DAPAT DISIMPULKAN BAHWA: PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *PLAY ANSWER* DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIIA SMP NEGERI 2 LILIRIAJA KAB. SOPPENG.

G. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan antara lain: 1) Kepada semua pendidik khususnya guru matematika, diharapkan mampu menggunakan berbagai macam metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar supaya anak dapat memahami pelajaran matematika dengan baik dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. 2) Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan metode ini agar siswa lebih mudah memahami materi matematika yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar di sekolah. 3) Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat metode ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas, 2009. *Pedoman umum sistem pengujian hasil kegiatan belajar*.
- Jihad, Asep. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwanto, Ngalm. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudijono, Anas. 2004 *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2010 *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tiro, M.Arif. 2000. *Dasar – Dasar Statistik*. Makassar: State University of Makassar Press.
- Winkel. 2007. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.