

PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DENGAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN *JIGSAW*

Martini dan Kodiran*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS dengan metode pembelajaran permainan *jigsaw* pada 21 siswa (subjek penelitian) kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman Tahun Pelajaran 2015/2016. Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan wawancara, observasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa penerapan *cooperative learning* model *jigsaw* dapat meningkatkan: (1) motivasi belajar siswa yang ditunjukkan oleh hasil pada prasiklus, motivasi belajar siswa 62,5%, meningkat menjadi 70,83% pada siklus I dan 95,83% pada siklus II; (2) prestasi belajar IPS siswa yang dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada prasiklus naik dari 5,93, menjadi 6,75 pada siklus I, dan menjadi 7,77 pada siklus II. Untuk persentase ketuntasan belajar siswa pada prasiklus 25,8% meningkat menjadi 51,6% pada siklus I, dan meningkat 90,32% pada siklus II.

Kata Kunci: *cooperative learning jigsaw*, prestasi, motivasi belajar

This research aims to improve motivation and learning achievement of IPS with jigsaw learning method on 21 students (research subjects) of class V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman Lesson 2015/2016. The techniques of collecting data are by interview, observation, and test. Then, the technique of data analysis is by quantitative descriptive with percentage. The results showed that the implementation of cooperative learning jigsaw model can improve: (1) students' learning motivation which are showed by precycle result that students' learning motivation 62,5%, increasing to 70,83% in 1st cycle and 95,83% in 2nd cycle; (2) students' learning achievement of IPS which can be seen from the result of research that the average of students' learning achievement in precycle rise from 5,93, to 6.75 in 1st cycle, and 7.77 in 2nd cycle. For the percentage of students' learning mastery are 25.8% in precycle, increase to 51.6% in 1st cycle, and 90.32% in 2nd cycle.

Keywords: cooperative learning jigsaw, achievement, learning motivation

* Martini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta dan Kodiran adalah Guru Besar Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembaharuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru dan siswa. Pada prosesnya, terdapat interaksi belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran. Namun, berdasarkan pengamatan di lapangan, masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional, khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada proses pembelajaran di SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman. Oleh karena itu, suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Proses pembelajaran cenderung pada hafalan bukan pemahaman. Pada saat penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode konvensional dan siswa hanya duduk serta sedikit peluang untuk bertanya, sehingga pembelajaran menjadi pasif.

Pada Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional terdapat perubahan salah satu pilar pendidikan, yaitu penyempurnaan kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum tersebut adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Penyempurnaan kurikulum tersebut diharapkan dapat memenuhi beberapa komponen pilar pendidikan. Komponen pilar pendidikan yang sangat mendasar untuk mencapai tujuan pendidikan, meliputi motivasi siswa, partisipasi siswa, materi pelajaran, proses pembelajaran, sarana prasarana, dan model pembelajaran yang tercantum dalam administrasi pendidikan.

Pembelajaran yang tidak menggunakan metode dan pendekatan belajar yang tepat, serta tidak inovatif dan kreatif dapat mengakibatkan kemandegan atau stagnasi pada perkembangan siswa, baik perkembangan emosional, kreativitas maupun perkembangan daya nalar dan pikir. Proses pembelajaran yang berlangsung demikian menyebabkan kepasifan siswa. Siswa kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan diri dan hanya menerima segala yang diberikan guru. Siswa kurang tereksplorasi dengan baik segala potensi

yang dimilikinya, baik secara fisik maupun psikis. Sistem pembelajaran yang tidak mengembangkan sistem eksploratif ini bagaikan membangun gudang angan.

Secara umum, pada proses pembelajaran ada dua aspek penting yang perlu mendapat perhatian agar pembelajaran dikatakan berhasil. Aspek pertama adalah hasil belajar, yaitu hasil belajar teridentifikasi dengan perubahan perilaku pada diri siswa setelah proses pembelajaran, yang meliputi tingkah laku dan sikap diri siswa. Aspek kedua adalah aspek proses belajar, yaitu terdapat perolehan sejumlah pengalaman, baik intelektual, emosional, maupun perubahan secara fisik pada siswa.

Motivasi dan partisipasi saat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang masih kurang mengindikasikan proses pembelajaran yang terlalu mutlak terhadap materi ajar, tanpa melalui seleksi terhadap aktualisasi lingkungan yang berkembang dan dinamika siswa. Atau dengan kata lain, materi pembelajaran kurang kontekstual. Menurut Mc. Donald dalam Hamalik (2010: 105), motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perumusan ini mengandung tiga unsur, yaitu: (1) motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi; (2) motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan (*affective arousal*); dan (3) motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi akan menyebabkan perubahan suatu energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan kejiwaan, perasaan, dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Juga, ada anggapan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran sarat hafalan, yang mengabaikan kebermaknaan dan aktualitas dalam kehidupan. Hal ini dapat mempersulit keberhasilan pencapaian

kompetensi. Berbagai uraian tentang kelemahan saat pembelajaran IPS, pandangan yang kurang tepat tentang hakikat belajar IPS di atas juga dialami oleh siswa SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman. Oleh karena itu, idealnya pelaksanaan pembelajaran konvensional perlu diubah dengan penekanan pada perubahan individu yang belajar sehingga tercapai prestasi belajar yang diharapkan.

Sementara itu, prestasi meliputi prestasi kognitif, afektif, dan psikomotor yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, prestasi belajar siswa menurut Syah (2003: 222) terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Menurut Slameto (2010: 2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai sebaik-baiknya menurut kemampuan pada waktu tertentu dari yang telah dilakukan siswa.

Untuk metode pengajaran dengan *jigsaw* dikembangkan oleh Elliot Aronson dan rekannya, metode ini membutuhkan pengembangan yang eksetensif dari materi-materi khusus. Metode pembelajaran *jigsaw* digunakan apabila materi yang dipelajari adalah berbentuk narasi tertulis. Metode ini paling sesuai untuk subjek, seperti pelajaran ilmu sosial, literatur, sebagian pelajaran ilmu pengetahuan alam, dan bidang lain. Siswa dapat termotivasi untuk mempelajari materi dan bekerja dengan baik dalam kelompok ahli agar mereka dapat membantu teman-teman dalam kelompok asal. Menurut Slavin (2005: 237), kunci dari strategi *jigsaw* adalah ketergantungan sesama, setiap siswa tergantung kepada teman-teman dalam satu kelompok untuk mendapat informasi yang diperlukan agar berhasil dalam penelitian.

Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD N Wonosari 1 Turi Sleman dapat dikatakan bahwa hasilnya masih kurang, yang merupakan dampak pelaksanaan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, melalui pelaksanaan pembelajaran dengan metode pembelajaran permainan *jigsaw* diharapkan dapat menjadi solusi untuk permasalahan yang dihadapi pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Wonosari 1 Turi Sleman tahun pelajaran 2015/2016. Berdasarkan uraian di atas, maka selanjutnya dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar dan Prestasi Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Metode Pembelajaran Permainan *Jigsaw* Siswa Kelas V SDN Wonosari 1 Turi Sleman Tahun Pelajaran 2015/2016. Berdasarkan latar belakang penelitian, tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) meningkatkan motivasi belajar dengan metode pembelajaran permainan *jigsaw* terhadap mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman, semester 1 tahun pelajaran 2015/2016; (2) meningkatkan prestasi belajar IPS dengan metode pembelajaran permainan *jigsaw* terhadap mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman, semester 1 tahun pelajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Wonosari 1 Turi Sleman Tahun Pelajaran 2015/ 2016. Subjek penelitian ini berjumlah 21 siswa. Tahapan penelitian ini meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan tes. Sementara itu, teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Pra siklus dilakukan untuk mengetahui keadaan nyata sebelum proses penelitian dilakukan, yaitu dengan memberikan soal prasiklus kepada siswa pada pertemuan pertama di hari Senin, 17 September 2015. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui nilai awal untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebelum dilakukan tindakan. Berdasarkan daftar nilai prasiklus, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang telah mencapai nilai KKM 70 hanya 8 siswa dan yang belum tuntas ada 23 siswa. Hasil nilai prasiklus ini apabila dinyatakan dalam jumlah persentase sebanyak 25,8%.

Tabel 1. Hasil Tes Prasiklus

Keterangan	Nilai	Persentase
Nilai belum tuntas	23	74,2%
Nilai tuntas	8	25,8%
Jumlah	31	100%

Sumber: Data diolah (2015)

Dari hasil tes awal tersebut dapat disimpulkan sementara bahwa nilai siswa kelas V pada mata pelajaran IPS rendah dan belum mencapai KKM yang ditentukan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode *cooperative learning* model *jigsaw* yang bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Tabel 2. Hasil Observasi Motivasi Siswa Prasiklus

No	Aspek yang diamati	Skor
1.	Perhatian siswa pada saat guru menjelaskan	2
2.	Aktifitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung	3
3.	Mencatat data yang diperlukan	3
4.	Siswa melakukan belajar kelompok	3
5.	Mengerjakan soal evaluasi	3
6.	Menyimpulkan materi pembelajaran	1
Jumlah Skor		15
Persentase (%)		62,5%

Sumber: Data Observasi (2015)

2. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dilakukan hal-hal berikut:

- 1) Peneliti bersama guru mempersiapkan materi yang diajarkan.
- 2) Membuat silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan bahan ajar sesuai dengan materi dan model pembelajaran yang digunakan.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi untuk memonitor kegiatan siswa.
- 4) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang digunakan pada setiap pembelajaran, yaitu lembar kerja siswa (LKS) dan perlengkapan lain yang menunjang pembelajaran.
- 5) Membuat lembar soal evaluasi yang bertujuan mengetahui tingkat pemahaman siswa dan nilai hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap tindakan, guru melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan. Tindakan pada siklus pertama ini dilakukan dalam dua pertemuan, yaitu Senin, 21 September 2015, dan Kamis, 24 September 2015.

c. Observasi

Berdasarkan daftar nilai evaluasi pada siklus I dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 16 siswa, sedangkan yang belum tuntas mencapai KKM masih terdapat 15 siswa. Apabila dinyatakan dalam persentase nilai evaluasi siklus I, adalah 51,6% yang meningkat dari nilai prasiklus sebelumnya 25,8%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan sekitar 25,8%.

Tabel 3. Hasil Tes Siklus I

Keterangan	Nilai	Persentase
Nilai belum tuntas	15	48,4%
Nilai tuntas	16	51,6%
Jumlah	31	100%

Sumber: Data diolah (2015)

Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus I, diperoleh nilai rata-rata 6,75 dengan nilai terendah 5 dan nilai tertinggi 8,5. Adapun jumlah siswa yang tuntas pada siklus I dan mencapai nilai KKM sebanyak 16 orang, dan 15 siswa belum mencapai KKM yang ditentukan. Jika dinyatakan dalam persentase, yaitu 51,6 % nilai siswa yang tuntas belajar pada siklus 1.

Tabel 4. Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor
1.	Perhatian siswa pada saat guru menjelaskan	2
2.	Aktifitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung	3
3.	Mencatat data yang diperlukan	4
4.	Siswa melakukan belajar kelompok	3
5.	Mengerjakan soal evaluasi	4
6.	Menyimpulkan materi pembelajaran	1
Jumlah Skor		17
Persentase (%)		70,83

Sumber: Data Observasi (2015)

Berdasarkan hasil observasi siklus I di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus I terdapat skor observasi yang mencapai 17 atau 70,83%. Skor ini sudah termasuk pada kategori baik.

d. Refleksi

Beberapa refleksi yang muncul dari pembelajaran siklus I, adalah:

- 1) Guru kurang membimbing siswa untuk melakukan belajar kelompok sehingga masih terdapat kelompok yang tidak melakukan dengan baik.
- 2) Pembagian kelompok masih kurang merata, masih terdapat kelompok yang terdiri dari siswa yang pasif.

- 3) Saat presentasi berlangsung, masih terdapat siswa yang asyik sendiri dengan teman kelompoknya dan tidak memperhatikan kelompok yang maju ke depan.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan siklus II juga menyiapkan hal yang sama dengan siklus I, yaitu RPP, silabus, lembar observasi, sarana media pembelajaran, LKS, dan lembar soal evaluasi siklus II. Namun, berdasarkan hasil refleksi evaluasi siklus I, tidak hanya *treatment* yang ditambah tetapi pembagian kelompok juga harus diubah sesuai dengan pembagian secara heterogen.

b. Pelaksanaan tindakan

Tindakan yang dilaksanakan pada siklus II merupakan pelaksanaan dari hasil refleksi siklus I yang mengacu pada model pembelajaran *jigsaw*. Pelaksanaan tindakan siklus II terdiri dari dua kali pertemuan. Pertemuan pertama (Senin, 5 Oktober 2015) dan kedua (Kamis, 8 Oktober 2015).

c. Observasi

Hal ini dapat disimpulkan bahwa persentase pada siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Tabel 5. Hasil tes siklus II

Keterangan	Nilai	Persentase
Nilai belum tuntas	3	9,68%
Nilai tuntas	28	90,32%
Jumlah	31	100%

Sumber: Data diolah (2015)

Analisis hasil tes evaluasi siklus II diperoleh nilai rata-rata 7,77 dengan nilai terendah 6 dan nilai tertinggi 9,5. Berdasarkan data nilai tersebut, dapat dilihat bahwa pada siklus II ini semua siswa berjumlah 28 siswa mampu mendapatkan nilai diatas batas KKM yang ditentukan. Jika dinyatakan dalam persentase, adalah 90,32% nilai

siswa telah tuntas. Selain prestasi belajar, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap motivasi belajar siswa. Berikut hasil pengamatan tersebut:

Tabel 6. Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor
1.	Perhatian siswa pada saat guru menjelaskan.	4
2.	Aktifitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung.	3
3.	Mencatat data yang diperlukan	4
4.	Siswa melakukan belajar kelompok	4
5.	Mengerjakan soal evaluasi	4
6.	Menyimpulkan materi pembelajaran	4
Jumlah Skor		23
Persentase (%)		95,83

Sumber: Data Observasi (2015)

Berdasarkan hasil observasi siklus II di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus II skor observasi mencapai 23 atau 95,83%. Skor ini sudah termasuk pada kategori sangat baik. Selain siswa, pengamatan juga dilakukan terhadap guru pada waktu mengajar siswa.

c. Refleksi

Beberapa refleksi yang muncul dari pembelajaran siklus II, pertemuan I dan II, antara lain:

- 1) Guru telah membentuk kelompok berdasarkan tingkatan prestasi dan karakteristik siswa dan mendesain ruangan kelas secara berkelompok.
- 2) Tindakan siklus II yang dilaksanakan selama dua pertemuan ini menunjukkan hasil yang diharapkan, yaitu 90.32% nilai siswa telah mencapai KKM, maka peneliti dan guru sepakat untuk mengakhiri penelitian pada siklus II.

Pembahasan

Hasil belajar siswa di SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman pada mata pelajaran IPS, materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode *cooperative learning* model *jigsaw*. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dan hasil refleksi selama pembelajaran siklus I dan II. Peningkatan tersebut dapat terlihat pada hasil belajar IPS yang terus meningkat dari prasiklus ke siklus I dan II. Peningkatan hasil belajar siswa sebanding dengan peningkatan keaktifan siswa terhadap pembelajaran. Dengan kenaikan keaktifan siswa tersebut, dapat dibuktikan bahwa penggunaan metode *cooperative learning* model *jigsaw* dapat meningkatkan keantusiasan dan semangat siswa saat pembelajaran IPS dengan materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan serta meningkatkan nilai hasil belajar.

Berdasarkan refleksi dari siklus I pembelajaran siklus II telah diperbaiki. Pada pertemuan I, siswa sangat antusias untuk melaksanakan kegiatan belajar kelompok dengan anggota kelompok yang berbeda dengan siklus I, semua siswa terlihat aktif berdiskusi. Pembelajaran pada siklus II ini sudah berhasil dengan baik atau indikator keberhasilan yang telah ditentukan sudah tercapai. Berdasarkan hasil evaluasi sebelum tindakan, jumlah nilai siswa yang tuntas pada prasiklus sebanyak 8 anak atau 25,8% dan pada siklus I mengalami peningkatan, yaitu 16 anak yang nilainya tuntas atau 51,6%, dan pada siklus II seluruh siswa dikelas berjumlah 28 siswa tuntas atau 90,32%. Dengan demikian, seluruh nilai siswa sudah mencapai KKM yang ditetapkan.

Selanjutnya, berdasarkan hasil belajar IPS siswa pada siklus I dan II, dapat dilihat pencapaian hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai siswa meningkat dari nilai prasiklus hingga nilai pada siklus II. Ini dapat dilihat dari total hasil belajar siswa yang semula dengan nilai rata-rata kelas 5,93, pada

siklus I meningkat menjadi nilai rata-rata kelas 6,75. Sementara itu, pada siklus II juga mengalami dengan rata-rata kelas 7,77.

Tabel 7. Daftar Rata-Rata Nilai Tiap Siklus

KKM	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
7	5,93	6,75	7,77

Sumber : Data diolah (2015)

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa antara siklus ke I dan II mengalami peningkatan, hal ini dilihat dari nilai prasiklus 5,93, kemudian meningkat pada siklus I 6,75 dan pada siklus II 7,77.

Analisis hasil observasi dan tes hasil belajar pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar dan kemampuan kerja sama siswa yang dibuktikan dengan hasil observasi dan hasil belajar siswa pada tiap pertemuan. Selain peningkatan skor pembelajaran, siswa tampak aktif, kreatif, dan senang melakukan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *cooperative learning* model *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan di kelas V SD Negeri Wonosari I Turi Sleman, Tahun Pelajaran 2015/2016.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Penerapan *cooperative learning* model *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Wonosari I Turi Sleman, hal ini dilihat dari hasil pengamatan yang menunjukkan pada prasiklus, motivasi belajar siswa mencapai 62,5%, menjadi 70,83% di siklus I dan 95,83% di siklus II.
2. *Cooperative learning* model *jigsaw* meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Wonosari I Turi Sleman. Dari hasil penelitian, rata-rata

hasil belajar siswa naik dari nilai prasiklus 5,93, siklus I 6,75 dan siklus II naik menjadi 7,77. Untuk persentase ketuntasan belajar siswa pada prasiklus 25,8% meningkat menjadi 51,6% pada siklus I dan 90,32% pada siklus II. Dengan demikian, indikator keberhasilan dapat tercapai pada siklus II.

Saran

1. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, berani menyampaikan pendapat, bertanya apabila belum paham materi yang disampaikan guru dan meningkatkan kerja sama antarsiswa saat berdiskusi.

2. Bagi Guru

Penerapan *cooperative learning* model *jigsaw* pada pembelajaran sebaiknya direncanakan secara lebih baik agar pembelajaran dapat lebih efektif dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Cooperative learning model *jigsaw* pada pembelajaran dapat dijadikan sebagai pilihan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang kemudian dapat meningkatkan mutu sekolah serta memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar. Kepala sekolah dapat mendorong guru untuk lebih kreatif mengembangkan metode pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ngalim Purwanto. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Jurnal Sosialita, Vol. 8, No.2, November 2016 Martini dan Kodiran, Upaya Peningkatan

Robert E. Slavin. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.

Slameto. 2010. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.