

PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR GEOGRAFI MELALUI IMPLEMENTASI *COOPERATIVE LEARNING* PERMAINAN KARTU DOMINO BERGAMBAR

Syaripah*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan Motivasi, dan Prestasi Belajar Geografi melalui Implementasi *Cooperative Learning* Permainan Kartu Domino Bergambar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu: menyusun suatu rencana untuk suatu pengembangan, melaksanakan yang telah direncanakan, mengamati efek tindakan, dan merefleksikan hal-hal yang telah diperoleh. Setiap 4 (empat) tahapan dinyatakan satu putaran (siklus). Hasil yang diperoleh dalam satu siklus bila belum sesuai dengan yang ditargetkan, diulangi lagi dalam siklus berikutnya, sampai target tercapai. Hasil yang didapat dari penelitian ini setelah dilakukan proses pembelajaran implementasi *cooperative learning* permainan kartu domino bergambar terbukti efektif : Terdapat peningkatan motivasi belajar Geografi. Ketercapaian 6,30% (Pra Siklus), 25,10% (siklus I) menjadi 100% (siklus II), atau siswa memperoleh nilai ≥ 75 meliputi $\geq 80\%$. Terdapat peningkatan Prestasi belajar Geografi. Ketercapaian 18,70% (Pra Siklus), 84,40% (siklus I) menjadi 100% (siklus II), atau siswa memperoleh nilai ≥ 76 meliputi $\geq 80\%$.

Kata Kunci : Motivasi, Prestasi belajar, Domino dan PTK

This research purports to discover the students' improvement in Motivation, and Academic achievement in Geography after implementation of Cooperative Learning Graphical Dominoes Cards. This research is classroom action research (CAR) using qualitative approach. The research was conducted through four stages i.e. : planning development effort, act on the plan, observing the effect of action, reflecting the outcomes. Each 4 (four) stages were enclosed within a cycle. If result from a cycle failed to reach the target, these would be repeated in the next cycle until target is achieved. After the implementation of cooperative learning using graphical dominoes cards, this research confirms its effectiveness: there was improvement in students' motivation to learn Geography. Completion rate 6,30% (pre cycle) rose to 25,10% (cycle I) and 100% (cycle II), or students achieved scores ≥ 75 were $\geq 80\%$. There was improvement in academic achievement in Geography lesson. Completion rate 18,70% (pre cycle) rose to 84,40% (cycle I) and 100% (cycle II), or students achieved scores more than ≥ 76 were $\geq 80\%$.

Keywords: Motivation, Academic achievement, Domino, PTK

* Syaripah adalah guru SMA N 4 Yogyakarta.

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu sumber daya manusia Indonesia, merupakan usaha bangsa Indonesia yang telah ditetapkan oleh pemerintah dalam upaya mewujudkan hakikat pembangunan nasional sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat kualitas sumber daya manusia bangsa Indonesia sangat tergantung pada kualifikasi kualitas pendidikan.

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa komponen, diantaranya: komponen peserta didik, guru, sarana prasarana dan lingkungan masyarakat. Salah satu komponen pendidikan yang sangat berperan yaitu, peserta didik dimana tingkat keberhasilan pembelajarannya juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah pada pelaksanaan standar proses pendidikan.

Berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses dinyatakan bahwa: “Proses pembelajaran hendaknya bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”.

Terkait dengan peningkatan kualitas pada tataran pendidikan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran berikutnya, adalah faktor keberadaan keprofesionalan seorang guru. Urgensi guru menurut Buchory (2012: 94), “Sebagai agen pembelajaran memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional”. Guru diharapkan harus mampu menjadi manajer sekaligus garda terdepan dalam sebuah proses belajar mengajar. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan tanggung jawabnya guru hendaknya merencanakan kemudian membuat program pembelajaran berdasarkan pedoman yang berlaku dengan menetapkan tujuan yang akan dicapai dan mengorganisasikan sumber-sumber belajar yang memungkinkan tercapainya tujuan secara efektif dan efisien, mampu memotivasi dan menstimulus peserta didik agar siap beraktivitas dalam mewujudkan tercapainya tujuan selama proses pembelajaran.

Guru Profesional setidaknya memiliki standar minimal, yaitu: mempunyai kemampuan intelektual yang baik, memiliki kemampuan memahami visi dan misi pendidikan nasional, memiliki keahlian mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik secara efektif, memahami konsep perkembangan psikologi anak, memiliki kemampuan mengorganisir proses belajar, dan memiliki kreativitas dan seni mendidik (Suyanto & Asep Jihad, 2013: 5).

Relevansi dari peningkatan tingkat pendidikan pada implementasi standar proses pembelajaran di kurikulum tingkat satuan pendidikan tidak terlepas dari 3 (tiga) pilar utama, yaitu: Adanya perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil belajar, serta pengawasan proses pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut dapat dikatakan, bahwa pemilihan strategi pembelajaran yang tepat bagi seorang guru pada pelaksanaan proses pembelajaran sangat erat kaitannya dengan adanya peningkatan aktivitas peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi mereka. Sehingga untuk menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik tersebut para ahli memperkenalkan beberapa strategi pembelajaran, salah satunya adalah *Cooperative Learning*. Strategi pembelajaran *Cooperative Learning* adalah pembelajaran modern, yang memberikan kesempatan peserta didik belajar secara berkelompok, terorganisir untuk saling bekerjasama dan guru berusaha optimal memberi peluang bagi peserta didik melakukan pembelajaran. Dengan pembelajaran cooperative learning diharapkan mampu menjembatani persoalan-persoalan pada saat *seeting* pembelajaran. Sebab saat ini pokok persoalan di lingkungan masyarakat khususnya pelajar beredar asumsi bahwa pembelajaran ilmu-ilmu sosial relatif kurang menarik, banyak hapalan, monoton dan menjemukan. Asumsi tersebut tidak dapat diabaikan begitu saja karena sejauh ini pendidikan kita masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat berbagai konsep yang harus dihapal. Mata pelajaran geografi termasuk dalam rumpun ilmu pengetahuan sosial, secara

tidak langsung memperoleh imbas anggapan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik. Namun kenyataannya pembelajaran geografi bila dikemas sedemikian rupa dapat menarik untuk dipelajari karena terdiri dari materi-materi atau konsep-konsep yang juga terdapat di lingkungan sekitar peserta didik. Seperti saat ini masalah lingkungan hidup, gerakan lempeng dan pengaruhnya terhadap kehidupan, masalah yang memiliki relevansi dengan aktivitas vulkanisme, erosi, banjir, pencemaran (udara, air dan tanah) dan migrasi penduduk masih menjadi problem dunia. Pembelajaran geografi sebagai konsep dasar harus dipahami dan dikuasai oleh peserta didik karena untuk jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas, konsep tersebut dapat digunakan untuk kelanjutan studi di Perguruan Tinggi maupun digunakan pada lingkup lingkungan masyarakat. Selain faktor peserta didik sebagai kendala masih rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi atau konsep geografi, juga disebabkan oleh faktor guru, yaitu kurangnya pemahaman guru dalam menguasai metode pembelajaran, media atau strategi pembelajaran yang ada. Setting kelas dalam proses pembelajaran belum memunculkan secara optimal aktivitas peserta didik, maupun motivasi belajar sehingga berdampak pada rendahnya efektivitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik di SMAN 4 Yogyakarta, khususnya untuk kelas X IPS1. Berdasarkan hasil dokumentasi uji kompetensi untuk prestasi belajar peserta didik kelas X IPS1 sebelum dilaksanakan tindakan, dari 32 orang peserta didik menunjukkan ketercapaian KKM (76,00) ke atas sebanyak 6 orang peserta didik atau sebesar 18,70 %. Sementara 26 orang peserta didik atau sekitar 81,30 % masih belum termasuk kategori peserta didik yang mencapai KKM 76,00 yang ditetapkan di SMAN 4 Yogyakarta. Kondisi tersebut bisa jadi dipicu oleh keadaan guru yang masih belum menggunakan model pembelajaran yang tepat. Guru masih terpaku pada proses pembelajaran secara *teks book* dan *verbalis* di dalam kelas, padahal objek kajian ilmu geografi mempelajari selain aspek sosial juga aspek fisik yang membutuhkan proses pembelajaran tidak hanya dilakukan dalam kelas, banyak fenomena

yang sulit dibayangkan oleh siswa bila mereka tidak mengetahui objek kajian geografi secara langsung sehingga peran media pendidikan sangat dibutuhkan pada saat proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA N 4 Yogyakarta yang bertempat di Jalan Magelang Km 4 Karangwaru Lor Yogyakarta.

Penelitian ini dilaksanakan dengan durasi waktu 3 (tiga) bulan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019, yakni dimulai pada bulan April sampai dengan bulan Juni 2019.

Subjek Penelitian : Pada penelitian ini subjek penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas X IPS1 SMA Negeri 4 Yogyakarta, berjumlah 32 siswa.

Jenis Penelitian

Pada dasarnya desain penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, adalah kualitatif deskriptif. Kemudian berbagai permasalahan tersebut dirancang berdasarkan kajian teori pembelajaran dan input data dari lapangan

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data (Sugiyono, 2012: 224). Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah angket, tes, observasi, wawancara (interview) dan catatan kejadian saat pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu : Angket/kuesioner, Wawancara dan Tes Menggunakan butir-butir soal untuk mengukur hasil prestasi belajar siswa

Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada PTK ini adalah analisis kualitatif deskriptif. Penerapan analisis data kualitatif deskripsi pada penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pelaksanaan strategi pembelajaran dengan menggunakan implementasi *cooperatif learning* permainan kartu domino bergambar dalam rangka meningkatkan motivasi, dan prestasi belajar peserta didik di bidang ilmu geografi.

Validasi dan Reliabilitas Data

Validitas dan Interpretasi Uji Validitas Data

1. Validitas Data

Validitas sebetulnya adalah kemampuan instrument untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, untuk mendapatkan data yang relevan dengan apa yang sedang diukur.

2. Interpretasi Uji Validitas Data

Untuk mengetahui validitas kuesioner dengan cara mengkorelasikan skor yang diperoleh dari masing–masing pernyataan dengan skor total. jumlah sampel. Pada penelitian ini jumlah sampel (n) = 32 dengan α = 5%, didapat r tabel = 0,349. Jadi r hitung $>$ r tabel $_{(32;0,05)}$ adalah 0,349. Item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai $r > 0,349$.

Reliabilitas dan Interpretasi Uji Reliabilitas Data

1. Reliabilitas Data

Reliabilitas menunjuk pada keandalan data, artinya bahwa data tersebut betul-betul sesuai benar dengan kenyataannya (Suharsimi Arikunto, 2010: 254). Selain valid, instrumen pengumpulan data yang telah disusun juga harus dipastikan bahwa hasil pengukuran tetap konsisten (reliabel).

2. Interpretasi Uji Reliabilitas Data

Reabilitas alat pengukur biasanya dinyatakan dengan indeks korelasi. Dalam aplikasinya reabilitas dinyatakan oleh koefisien reabilitas yang angkanya berada dalam rentang 0,0 sampai 1,0. Uji reliabilitas

kuesioner yang digunakan adalah koefisien alpha. Data untuk menghitung koefisien reabilitas alpha diperoleh lewat pengujian yang dikenakan sekali saja pada kelompok responden. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberi nilai cronbach alpha $> 0,60$.

Indikator keberhasilan

1. Motivasi

Untuk instrumen Motivasi belajar peserta didik di ukur dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yg diperoleh} \times 100}{\text{Total skor}}$$

2. Prestasi Belajar

Untuk Prestasi Belajar peserta didik di ukur dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yg diperoleh} \times 100}{\text{Total skor}}$$

Patokan keberhasilan prestasi belajar peserta didik diukur bila peserta didik mendapat nilai ≥ 76 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Geografi di kelas X IPS1 yang telah ditetapkan di SMAN 4 Yogyakarta Tahun 2018/2019. Sedangkan Indikator keberhasilan guru dalam proses pembelajaran bila mencapai skor rata-rata 80.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan pada tiap siklus, yaitu:

1. Tahap Pra Siklus

Hasil yang diperoleh pada mayoritas pra siklus motivasi peserta didik termasuk dalam kategori kurang sebanyak 24 siswa (75,0%) dan kategori

pada tindakan pra siklus yang mayoritas prestasi belajar peserta didik termasuk dalam kategori kurang sebanyak 19 siswa (59,4%).

2. Tahap Siklus I

a. Siklus I Pertemuan 1

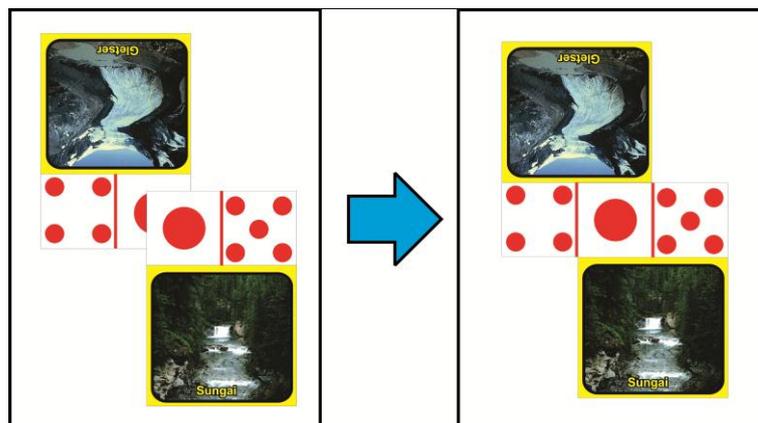
1) Tahap Perencanaan

Untuk melakukan penelitian pada siklus I, Pertemuan 1 peneliti dan kolaborator merencanakan tindakan.

a) Rancangan program yang dibuat digunakan untuk pengajaran 2 x 45 menit dengan rincian: apersepsi 5 menit, Kegiatan inti berisi Eksplorasi (mencari materi struktur dan pemanfaatan litosfer dari berbagai referensi), Elaborasi (diskusi LKPD) tentang berbagai bentuk muka bumi akibat tenaga endogen melalui pembelajaran implementasi *cooperative learning* permainan kartu domino bergambar dan konfirmasi (klarifikasi tentang materi yang telah dipelajari) selama 65 menit. Kegiatan Akhir, melakukan evaluasi 20 menit.

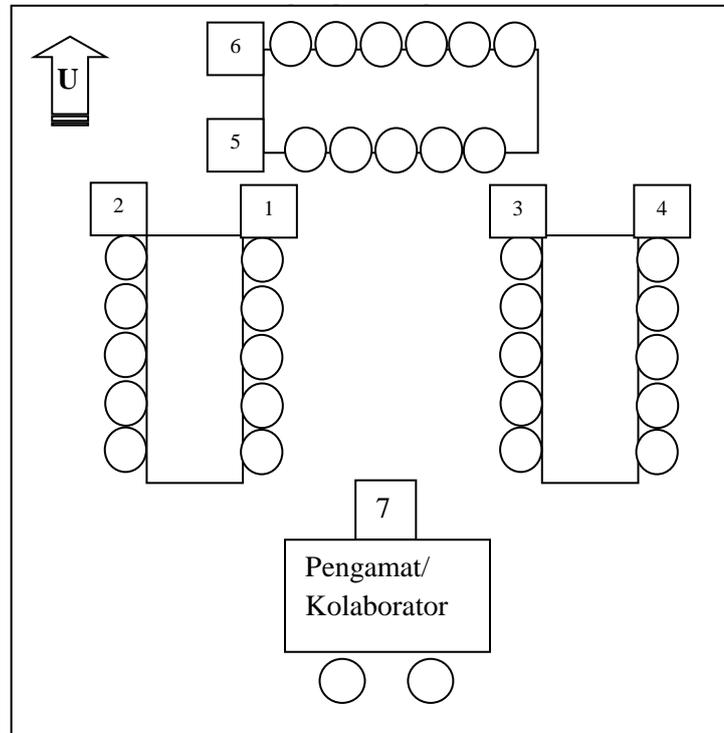
b) Menyiapkan materi unsur-unsur geosfer dengan menggunakan pembelajaran implementasi *cooperative learning* permainan kartu domino bergambar.

c) Menyiapkan kartu domino bergambar



d) Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan untuk mengaktifkan peserta didik dalam belajar.

- e) Menetapkan setting kelas untuk diskusi, dengan formasi sebagai berikut:



Gambar 1. Setting Kelas Diskusi

- f) Membuat alat evaluasi yang digunakan untuk mendapatkan data kemampuan peserta didik setelah mendapatkan tindakan dengan menggunakan pembelajaran implementasi *cooperative learning* permainan kartu domino bergambar.
- 2) Tahap Pelaksanaan Tindakan
- a) Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 11 April 2019, jam 07.15-08.45, guru melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang telah direncanakan, dimulai dengan penjelasan pada peserta didik tentang kegiatan pembelajaran implementasi *cooperative learning* permainan kartu domino bergambar, standar kompetensi menganalisis unsur-unsur geosfer.

- b) Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan menayangkan gambar hasil bentukan permukaan bumi, kemudian peserta didik diminta menunjukkan gambar yang termasuk tenaga asal endogen.
 - c) Peserta didik mendiskusikan hasil dari penggunaan pembelajaran implementasi *cooperative learning* permainan kartu domino bergambar, tentang materi tektonisme, vulkanisme, seisme dan kaitannya terhadap kehidupan.
 - d) Guru membentuk kelompok menjadi 6 (enam) kelompok, beranggotakan 6 orang. Setiap kelompok ditetapkan ketua kelompoknya.
 - e) Guru membagikan LKPD yang telah dirancang dan meminta peserta didik mendiskusikan LKPD Struktur dan Pemanfaatan Litosfer secara berkelompok melalui permainan kartu domino bergambar.
 - f) Peneliti memberikan evaluasi (test tertulis) yang harus diselesaikan oleh seluruh Peserta didik secara individual dengan durasi waktu 20 menit pada bagian akhir pembelajaran.
- 3) Tahap Mengamati (observasi)
- a) Guru berkeliling kelas untuk mengawasi jalannya diskusi kelompok dan memberikan bimbingan jika diperlukan.
 - b) Kolaborator/pengamat melakukan pengamatan dengan menggunakan instrumen yang telah dipersiapkan, yaitu Lembar Observasi Guru dan Lembar Observasi Siswa.
- 4) Tahap Refleksi
- Refleksi diadakan untuk menganalisis data yang diperoleh pada saat dan setelah tindakan berlangsung. Hasil observasi kelas, pelaksanaan pengisian kuesioner, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan kelas dilakukan analisis oleh guru dan kolaborator untuk dibuat kesimpulannya.

b. Siklus I Pertemuan 2

1) Tahap Perencanaan

Pada siklus I Pertemuan 2, tahap perencanaan guru sebagai peneliti melaksanakan perencanaan tindakan, meliputi: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan instrumen Angket motivasi, menyiapkan LCD, LAPTOP, instrumen Lembar Observasi Peserta didik untuk mengukur aktifitas, motivasi, efektifitas, maupun prestasi, Instrumen Lembar Observasi Guru, komponen yang diamati yaitu silabus pembelajaran, RPP, strategi pembelajaran, pelaksanaan apersepsi, perhatian guru ke Peserta didik, kreatifitas/keaktifan, penghargaan, penggunaan bahan ajar, pelaksanaan penilaian, dan menyimpulkan pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata pelajaran Geografi dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan durasi waktu 2 x 45' berupa kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup (Evaluasi tertulis 20 menit).

Hasil kategorisasi menunjukkan pada siklus 1 pertemuan 1 menunjukkan adanya peningkatan motivasi peserta didik, dengan adanya peningkatan motivasi peserta didik siswa dari yang mayoritas kurang baik meningkat menjadi cukup baik. sedangkan pada siklus 1 pertemuan 2 terlihat bahwa mayoritas motivasi cukup baik.

Pada siklus I Pertemuan 2 ini kondisi nilai peserta didik dari semua variabel masih tidak jauh berbeda dengan hasil pra siklus dan siklus I pertemuan 2 yang sebagian besar peserta didik masih dalam kategori kurang baik maupun ada beberapa yang dalam kategori cukup baik. Setelah guru melaksanakan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, tahapan selanjutnya adalah observasi.

3) Tahap Mengamati (Observasi)

Hasil observasi dari pengamat pada siklus I Pertemuan 2 menunjukkan bahwa peserta didik belum optimal belajarnya masih terlihat masih pasif.

Kondisi peserta didik dalam diskusi masih perlu adanya peningkatan, terlihat masih ada beberapa peserta didik yang malu untuk bertanya atau memberikan pendapat.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat observasi pada siklus I Pertemuan 2 maka refleksi ditetapkan sebagai berikut:

- a) Peserta didik terlihat masih kurang aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- b) Aktivitas belajar peserta didik masih rendah.
- c) Pada umumnya pada pelaksanaan diskusi kelas kerjasama, toleransi, tanggung jawab dan pembagian tugas masih kurang perlu adanya peningkatan.
- d) Perlunya peserta didik sebagai peserta diskusi diberi tanda pengenal agar kolaborator mudah untuk memberi penilaian atau mengenal peserta didik

3. Tahap Siklus II

a. Siklus II Pertemuan 1

1) Tahap Perencanaan

Untuk melakukan penelitian pada siklus II, Pertemuan 1 peneliti dan kolaborator merencanakan tindakan, yaitu :

Melanjutkan program pengajaran untuk pembelajaran implementasi *cooperative learning* permainan kartu domino bergambar.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

- a) Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 1 guru melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang telah direncanakan, dimulai

dengan penjelasan pada peserta didik tentang kegiatan pembelajaran diskusi implementasi *cooperative learning* permainan kartu domino bergambar, standar kompetensi menganalisis unsur-unsur geosfer.

- b) Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan menayangkan gambar hasil bentukan permukaan bumi, kemudian peserta didik diminta menunjukkan gambar yang termasuk tenaga asal eksogen.
- c) Peserta didik mendiskusikan hasil dari penggunaan pembelajaran implementasi *cooperative learning* permainan kartu domino bergambar, tentang berbagai bentuk muka bumi akibat tenaga eksogen.
- d) Guru membentuk kelompok menjadi 6 (enam) kelompok, yang beranggotakan 6 orang perkelompok. Setiap kelompok ditetapkan ketua kelompoknya.
- e) Guru membagikan lembar kerja yang telah dirancang dan meminta peserta didik mendiskusikan bentuk-bentuk muka bumi akibat tenaga eksogen melalui permainan kartu domino bergambar.



Gambar 2. Suasana Kelas Berdiskusi



Gambar 3. Suasana Pembelajaran *Joyfull Learning*

- f) Peneliti memberikan evaluasi (test tertulis) yang harus diselesaikan oleh seluruh peserta didik secara individual dengan durasi waktu 20 menit pada bagian akhir pembelajaran.
- 3) Tahap Mengamati (observasi)
- a) Guru berkeliling kelas untuk mengawasi jalannya diskusi kelompok dan memberikan bimbingan dan kolaborator melakukan pengamatan jalannya pembelajaran. Dengan berkeliling guru dan kolaborator mencatat hambatan-hambatan yang terjadi pada saat peserta didik mengerjakan lembar kerja tersebut, selain itu juga mencatat peserta didik yang aktif dan mampu dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh peneliti pada pelaksanaan implementasi *cooperatif learning* permainan kartu domino bergambar, seperti pada gambar:



Gambar 4. Guru mengamati peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan kartu domno bergambar.

b) Kolaborator/pengamat melakukan pengamatan dengan menggunakan instrumen yang telah dipersiapkan, yaitu Lembar Observasi Guru dan Lembar Observasi peserta didik. Pengamat mencatat aktivitas peserta didik dan guru serta hal-hal lain yang ditemukan. Semua catatan tersebut menjadi dasar untuk perbaikan untuk pelaksanaan tindakan pada Siklus II Pertemuan 2 dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

4) Tahap Refleksi

Refleksi diadakan untuk menganalisis data yang diperoleh pada saat dan setelah tindakan berlangsung. Hasil observasi kelas, pelaksanaan pengisian kuesioner, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan kelas dilakukan analisis oleh guru dan kolaborator untuk dibuat kesimpulannya. Langkah selanjutnya adalah hasil analisis dan pengambilan kesimpulan tersebut dijadikan dasar untuk menentukan perencanaan kegiatan siklus II pertemuan 2 dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Perolehan hasil refleksi pada Siklus II Pertemuan 1, sebagai berikut:

a) Motivasi belajar

Motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran ketercapaian nilai ≥ 75 sebesar 53,1 %, sebanyak 17 orang.

b) Prestasi belajar

Prestasi belajar peserta didik ketercapaian nilai ≥ 76 sebesar 87.5%, sebanyak 28 orang.

Dengan demikian target ketercapaian minimal yang telah ditetapkan untuk kategori motivasi belajar, dan prestasi belajar pada Siklus II Pertemuan 1 khususnya kategori Motivasi perlu ditingkatkan sehingga penelitian tindakan masih dilanjutkan pada tahapan Siklus II Pertemuan 2.

b. Siklus II Pertemuan 2

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru sebagai peneliti melaksanakan perencanaan tindakan, meliputi: menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, menyiapkan instrumen Lembar Observasi Siswa, Instrumen Lembar Observasi Guru .

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 2 dilaksanakan Tanggal 16 Mei 2019. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran berupa kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Guru pada tahap pelaksanaan tindakan menngkomunikasikan kepada peserta didik tentang materi pelapukan, pengikisan, pengendapan dan perombakan (denudasi) kaitannya dengan aktivitas Kehidupan Masyarakat. Kemudian peserta didik mendiskusikan materi tersebut dalam kelompok-kelompok mereka.



Gambar 5. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi

Kategorisasi motivasi peserta didik pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan. Sedangkan pada siklus II pertemuan 2 mayoritas motivasi peserta didik termasuk dalam kategori baik dan sangat baik mencapai sebesar 100%. Disamping itu pada siklus II pertemuan 1 peningkatan juga terlihat dengan bertambahnya prestasi peserta didik menjadi sangat baik 90,6%.

Setelah melaksanakan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, tahapan selanjutnya adalah observasi.

3) Tahap Mengamati (Observasi)

Peneliti dan kolaboratur berdiskusi tentang tahapan pembelajaran dari siklus I dan siklus II kemudian saling memberikan pendapat untuk menetapkan kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat dan peneliti menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai individu, nilai kelompok maupun temannya sehingga tersusunnya laporan sebagai hasil diskusi peserta didik.



Gambar 6. Peneliti dan kolaborator berdiskusi tentang pembelajaran kartu domino bergambar.

4) Tahap Refleksi

Hasil pengamatan pelaksanaan siklus II menunjukkan adanya ketuntasan nilai individu, kelompok, dan adanya makalah sebagai hasil dari diskusi peserta didik. Sedangkan hasil Lembar Observasi Guru pada aspek perilaku guru pada Siklus I sebesar 72,5%% terjadi peningkatan di Siklus II menjadi 95,0% daya dukung guru untuk menunjang keberhasilan pembelajaran peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

Kesimpulan: Peserta didik telah mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 76 atau lebih, berarti telah mencapai KKM mata pelajaran geografi yang telah ditetapkan sebelumnya sehingga tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan dan Interpretasi Data Penelitian

Paparan hasil penelitian tindakan yang telah dilaksanakan adalah, sebagai berikut:

Motivasi

Hasil penilaian motivasi peserta didik penelitian pada pra siklus, siklus I pertemuan 1 dan 2, siklus II pertemuan 1 dan 2 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Deskriptif Motivasi Peserta Didik

Tindakan	Minimum	Maximum	Mean	Std Deviation
Motivasi Pra Siklus	31,70	75,00	56,15	10,75
Motivasi Siklus I Pert 1	48,30	78,30	63,17	8,11
Motivasi Siklus I Pert 2	53,30	85,00	68,13	7,50
Motivasi Siklus II Pert 1	68,30	90,00	75,52	5,61
Motivasi Siklus II Pert 2	75,00	98,30	85,00	4,64

Hasil di atas menunjukkan bahwa motivasi pada tindakan pra siklus diperoleh nilai motivasi terendah sebesar 31,70 dengan skor tertinggi sebesar 75,00. Data di atas juga menunjukkan rata-rata nilai peserta didik pada tindakan pra siklus sebesar 56,15. Hasil motivasi peserta didik pada tindakan siklus I pertemuan 1 menunjukkan nilai terendah peserta didik sebesar 48,30 dengan nilai tertinggi sebesar 78,30 dan rata-rata sebesar 63,17. Pada siklus I pertemuan 2 diperoleh hasil skor terendah peserta didik 53,30; skor tertinggi 85,00 dengan rata-rata 68,13.

Nilai motivasi peserta didik pada siklus II pertemuan 1 menunjukkan adanya peningkatan dengan nilai terendah 68,30; nilai tertinggi 90,00 dan rata-rata 75,52. Sedangkan nilai motivasi peserta didik pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan nilai terendah peserta didik sebesar 75,00 dengan nilai tertinggi 98,30 dan rata-rata sebesar 85,00. Pada pra siklus reratanya paling kecil dari pada siklus I, sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan.

Tabel 2. Lembar Observasi Penilaian Motivasi Peserta Didik

Kode	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
001	45,00	48,33	75,00	85,00	86,67
002	43,33	50,00	75,00	75,00	83,33
003	75,00	78,33	85,00	90,00	98,33
004	45,00	50,00	75,00	85,00	86,67
005	51,67	61,67	63,33	75,00	86,67
006	45,00	56,67	68,33	75,00	81,67
007	46,67	58,33	66,67	75,00	83,33
008	31,67	53,33	71,67	75,00	78,33
009	45,00	58,33	66,67	75,00	83,33
010	68,33	71,67	53,33	75,00	96,67
011	71,67	73,33	68,33	73,33	81,67
012	71,67	73,33	65,00	75,00	85,00
013	75,00	63,33	61,67	68,33	83,33
014	71,67	75,00	53,33	70,00	83,33
015	60,00	65,00	60,00	70,00	90,00
016	43,33	48,33	71,67	75,00	75,00
017	60,00	65,00	60,00	70,00	81,67
018	48,33	60,00	65,00	71,67	85,00
019	55,00	63,33	66,67	71,67	83,33
020	51,67	61,67	70,00	71,67	86,67
021	53,33	61,67	63,33	70,00	83,33
022	60,00	65,00	66,67	70,00	81,67
023	53,33	63,33	66,67	73,33	83,33
024	60,00	65,00	76,67	80,00	90,00
025	53,33	61,67	66,67	78,33	86,67
026	58,33	65,00	76,67	85,00	90,00
027	65,00	76,67	85,00	86,67	90,00
028	65,00	75,00	78,33	81,67	81,67
029	60,00	65,00	65,00	70,00	83,33
030	61,67	68,33	66,67	73,33	83,33
031	46,67	58,33	65,00	73,33	81,67
032	55,00	61,67	61,67	73,33	85,00
Jumlah	1797	2022	2180	2417	2720
Rata-rata	56,15	63,18	68,13	75,52	85,00

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel di atas menunjukkan bahwa motivasi peserta didik menunjukkan adanya peningkatan dari tiap-tiap perlakuan. Hal ini berarti setelah adanya implementasi *Cooperative Learning* permainan kartu domino bergambar motivasi peserta didik mengalami

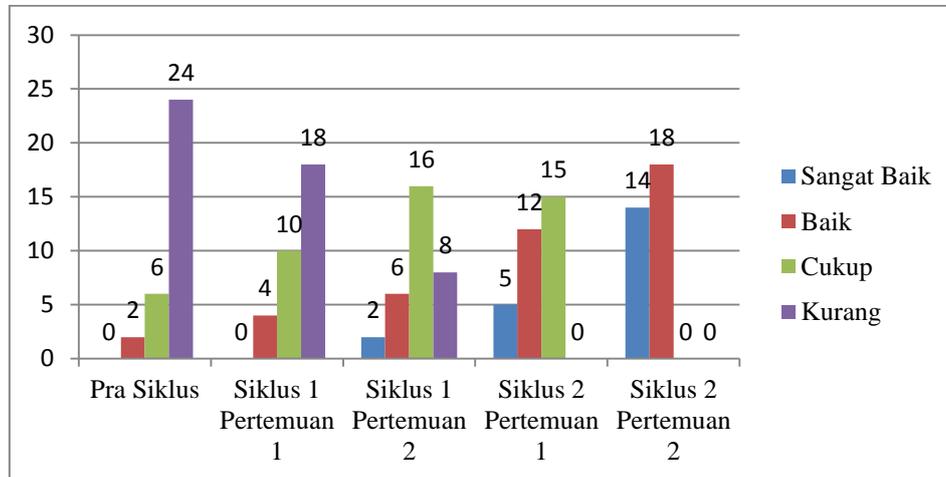
peningkatan. Hasil peningkatan motivasi peserta didik juga dapat dilihat pada tabel kategori berikut:

Tabel 3. Hasil kategori motivasi peserta didik

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Pra Siklus			
85 - 100	0	0,0	Sangat Baik
75 - 84	2	6,3	Baik
65 - 74	6	18,7	Cukup
<64	24	75,0	Kurang Baik
Total	32	100	
Siklus I Pertemuan 1			
85 - 100	0	0,0	Sangat Baik
75 - 84	4	12,5	Baik
65 - 74	10	31,2	Cukup
<64	18	56,3	Kurang Baik
Total	32	100	
Siklus I Pertemuan 2			
85 - 100	2	6,3	Sangat Baik
75 - 84	6	18,8	Baik
65 - 74	16	50,0	Cukup
<64	8	25,0	Kurang Baik
Total	32	100	
Siklus II Pertemuan 1			
85 - 100	5	15,6	Sangat Baik
75 - 84	12	37,5	Baik
65 - 74	15	46,9	Cukup
<64	0	0,0	Kurang Baik
Total	32	100	
Siklus II Pertemuan 2			
85 - 100	14	43,8	Sangat Baik
75 - 84	18	56,2	Baik
65 - 74	0	0,0	Cukup
<64	0	0,0	Kurang Baik
Total	32	100	

Tabel di atas menunjukkan pada pra siklus kategori kurang sebanyak 24 peserta didik (75,0%), siklus I pertemuan 1 menjadi 50,0%, pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan dengan tidak adanya motivasi peserta didik yang termasuk dalam kategori kurang baik dan mayoritas kategori cukup baik 46,9%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 2 mayoritas motivasi peserta didik termasuk dalam kategori baik 56,2%. Motivasi peserta didik dari

mulai pra siklus sampai siklus II pertemuan ke-2 mengalami peningkatan signifikan. Hasil di atas juga dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 5. Grafik Histogram Motivasi Peserta Didik

Prestasi Belajar

Prestasi peserta didik pada masing-masing tindakan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Deskriptif Prestasi Peserta Didik

Tindakan	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pra siklus	42,00	80,00	60,50	12,84
siklus1pert.1	56,00	80,00	73,37	6,15
siklus1pert.2	66,00	96,00	78,63	5,67
siklus2pert.1	68,00	100,00	85,31	8,87
siklus2pert.2	80,00	100,00	88,94	4,87

Hasil di atas menunjukkan bahwa pada tindakan pra siklus diperoleh nilai prestasi terendah sebesar 42,00 dengan skor tertinggi sebesar 80. Data di atas juga menunjukkan rata-rata nilai peserta didik pada tindakan pra siklus sebesar 60,50. Hasil prestasi peserta didik pada tindakan siklus I pertemuan 1 menunjukkan nilai terendah peserta didik sebesar 56 dengan nilai tertinggi sebesar 80,00 dan rata-rata sebesar 73,38. Pada siklus I pertemuan 2 diperoleh hasil skor terendah peserta didik 66,00; skor tertinggi 96,00 dengan rata-rata 78,63.

Nilai prestasi peserta didik pada siklus II pertemuan 1 menunjukkan adanya peningkatan dengan nilai terendah 68,00; nilai tertinggi 100,00 dan rata-rata 85,31. Sedangkan nilai prestasi peserta didik pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan nilai terendah peserta didik sebesar 80,00 dengan nilai tertinggi 100,00 dan rata-rata sebesar 88,94. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel di atas menunjukkan bahwa prestasi peserta didik menunjukkan adanya peningkatan dari tiap-tiap perlakuan. Hal ini berarti setelah adanya implementasi *Cooperative Learning* permainan kartu domino bergambar prestasi peserta didik mengalami peningkatan.

Tabel 5. Lembar Observasi Penilaian Prestasi Peserta Didik

Kode	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
001	62	72	74	94	88
002	64	76	86	96	90
003	66	78	80	88	90
004	68	76	78	90	80
005	70	78	80	92	86
006	72	78	76	94	86
007	74	76	78	82	96
008	76	78	76	86	86
009	78	66	86	88	90
010	80	72	78	100	88
011	42	78	76	80	86
012	44	78	72	68	86
013	46	76	78	70	96
014	48	80	66	72	90
015	50	68	76	74	90
016	52	76	70	76	100
017	54	56	78	78	90
018	56	78	80	80	90
019	58	78	70	82	86
020	60	64	78	84	86
021	72	68	80	98	86
022	74	70	78	100	90
023	76	76	78	100	92
024	78	70	76	78	88
025	80	76	96	80	80
026	42	76	82	82	88
027	44	76	82	84	90
028	46	68	80	86	96
029	48	78	82	88	90
030	50	76	78	90	100
031	52	76	90	92	86
032	54	56	78	78	80
Jumlah	1936	2348	2516	2730	2846
Rata-rata	60,50	73,38	78,63	85,31	88,94

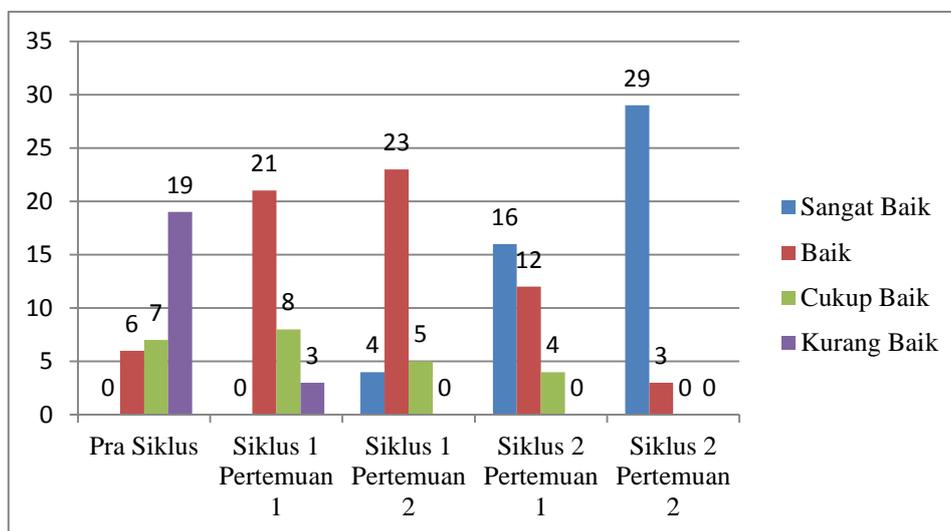
Hasil peningkatan prestasi peserta didik dari pra siklus, siklus I, sampai siklus II juga dapat dilihat pada tabel kategori berikut:

Tabel 6. Hasil Kategori Prestasi Belajar Peserta Didik

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Pra Siklus			
85 - 100	0	0,0	Sangat Baik
75 - 84	6	18,7	Baik
65 - 74	7	21,9	Cukup
<64	19	59,4	Kurang Baik
Total	32	100	
Siklus 1 Pertemuan 1			
85 - 100	0	0,0	Sangat Baik
75 - 84	21	65,6	Baik
65 - 74	8	25,0	Cukup
<64	3	9,4	Kurang Baik
Total	32	100	
Siklus 1 Pertemuan 2			
85 - 100	4	12,5	Sangat Baik
75 - 84	23	71,9	Baik
65 - 74	5	15,6	Cukup
<64	0	0,0	Kurang Baik
Total	32	100	
Siklus II Pertemuan 1			
85 - 100	16	50,0	Sangat Baik
75 - 84	12	37,5	Baik
65 - 74	4	12,5	Cukup
<64	0	0,0	Kurang Baik
Total	32	100	
Siklus II Pertemuan 2			
85 - 100	29	90,6	Sangat Baik
75 - 84	3	9,4	Baik
65 - 74	0	0,0	Cukup
<64	0	0,0	Kurang Baik
Total	32	100	

Hasil di atas menunjukkan adanya peningkatan dari setiap tindakan. Hal ini dapat dilihat dari kategori pada tindakan pra siklus yang mayoritas prestasi peserta didik termasuk dalam kategori kurang sebanyak 19 siswa (59,4%). Pada siklus pertama pertemuan 1 menunjukkan adanya peningkatan prestasi peserta didik yang mayoritas termasuk dalam kategori baik 65,6%, pertemuan kedua juga dalam kategori baik 71,9%, dan pada siklus II pertemuan pertama

hasil kategorinya sangat baik 50,0%, dan pertemuan kedua menunjukkan mayoritas prestasi peserta didik menjadi sangat baik 90,6%. Hasil di atas juga dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 7. Grafik Histogram Prestasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan gambar 4 menunjukkan pada awal pembelajaran pra siklus kondisi peserta didik sangat pasif, pada Siklus I pertemuan 1 suasana kelas sudah terdapat adanya perubahan pengenalan, peserta didik belum menunjukkan aktivitas pembelajaran dengan penuh semangat. Suasana diskusi kelas belum berjalan optimal karena peserta didik belum terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran tetapi hasil prestasi sudah lebih baik dari sebelumnya. Berdasarkan paparan data pada tabel 15 terlihat untuk perolehan nilai individu menunjukkan ketidak tercapaian nilai KKM 76 ke atas untuk mapel Geografi, rerata pra siklus I pertemuan 1 masih di bawah KKM 76, akan tetapi tindakan selanjutnya ada kenaikan prestasi belajar, dan hasil peningkatan prestasi belajar terlihat menonjol ketika pada siklus II dengan diterapkan pembelajaran *Cooperatif Learning* permainan kartu domino, peserta didik diajak melakukan pembelajaran dengan menggunakan kartu domino yang menjelaskan pembelajaran dengan model gambar, ternyata prestasi peserta didik terjadi peningkatan signifikan.

Nilai prestasi peserta didik secara individu mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 1 sudah di atas KKM, selanjutnya mengalami

peningkatan lagi pada siklus II pada pertemuan 2. Penilaian hasil diskusi kelompok juga mengalami peningkatan seperti yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 7. Lembar Observasi Penilaian Diskusi Kelompok

No	Aspek	Siklus I						Siklus II					
		Kelompok						Kelompok					
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1	Kerja sama	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4
2	Toleransi	3	1	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3
3	Inisiatif	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3
4	Tanggung jwb	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
5	Mutu Presents.	4	3	3	3	1	3	4	3	4	3	4	4
	Jumlah skor	15	13	15	15	13	15	17	18	16	17	19	17
	Persentase	75	65	75	75	65	75	85	90	80	85	95	85
	Rerata	3,0	2,6	3,0	3,0	2,6	3,0	3,4	3,6	3,2	3,4	3,8	3,4

Hasil pada Tabel 7 menunjukkan hasil penilaian pada Siklus I untuk diskusi kelompok terlihat 100% hasil tersebut masih di bawah nilai KKM Mata pelajaran Geografi yaitu 76.

Pada Siklus II menunjukkan suasana diskusi dengan permainan kartu domino mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar, siswa belajar dalam suasana saling gotong royong, memberikan bantuan terhadap anggota kelompok yang menghadapi kesulitan, terutama untuk mencocokkan kartu domino lawan main sehingga permainan dapat berjalan baik. Motivasi peserta didik juga terlihat optimal. Setiap kelompok berusaha untuk meningkatkan prestasi mereka. Pada Siklus II menunjukkan ketuntasan secara maksimal 100%, keenam kelompok hasilnya di atas KKM.

Hasil analisis data yang dijelaskan di atas menunjukkan bahwa “adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar Geografi Peserta Didik di kelas X IPS1 SMAN 4 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2018-2019 melalui *implementasi cooperative learning* permainan kartu domino bergambar”. Meningkatnya motivasi, dan prestasi belajar geografi peserta didik tersebut dapat diketahui dengan adanya implementasi *cooperative learning* permainan kartu domino bergambar.

Rekapitulasi Data Motivasi dan Prestasi belajar Siklus I dan Siklus II, sebagai berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Data Motivasi Prestasi Belajar

No	Komponen	Pra siklus	Siklus I		Siklus II	
			Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
1	Motivasi	2	4	8	17	32
		6,3%	12,5%	25,0%	53,1%	100,0%
2	Prestasi	6	21	27	28	32
		18,7%	65,6%	84,4%	87,5%	100,0%

Rekapitulasi pada Tabel. 8 menunjukkan adanya signifikansi antar Motivasi, dan Prestasi belajar terhadap implementasi *cooperative learning* permainan kartu domino bergambar. Variabel motivasi dan prestasi belajar dari tahap Prasiklus, Siklus I Pertemuan 1, Siklus I Pertemuan 2, Siklus II Pertemuan 1, Siklus II Pertemuan 2, menunjukkan adanya peningkatan bersifat progress dan hasil observasi kolaborator pada proses pembelajaran untuk guru selama berlangsungnya pembelajaran juga mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I menunjukkan ketercapaian skor masih di bawah 80 akan tetapi pada siklus II kelengkapan komponen persiapan, pelaksanaan maupun pada tahap penilaian pembelajaran mengalami peningkatan, yaitu: ketercapaian skor sebesar 95. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa, penelitian ini melalui implementasi *Cooperative Learning* Permainan kartu Domino bergambar untuk pencapaian peningkatan motivasi, dan prestasi belajar telah mencapai target peningkatan yang telah ditetapkan oleh peneliti.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa : Pembelajaran dengan menggunakan implementasi *Cooperative Learning* Permainan Kartu Domino Bergambar terbukti mampu meningkatkan : motivasi belajar geografi peserta didik yaitu: 2 siswa (pra siklus), kemudian naik menjadi 8 siswa (siklus I), naik menjadi 32 siswa pada (siklus II). Sedangkan peningkatan persentase motivasi belajar setiap siklus, dimulai dari sebesar 6,3 % (pra siklus), naik menjadi 25,0 % (siklus I), naik menjadi 100% (siklus II).

Pembelajaran dengan menggunakan implementasi *Cooperative Learning* Permainan Kartu Domino Bergambar terbukti mampu meningkatkan : prestasi belajar geografi yaitu: 6 siswa pada (pra siklus), kemudian menjadi 27 siswa (siklus I), naik menjadi 32 siswa (siklus II). Sedangkan peningkatan persentase prestasi belajar setiap siklus, dimulai dari 18,7 % (pra siklus), naik menjadi 84,4 % (siklus I), sedangkan siklus berikutnya (siklus II) naik menjadi 100 % Keberhasilan prestasi belajar $\geq 80\%$ dari 32 peserta didik kelas X IPS1 memperoleh nilai ≥ 76 dari kriteria ketuntasan minimal dari yang telah ditetapkan sudah terpenuhi. Pembelajaran melalui Implementasi *Cooperatif Learning* Permainan Kartu Domino Bergambar memiliki nilai positif karena dapat memunculkan rasa menyenangkan, peningkatan kinerja dan ketrampilan sosial peserta didik melalui kerjasama pada saat pelaksanaan pembelajaran dapat tercipta.

Saran

Dari hasil penelitian yang dikemukakan, diperoleh beberapa saran dan rekomendasi yang sangat berguna untuk pengembangan model pembelajaran *Cooperative Learning* melalui Permainan Kartu Domino Bergambar yaitu: Direkomendasikan untuk guru, penggunaan pembelajaran *Cooperative* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Untuk sekolah, dapat berupa sumbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mampu menciptakan suasana kelas kondusif, efektivitas dan efisiensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Buchory. (2012). *Guru: Kunci Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: LeutikaPrio.
- David Hopskin. (2007). *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Daniel Muijs & David Reynolds. (2005). *Effective Teaching Evidence and Practice*. London: SAGE Publications Ltd.
- Fita Nur Arifah.(2016). *Menjadi Guru Teladan, Kreatif, Inspiratif, Motivatif & Profesional*. Yogyakarta: Araska.

- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- H. Maswardi Muhammad Amin. (2012). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Baduoase Media Jakarta.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperasi Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Masnur Muslich. (2007). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual Panduan bagi Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Miftahul Huda. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Margaret E. Bell Gredler. (2012). *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Lexy J. Moleong.(2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Ratna Wilis Dahar.(2006). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Bandung : Erlangga.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana.(2007). *Media Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.
- Sunarti & Selly Rahmawati.(2012). *Penilaian Hasil Belajar untuk SD, SMP dan SMA*. Yogyakarta : Andi Ofset.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (1995). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suyanto dan Asep Jihad. (2013). *Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi Dan kualitas Di Era Global*. Jakarta: Erlangga.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi.
- Suharsimi Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan, Jakarta. Rineka Cipta*.
- Sugiyono.(2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*. Jakarta: Alfabeta
- Walter R. Borg & Meredith Damien Gall (1992). *Educational Research*. New York & London, Longman.
- Yudhi Munadi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press.