

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN KONSEP DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ruri Tria Astika

Mahasiswa S2 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta

Ruri_tria@gmail.com

Abstract: This research intent to know influence of Teams's method Tournament's Gamete and Numbered HeadsTogether and concept self to Educations learned result civic. Research is done on classes educative participant v Elementary School 147 Palembang, with student amount as much 32 students. Research utilizes treatment by level 2 x 2. analisis's Teches data is analisis variance two bands (ANAVA). Observational result (1) participant group are taught that have concept self tall given by Teams's method Tournament's Gamete and participant is taught that have concept self low is given methodics Numbered Heads Together (2) Mark Sense I nteraksi among methodics kooperatif's learning with concept self to educations learned result civic.

Key word: Teams's method Tournament's Gamete, Numbered Heads Together, Concept self, Educations learned result civic

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari metode Teams Games Tournament dan Numbered HeadsTogether serta konsep diri terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri 147 Palembang, dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang siswa. Penelitian menggunakan treatment by level 2 x 2. Teknik analisis data adalah analisis varians dua jalur (ANAVA). Hasil penelitian (1) kelompok peserta didik yang memiliki konsep diri tinggi diberikan metode Teams Games Tournament dan peserta didik yang memiliki konsep diri rendah diberikan metode Numbered Heads Together (2) Adanya Interaksi antara metode pembelajaran kooperatif dengan konsep diri terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan.

Kata Kunci: Metode Teams Games Tournament, Numbered Heads Together, Konsep diri, Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

Mutu pendidikan perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan mutu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan yang diraih oleh seorang peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal penting dalam proses pembelajaran adalah kegiatan menanamkan makna belajar bagi pembelajar agar hasil belajar bermanfaat untuk kehidupannya pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Hunt (2013:38) berpendapat bahwa, *improved learning*

outcomes as a stategic objective, with varying degrees of detail on how they intend to achive this aim.

Meningkatkan hasil belajar sebagai tujuan stategis, dengan berbagai tingkat kelengkapan tentang bagaimana mereka berniat untuk mencapai tujuan ini. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir yang berupa angka maupun deskriptif setelah peserta didik melalui proses pembelajaran di kelas. Jika hasil belajar

peserta didik baik maka secara otomatis tujuan pembelajaran telah tercapai. Bukan hanya hasil belajar yang menentukan pencapaian tujuan pembelajaran, ada banyak faktor yang mempengaruhi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan keinginan. Salah satu faktor yang menentukan tercapainya tujuan belajar adalah bagaimana proses pembelajaran dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan.

Untuk mendapatkan hasil belajar secara komprehensif seperti kognitif, afektif, dan psikomotor maka diperlukan proses pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar langsung pada siswa, sehingga siswa dapat dibekali dengan berbagai keterampilan. Untuk itu keterampilan proses merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran guna melatih keterampilan siswa. Salah satu mata pelajaran yang paling esensi dalam keterampilan proses adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Menurut Cogan (1998:4), *civic education* sebagai “*the foundational course work in school designed to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives*” maksudnya adalah suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang direncanakan untuk mempersiapkan warga Negara muda, agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam

masyarakatnya. Dapat diartikan pendapat cogan tersebut bahwa pendidikan kewarganegaraan sudah diajarkan sejak anak masuk Sekolah Dasar hingga sampai perguruan tinggi dimana bertujuan untuk mempersiapkan warga Negara muda yang kelak dapat berguna bagi masyarakat dan Negara dan memahami hak dan kewajiban sebagai warga Negara.

Pendidikan Kewarganegaraan mengajarkan peserta didik bagaimana bersikap dan membentuk kepribadian baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu sarana bagi peserta didik untuk membedakan hal yang baik dan buruk serta membentengi dirinya dari perilaku-perilaku yang bertentangan dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Kenyatannya di lapangan, dari data yang didapat nilai rata-rata untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V semester gasal yaitu 58,2 dengan batas ketuntasan minimalnya (KKM) yaitu 75. Berdasarkan data tersebut peserta didik yang mampu mencapai nilai ≥ 75 hanya sebesar 40%, sedangkan sisanya memperoleh nilai di bawah batas ketuntasan minimal.

Data di atas peneliti dapatkan setelah melakukan wawancara dengan pendidik kelas V di SD tersebut. Rendahnya prestasi belajar

peserta didik tersebut antara lain disebabkan oleh faktor dari pendidik dan peserta didik. Agar hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkat dari data sebelumnya, pendidik harus memberikan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat ditempuh berkaitan dengan inovasi tugas mengajar adalah pendidik hendaknya mempunyai kemampuan dalam mengembangkan metode mengajar. Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan. Khususnya dalam hal ini adalah metode untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pemilihan metode pembelajaran juga perlu diperhatikan karena tidak semua materi dapat diajarkan dengan hanya satu metode pembelajaran. Pendidik hendaknya dapat memilih metode pembelajaran yang dianggap sesuai dengan materi yang hendak diajarkan. Ada dua teknik dalam pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yakni *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT).

Teams Games Tournament merupakan metode yang menekankan pada kerja sama dalam kelompok yaitu saling berinteraksi,

berkomunikasi dan saling menghargai pendapat satu sama lain. Selain metode *Teams Games Tournament*, metode kooperatif lain yang berkelompok dan melibatkan peserta didik lainnya adalah metode *Numbered Heads Together* (NHT). *Numbered Heads Together* (NHT) adalah suatu tipe dari pembelajaran kooperatif pendekatan struktural yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Kedua metode kooperatif tersebut menekankan pada kerjasama dan keaktifan siswa di dalam kelompok khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan erat kaitannya dengan konsep diri. Salah berpendapat bahwa, konsep diri adalah asas *personality* seseorang. Apabila seseorang itu merubah konsep dirinya, *personality* dan tingkah lakunya berubah selaras dengan konsep dirinya yang baru (2005:57). Mengapa dikatakan demikian, karena konsep diri seseorang itu mempengaruhi tingkah laku, baik di masa sekarang maupun di masa yang akan datang. Agar peserta didik mempunyai konsep diri yang baik, mereka harus berubah mulai dari hal yang kecil seperti tidak datang terlambat, membuang sampah pada tempatnya, dan melaksanakan kewajibannya yaitu belajar. Pendapat lain diungkapkan

Brooks dalam Sobur, (2003:64). *Self concept then, can be defined as those physical, social, and psychological perceptions of ourselves that we have derived from experiences and our interaction with others.*

Jadi, konsep diri adalah semua persepsi kita terhadap aspek diri yang meliputi aspek fisik, aspek sosial, dan aspek psikologis, yang didasarkan pada pengalaman dan interaksi kita dengan orang lain. Dari pernyataan di atas konsep diri merupakan pengalaman dan interaksi seseorang dengan lingkungannya yang meliputi aspek fisik, aspek sosial, dan aspek psikologis. Penanaman konsep diri kepada peserta didik dimulai dari hal yang dekat dengan dirinya yaitu dengan mengenali bagaimana fisik, sosial, dan psikologi. Jika ketiga aspek tersebut ada dalam diri peserta didik maka konsep diri dapat dikatakan tinggi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan desain *Treatment by level 2 X 2*. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode eksperimen

dengan variabel terikat adalah hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Y). Penelitian ini dilakukan perlakuan (*treatment*) untuk mencari pengaruh di antara dua variabel yaitu variabel perlakuan adalah metode pembelajaran kooperatif (X_1) dan variabel moderator adalah konsep diri (X_2). Variabel perlakuan adalah metode pembelajaran yang terdiri atas dua yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Numbered Heads Together* (X_1). Variabel moderator adalah konsep diri ada dua yaitu konsep diri tinggi dan konsep diri rendah (X_2).

Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Percobaan dilakukan kepada dua kelompok peserta didik yakni kelompok konsep diri tinggi dan kelompok konsep diri rendah mendapat perlakuan dengan pemberian metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan kelompok konsep diri tinggi dan kelompok konsep diri rendah mendapat perlakuan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together*. Adapun rancangan dalam penelitian ini terlihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1: Rancangan *Treatment* by level 2 X 2

Metode Pembelajaran Kooperatif (A)	Metode	
	<i>Teams Games Tournament</i> (A1)	<i>Numbered Heads Together</i> (A2)
Konsep Diri (B)		
Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Rendah (B2)	A1B2	A2B2
Total	A1	A2

Sugiyono (2010:62) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster simple random sampling* adalah cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut.

Selanjutnya pada angket konsep diri ditentukan kelompok atas dan kelompok bawah. Siswa dikategorikan ke dalam kelompok konsep diri tinggi apabila skor berada pada rentang 27% skor tertinggi. Kemudian siswa dikategorikan ke dalam kelompok konsep diri rendah apabila skor konsep diri berada rentang 27% terendah. $32 \times 27\% = 8$ sampel.

HASIL

1. Perbedaan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelompok yang diberikan metode *Teams Games Tournament* dan kelompok yang diberikan metode *Numbered Heads Together*

Berdasarkan hasil analisis varian (ANOVA) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, didapat $F_{hitung} = 4,600 > F_{tabel} = 4,15$. Dengan demikian $F_o > F_t$, sehingga H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok peserta didik yang diberikan metode *Teams Games Tournament* dengan kelompok peserta didik yang diberikan metode *Numbered Heads Together* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. Oleh karena itu, hasil belajar pendidikan kewarganegaraan yang diberikan metode *Teams Games Tournament*

($\bar{X} = 81$ dan $s = 8,702$) lebih baik secara nyata dibandingkan yang diberikan metode *Numbered Heads Together* ($\bar{X} = 74,75$ dan $s = 7,261$).

2. Interaksi antara metode pembelajaran kooperatif dengan konsep diri terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (INT A X B)

Hasil perhitungan ANAVA dapat diketahui bahwa nilai hasil pengujian hipotesis kedua yang disajikan dalam tabel ANAVA pada baris Interaksi A X B menunjukkan bahwa H_0 ditolak berdasarkan nilai $F_{hitung} = 6.520 > F_{tabel (0,05;1:32)} = 4,15$ dengan demikian dapat diambil keputusan bahwa terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran kooperatif dan konsep diri terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan.

Data hasil penelitian, diperoleh skor rata-rata hasil belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelompok peserta didik yang memiliki konsep diri tinggi yang diberikan metode *Teams Games Tournament* adalah sebesar 87 dan kelompok peserta didik yang memiliki konsep diri rendah yang diberikan metode *Teams Games Tournament* adalah sebesar 75. Untuk skor rata-rata hasil belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelompok peserta didik yang memiliki konsep diri tinggi yang diberikan metode *Numbered Heads Together* adalah sebesar 74 dan

kelompok siswa yang memiliki konsep diri rendah yang diberikan metode *Numbered Heads Together* adalah sebesar 75,5.

3. Pada kelompok peserta didik yang memiliki konsep diri tinggi, terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelompok peserta didik yang diberikan metode *Teams Games Tournament* dan kelompok peserta didik yang diberikan metode *Numbered Heads Together*

Perhitungan analisis varians tahap lanjut dengan Uji *Tukey* adalah untuk membandingkan kelompok yang memiliki konsep diri tinggi yang diberikan metode *Teams Games Tournament* dan yang diberikan metode *Numbered Heads Together*. Perhitungan Uji *Tukey* $A_1B_1 > A_2B_1 = Q_{hitung} = 10,62$ lebih besar dari pada $Q_{tabel 0,05;4:32} = 4,07$ atau $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima. Sehingga dapat ditafsirkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelompok peserta didik yang diberikan metode *Teams Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang diberikan metode *Numbered Heads Together*.

Oleh karena itu, bagi peserta didik yang memiliki konsep diri tinggi yang diberikan metode *Teams Games Tournament* ($\bar{X} = 87$ dan $s = 5,95$) lebih tinggi secara nyata dibandingkan yang diberikan

metode *Numbered Heads Together* ($\bar{X} = 74$ s = 7,70).

Pada kelompok yang memiliki konsep diri rendah, terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelompok peserta didik yang diberikan metode *Teams Games Tournament* dan kelompok peserta didik yang diberikan metode *Numbered Heads Together*

Perhitungan analisis varians tahap lanjut dengan Uji *Tukey* adalah untuk membandingkan kelompok yang memiliki konsep diri rendah yang diberikan metode *Teams Games Tournament* dan yang metode *Numbered Heads Together*. Perhitungan Uji *Tukey* $A_1B_2 < A_2B_2 = Q_{hitung} = -0,40$ lebih kecil dari pada $Q_{tabel 0,05:4:32} = 4,07$ atau $Q_{hitung} < Q_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima. Sehingga dapat ditafsirkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelompok peserta didik yang diberikan metode *Teams Games Tournament* lebih rendah dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang diberikan metode *Numbered Heads Together*.

Oleh karena itu, bagi peserta didik yang memiliki konsep diri rendah yang diberikan metode *Teams Games Tournament* ($\bar{X} = 75$ dan s = 6,67) lebih rendah secara nyata dibandingkan yang diberikan metode *Numbered Heads Together* ($\bar{X} = 75,5$ dan s = 7,23).

PEMBAHASAN

Perbedaan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelompok yang diberikan metode *Teams Games Tournament* dan kelompok yang diberikan metode *Numbered Heads Together*

Hasil penelitian diperkuat dengan pendapat Hoopkins dalam Cox (2013:137) bahwa *Teams Games Tournament* sangat cocok digunakan di tingkat sekolah dasar dan sekolah berguna ketika mengajar keterampilan dasar dan tujuan tingkat pengetahuan. *Teams Games Tournament* mudah diterapkan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yaitu dengan kerjasama dan bersaing secara individual sebagai perwakilan dari tiap kelompok. Sedangkan menurut Lie (2004:59) *Numbered Heads Together* pertama kali dikembangkan oleh Spenser Kagan tahun 1993 untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Hal ini berarti hipotesis penelitian secara keseluruhan adalah hasil belajar pendidikan kewarganegaraan yang diberikan metode *Teams Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang diberikan metode *Numbered Heads Together*.

Interaksi antara metode pembelajaran kooperatif dengan konsep diri terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (INT A X B)

Hasil penelitian diperkuat dengan pernyataan Stahl (1992:15) “*Cooperative learning* dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial”. Jelas bahwa dengan bekerja sama sebagai makhluk sosial dapat meningkatkan belajar peserta didik dan dapat membentuk perilaku sosial yang baik pula. Perilaku sosial berhubungan erat dengan konsep diri Papalia (2008:366) konsep diri (*self concept*) adalah rasa akan keberadaan diri, gambaran mental deskriptif dan evaluative kemampuan dan sifat seseorang. Keberadaan akan diri merupakan sebuah gambaran mental baik deskriptif dan mengevaluasi kemampuan akan sifat dirinya. Funk dalam Balasubramanian (2008:54) menjelaskan bahwa permainan memperkuat keterlibatan peserta didik, pengolahan informasi, pemecahan masalah, pembangunan sosial, dan kemampuan akademik. kekuatan pendidikan lainnya menggunakan permainan dan simulasi termasuk pengembangan berbagai tujuan kognitif, penyaluran keterampilan proses, pembelajaran yang berpusat pada siswa, inisiatif, berpikir kreatif, tujuan afektif, dan pengetahuan yang terintegrasi. Sangat jelas bahwa keterampilan

proses merupakan sarana untuk membuat peserta didik menjadi aktif melalui permainan dari mengolah informasi sampai dengan mengkomunikasikan serta mengembangkan berbagai aspek berupa kognitif, keterampilan, dan sikap. Hal ini berarti hipotesis penelitian terdapat interaksi antara metode pembelajaran kooperatif dengan konsep diri terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan.

Pada kelompok peserta didik yang memiliki konsep diri tinggi, terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelompok peserta didik yang diberikan metode *Teams Games Tournament* dan kelompok peserta didik yang diberikan metode *Numbered Heads Together*

Hasil penelitian didukung dengan jurnal mengenai *Teams Games Tournament* (1980:15) menyatakan bahwa, *Teams Games Tournament* mampu menghasilkan hasil positif pada dimensi kinerja sosial, sikap, dan akademik. Hal ini berarti hipotesis penelitian kelompok yang memiliki konsep diri tinggi yang diberikan metode *Teams Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan yang diberikan metode *Numbered Heads Together* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan.

Pada kelompok yang memiliki konsep diri rendah, terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan antara kelompok peserta didik yang diberikan metode *Teams Games Tournament* dan

kelompok peserta didik yang diberikan metode *Numbered Heads Together*

Hasil penelitian diperkuat dengan pendapat Cooper (2013:299) "*Numbered heads together makes drills and quick reviews of facts engaging and productive for the whole class.*" *Numbered Heads Together* adalah kepala bernomor yang membuat latihan dan mengulang kembali secara cepat mengenai fakta menarik dan produktif bagi seluruh kelas. Terlihat bahwa kelompok yang memiliki konsep diri rendah yang diberikan metode *Numbered Heads Together* lebih tinggi dibandingkan dengan yang diberikan metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan.

SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang melibatkan variabel bebas, yaitu metode *Teams Games Tournament* dan metode *Numbered Heads Together* dan konsep diri, sedangkan sebagai variabel terikatnya adalah hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa SD Negeri 147 Palembang.

Berdasarkan hasil analisis data, hasil pengujian hipotesis dan hasil pembahasan penelitian yang telah diperoleh dijelaskan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode *Teams Games Tournament* memiliki pengaruh yang lebih tinggi nilainya dari metode *Numbered Heads*

Together terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Terdapat interaksi antara metode *Teams Games Tournament* dan metode *Numbered Heads Together* dan konsep diri terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan.
3. Metode *Teams Games Tournament* konsep diri tinggi memiliki pengaruh yang lebih tinggi nilainya dari metode *Numbered Heads Together* konsep diri tinggi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan.
4. Metode *Teams Games Tournament* konsep diri rendah memiliki pengaruh yang lebih rendah dari metode *Numbered Heads Together* konsep diri rendah terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

DAFTAR RUJUKAN

- Cogan John J and Derricott, Ray, 1998. "*Citizenship for the 21st Century*" *An: International Perspective on Education*. London:Kogan Page
- Cooper, James. 2013. *Classroom Teaching Skills*. USA: Cengage Learning.
- Cox, Jonas & Richard Sagor, 2013. *At Risk Students: Reaching and Teaching Them*. USA, Routledge.
- Hunt, 2013. *Teaching and Learning Achieving Quality For All*. France:The United Nations Educational Scientific and Cultural Organization.
- Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning*

di Ruang-Ruang Kelas. Jakarta : PT. Grasind.

Nathan Balasubramanian, 2008. *Designing Effective Instructional Models for Increasing Student Achievement*. USA: UMI.

Salhah, Abdullah & Ainon Moch. 2005. *Pendidik Sebagai Motivator*. Malaysia, PTS Publications.

Sobur, Alex. 2003 *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.

Teams-games-tournament: 1980. *The Team Learning Approach*. USA: Educational Technology. 1980.

Papalia, Diane E, Selly Wendkos Olds, and Ruth Duskin Feldman. 2008. *Human Devlopment*. Jakarta:Kencana.

Stahl, R. J. From, 1992. “*academic strangers*” to *successful members of a cooperative learning group: An inside-the-learner perspective* h.8-15. (<http://journal.azbea.org/v25/v25v13.pdf>, diakses 9 desember 2014).