

PENERAPAN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ANIMASI SISWA SMK

Reni Wulandari
SMK N I MIRI Sragen
Email: reni84dh@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana penerapan *student teams achievement divisions* untuk meningkatkan hasil belajar animasi siswa SMK. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pada Siklus I siswa hanya diberikan tugas dan pertanyaan lisan, sementara pada Siklus II menerapkan *student teams achievement divisions*. Capaian dari penelitian ini diantaranya peningkatan persentase hasil belajar siswa, dari 61% pada Pra Siklus, menjadi 77,4% pada akhir Siklus I, dan menjadi 83% pada akhir Siklus II. Peningkatan lainnya terjadi pada keaktifan siswa dan guru. Persentase keaktifan siswa mengalami peningkatan dari 67,7% pada Pra Siklus, menjadi 74% pada Siklus I, dan menjadi 87% pada akhir Siklus II. Sementara aktivitas guru meningkat dari 74% pada Pra Siklus, menjadi 80% pada Siklus I, dan menjadi 87% pada akhir Siklus II. Peningkatan ini tentu dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan selama proses pembelajaran oleh guru dan kolaborator selama dua Siklus. Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan penerapan *student teams achievement divisions* secara tepat mampu meningkatkan hasil belajar animasi siswa SMK.

Kata kunci: *Student teams achievement divisions*, Hasil Belajar, Animasi

THE APPLICATION OF STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF ANIMATION ON VOCATIONAL STUDENTS

Reni Wulandari
SMK N I MIRI Sragen
Email: reni84dh@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to find out the application of Student teams achievement divisions capable to improve the learning outcomes of animation of vocational students. This study was a Classroom Action Research. These activities are conducted in two cycles. At first cycle, students only provided assignment and test verbal, while on second cycle, use of student teams achievement divisions. The results of this study were increasing the percentage of students learning interest, from 61% in Precycles to 77,4% at the end of cycles I, and became the 83% at the end of the cycle II. Another improvement occurred in the activities of students and teachers. The percentage of students activity has increased from 67,7% in Pre cycle, being 74% in Cycle I, and became 87% at the end of the cycle II. While the activity of the teachers increased from 74% in Pre cycle, being 80% in Cycle I, and 87% at the end of the cycle II. All of these improvements are certainly due to the presence of improvements during the learning process carried out by the teachers and collaborators over the last two cycles. Based on the Classroom Action Research has been done in SMK can be concluded that the utilizations of Student teams achievement divisions to improve the learning outcomes of animation of SMK.

Keywords: *Student teams achievement divisions, Learning Outcomes, Animation*

PENDAHULUAN

Hadirnya teknologi telah membawa banyak perubahan pada dunia pendidikan, salah satunya membuat pembelajaran tidak lagi terpusat pada pendidik (*teacher-centered*), namun lebih menitikberatkan pada peserta didik yang belajar (*student-centered*) (Anitah, 2009). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah memberikan kesadaran kepada masyarakat akan pentingnya pendidikan dalam hal ini animasi.

Melihat perlunya penguasaan pelajaran animasi, sekolah memegang peranan penting sebagai tempat membekali, melatih serta membiasakan peserta didik untuk belajar animasi. Mata pelajaran animasi diarahkan untuk mengembangkan keterampilan membuat berbagai macam benda di sekitar dengan animasi. Berkaitan dengan hasil belajar peserta didik, maka animasi menjadi hal yang perlu dibahas lebih jauh. Mengapa demikian, karena hasil belajar siswa di SMK N 1 Miri untuk kelas XII Multimedia 1 terbilang cukup rendah jika dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran lainnya. Permasalahan rendahnya hasil belajar memang bukan persoalan yang mudah. Banyak faktor yang mempengaruhi, baik dari faktor karakteristik peserta didik, faktor karakteristik dan kendala bidang studi, maupun faktor metode dan pelaksanaan pembelajarannya. Karakteristik peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan pendidik pandai memilih media dan bahan

ajar yang dapat diterima semua peserta didik dengan gaya belajar masing-masing. Karakteristik dan kendala bidang studi juga perlu diperhatikan dengan cermat. Sementara pada faktor metode pembelajaran sangat berkaitan dengan strategi pengorganisasian materi, strategi penyampaian pesan dan strategi pengelolaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang tidak memperhatikan karakteristik peserta didik dan karakteristik bidang studi (animasi) tentu akan menyebabkan hasil pembelajaran kurang efektif, kurang efisien dan kurang menarik.

Permasalahan belum tercapainya KKM animasi berkaitan erat dengan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut. Guru mata pelajaran animasi mengatakan bahwa peserta didik dalam mengikuti pembelajaran kurang bersemangat, cenderung pasif karena lebih banyak menerima penjelasan dari guru saja. Selain itu, dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, mereka mengerjakan tugas tersebut asal jadi, tidak tepat waktu dalam mengumpulkan bahkan ada yang tidak mengerjakan sama sekali. Faktor penyebab lain yang memungkinkan munculnya permasalahan tersebut juga bisa bersumber dari metode pembelajaran yang digunakan, termasuk penggunaan media pembelajaran. Pada Pra Siklus, terlihat peran guru masih sangat dominan, pembelajaran lebih terpusat pada guru (*teacher-centered*). Hal ini menyebabkan peserta didik

kehilangan kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri. Aktivitas di kelas lebih bersifat menerima materi atau mendengarkan penyampaian guru. Keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki sekolah tidak menjadikan guru kreatif membuat media-media sederhana, justru menjadikan modul sebagai sumber belajar utama. Kondisi inilah yang pada akhirnya membuat sebagian besar peserta didik menjadi pasif dan cepat merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di kelas.

Guru sebagai pengantar pesan ada kalanya tidak berhasil mengirimkan pesannya yang berupa verbal (kata-kata) bahkan non verbal (simbol), maka dibutuhkan media yang mampu menghubungkan informasi sehingga menjadi tidak terlalu verbal. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat memungkinkan peserta didik lebih cepat menangkap materi. Melihat kondisi demikian, penelitian ini dilakukan dalam maksud untuk melihat apakah dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda, dapat memiliki pengaruh khususnya dalam membangkitkan hasil belajar siswa. Melalui penelitian ini, penulis menawarkan metode cooperative learning tipe *student teams achievement divisions* (STAD). Model pembelajaran ini menekankan bagaimana siswa belajar secara tim, tetapi juga belajar secara mandiri sebagai individu. Sebagai tim, siswa dapat saling belajar dari sesama temannya, dan secara mandiri, siswa

dapat secara aktif untuk belajar terstruktur, sehingga siswa tidak hanya bergantung dari satu sumber informasi saja yaitu guru.

Salah satu pembelajaran cooperative adalah STAD (*Student Teams Achievement Division*). Pembelajaran cooperative tipe STAD yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin (Slavin, 1995) merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran Cooperative. Model Pembelajaran cooperative tipe STAD merupakan pendekatan Cooperative Learning yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Guru yang menggunakan STAD mengajukan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks.

STAD merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan sangat baik untuk guru pemula ketika ingin menerapkan pembelajaran kooperatif. STAD terdiri atas lima komponen utama yaitu presentasi kelas, pembentukan tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim (Slavin, 1995). STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memicu siswa bekerja sama untuk belajar agar mereka

saling mendorong dan membantu satu sama lain dalam menguasai kompetensi yang diharapkan serta menumbuhkan kesadaran bahwa belajar itu penting, bermakna dan menyenangkan. Model ini juga sangat mudah diadaptasi, telah digunakan dalam Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, teknik dan banyak subjek lainnya, dan pada tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

STAD merupakan variasi pembelajaran kooperatif dengan membagi siswa menjadi kelompok secara heterogen beranggotakan empat-lima siswa dengan beragam kemampuan yang berbeda. Guru memberikan suatu penjelasan dan permasalahan kepada siswa di dalam kelompok dan memastikan bahwa semua anggota kelompok dapat menguasai permasalahan tersebut. Gagasan utama STAD adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Jika siswa menginginkan kelompoknya memperoleh hadiah maka mereka harus membantu teman sekelompok dalam mempelajari pelajaran. Siswa diberi waktu untuk bekerja sama setelah pelajaran diberikan oleh guru, tetapi tidak saling membantu ketika menjalani kuis, sehingga setiap siswa harus menguasai materi yang diberikan (Slavin, 1995). Menurut Roger dan David Johnson (dalam Rusman, 2012) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai

berikut: (1) Prinsip ketergantungan positif (positive interdependence), (2) Interaksi tatap muka (face to face promotion interaction), (3) Partisipasi dan komunikasi (participation communication), (4) Evaluasi proses kelompok. Unsur tersebut dapat dijabarkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut; Tanggung jawab perseorangan (individual accountability), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Selanjutnya memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain. Kemudian Melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Serta menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Di dalam suatu tim, ada pembagian tugas untuk setiap anggotanya. Hal ini menyebabkan tiap anggota bergantung satu sama lain dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Tim bermanfaat bagi siswa terutama anggotanya. Di dalam suatu tim, siswa akan saling menghargai, tumbuh rasa percaya diri, penerimaan terhadap anggota kelompok yang kurang secara akademik,

dan perasaan memiliki atas tim tersebut. Penyampaian materi dari guru yaitu proses pembelajaran dalam kegiatan presentasi, guru menggunakan media, demonstrasi, masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan menyampaikan tugas ataupun pekerjaan yang harus dikerjakan disertai cara-cara untuk mengerjakannya. Kegiatan belajar dalam tim (diskusi kelompok) akan terlaksana ketika siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk dan guru menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman untuk melaksanakan kerja kelompok sehingga semua anggota menguasai dan memberikan kontribusi hasil pemikiran untuk dipresentasikan. Selama kelompok bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan apabila diperlukan oleh siswa. Kerja tim dalam kelompok ini merupakan ciri terpenting dari STAD. Kuis (Evaluasi) dilakukan oleh Guru dengan cara mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan melakukan penilaian terhadap presentasi yang dilaksanakan di akhir pertemuan dari hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diharapkan dapat menyelesaikan kuis secara individu untuk menjamin siswa agar dapat bertanggung jawab pada diri sendiri dalam memahami pelajaran. Penghargaan prestasi tim atau rekognisi tim dengan cara guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka dengan rentang 0-100 setelah pelaksanaan

kuis. Guru memberikan penghargaan atas keberhasilan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi setelah selesai pemeriksaan hasil kerja siswa. Misalnya apabila suatu tim telah mengumpulkan skor paling banyak di kelas tersebut maka mereka mendapatkan penghargaan. Penghargaan tidak harus berupa materi. Penghargaan juga dapat diberikan dalam bentuk nilai tambahan atau hal non materi lain (Rusman, 2012).

Joko Susilo (2009) mengatakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Dalam pengertian ini, belajar adalah merupakan suatu proses, satu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan penguasaan dan latihan, melainkan perubahan kelakuan. Sudjana (2002) menjelaskan bahwa hasil belajar sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Masih menurut Sudjana (2002) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak.

Untuk dapat menentukan tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran dilakukan usaha untuk menilai hasil belajar. "Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemajuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah dipelajari dan ditetapkan (Arikunto, 2009). Berdasarkan beberapa

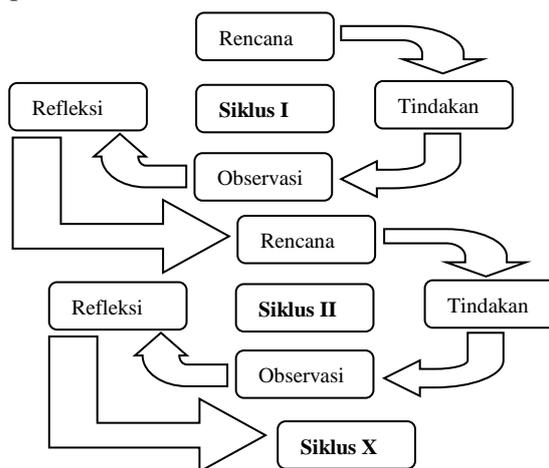
pendapat para ahli di atas peneliti menarik kesimpulan hasil belajar ialah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran hasil belajar tersebut di peroleh dari tes yang diberikan guru setelah proses pembelajaran dalam bentuk angka-angka.

Sedangkan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar terbagi dua yaitu, Faktor Internal adalah 1). Jasmaniah (Kesehatan, cacat tubuh), 2). Psikologis (Intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), 3). Kelelahan dan Faktor Eksternal adalah 1). Keluarga (Cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), 2). Sekolah (Metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, aktivitas didalam kelas, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), 3). Masyarakat (Kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat) (Slameto, 2010).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas, selanjutnya disingkat PTK. Menurut Arikunto (2010: 104) PTK merupakan suatu penelitian yang akar masalahnya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru

yang bersangkutan. PTK bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Prosedur pelaksanaan PTK meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklusnya. Berikut adalah gambar prosedur penelitian PTK.



Gambar 1. Prosedur Penelitian PTK (Adopsi Kemmis & Taggart)

Perencanaan; kegiatannya antara lain merumuskan spesifikasi sementara dalam meningkatkan hasil belajar dengan *student teams achievement divisions*, menyusun rencana pelaksanaan tindakan, membuat instrumen penelitian, membuat RPP dengan pembelajaran menggunakan *student teams achievement divisions*, membuat lembar observasi untuk merekam aktifitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Tindakan; setelah diperoleh gambaran kelas, keadaan peserta didik dan sarana belajar, maka dilakukan tindakan dengan *student teams achievement divisions* sebagai model pembelajaran peserta didik.

Observasi; pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya guna mencatat aktivitas guru dan siswa.

Refleksi; refleksi digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu siklus dan dilakukan pada setiap akhir siklus. Kegiatan ini untuk melihat keberhasilan dan kelemahan dari perencanaan yang dilaksanakan sebelumnya. Refleksi juga merupakan menjadi acuan dalam menentukan perbaikan atas kelemahan pelaksanaan siklus sebelumnya untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

Pada penelitian ini, populasi penelitian adalah siswa di kelas XII Multimedia SMK N 1 Miri. Sementara sampel yang diambil hanyalah 1 kelas yang memiliki rata-rata minat dan hasil belajar rendah. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sampling Purposive, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2009: 124). Pada penelitian ini pertimbangan yang digunakan adalah berdasarkan hasil tugas yang menunjukkan rata-rata minat dan hasil kondisi lapangan yang dijadikan objek dalam penelitian, maka metode pengumpulan data yang digunakan berupa metode tes. Instrumen yang digunakan diantaranya tes lisan, lembar observasi, dan pedoman wawancara. belajar siswa rendah.

Berdasarkan pendekatan dan model penelitian yang dipilih serta situasi dan Tes

lisan digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap pembelajaran animasi sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan model *student teams achievement divisions*. Tes lisan yang dipergunakan merujuk pada indikator-indikator materi animasi. Lembar observasi digunakan untuk diamati antara lain pelaksanaan tindakan, aktifitas belajar peserta didik, serta suasana dan kelancaran belajar. Tujuan pengamatan ini adalah untuk mengetahui kekurangtepatan pelaksanaan tindakan. Hasil observasi tersebut digunakan sebagai bahan diskusi antara peneliti dan kolabolator pada tahap refleksi dan selanjutnya dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan perencanaan siklus berikutnya. Pedoman wawancara digunakan untuk acuan dalam melakukan wawancara terhadap siswa yang memiliki minat tinggi dan rendah. Penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat dihentikan apabila beberapa kriteria berikut ini telah tercapai.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Penelitian

No	Aspek	Target Pencapaian (%)	Teknik Pengukuran
1	Hasil belajar	≥ 85	Diukur melalui tes lisan
2	Keaktifan siswa	≥ 85	Siswa diamati pada saat pembelajaran berlangsung
3	Keaktifan guru	≥ 85	Guru diamati pada saat pembelajaran berlangsung

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa diukur melalui tes lisan yang diberikan pada setiap akhir pembelajaran, Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada saat Pra Siklus, hasil belajar siswa adalah sebesar 61%. Pada akhir Siklus I persentasenya naik menjadi 77,4% dan di akhir Siklus II mengalami kenaikan lagi menjadi 83%. Aktivitas siswa dicatat melalui lembar pengamatan aktivitas siswa, baik pada pembelajaran Pra Siklus, Siklus I, maupun pada pembelajaran di Siklus II. Pada saat pembelajaran di Pra Siklus, dicatat pembelajaran Siklus I mengalami kenaikan yakni menjadi 80%. Sementara pada Siklus II kembali meningkat menjadi 87%. Rangkuman hasil tindakan secara lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 3 berikut. persentase aktivitas siswa sebesar 67,7%. Pada pembelajaran Siklus I mengalami kenaikan cukup signifikan yakni menjadi 74%. Sementara pada Siklus II keaktifannya meningkat menjadi 87%. Aktivitas guru juga melalui lembar pengamatan aktivitas guru, seperti pada penilaian aktivitas siswa. Gunanya untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola kelas. Pada saat pembelajaran di Pra Siklus, persentase aktivitas guru adalah sebesar 74%. Pada pembelajaran Siklus I mengalami kenaikan yakni menjadi 80%. Sementara pada Siklus II kembali meningkat menjadi 87%. Rangkuman hasil tindakan secara lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Berdasarkan rangkuman hasil penelitian terlihat jelas bahwa penerapan *student teams achievement divisons* secara tepat mampu meningkatkan hasil belajar animasi siswa SMK. Pada penelitian ini, terpantau siswa menjadi lebih fokus dengan pembelajaran, suasana lebih kondusif dan santai. Kondisi inilah yang diharapkan sehingga pembelajaran berjalan efektif, efisien dan berdaya tarik.

Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan melalui tindakan-tindakan pada Siklus I dan Siklus II menyebabkan beberapa aspek mengalami peningkatan, seperti hasil belajar, aktivitas siswa dan aktivitas guru. Berdasarkan rangkuman hasil penelitian, maka dapat dikatakan penerapan *student teams achievement divisons* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan *student teams achievement divisons* secara tepat mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi. Penerapan *student teams achievement divisons* yang tepat artinya disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik bidang studi, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian, persentase hasil belajar animasi siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Peningkatan ini tentu dikarenakan adanya perbaikan proses pembelajaran, salah

satunya adalah penerapan *student teams achievement divisions* secara optimal.

Meskipun penerapan *student teams achievement divisions* mampu meningkatkan hasil belajar animasi siswa kelas XII Multimedia 1 SMK N 1 Miri, bukan berarti hasil penelitian ini dapat digeneralisasikan pada kelas atau mata pelajaran lainnya. Dasar pemilihan media pembelajaran bukanlah kecanggihan, tetapi keefektifan, efisiensi dan daya tarik bagi siswa. Oleh karena itu, sebagai seorang guru pandai-pandailah dalam memilih media yang tepat, dan variasikan penggunaan media agar semua gaya belajar siswa dapat tercover.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan : Untuk Guru, Kepala Sekolah, & Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Arshad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- BSNP. 2006. *Peraturan Mendiknas. Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan*. Jakarta : Depdiknas
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Esmiaranto.(2016).*Implementasi Model STAD Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.Jurnal Riset dan Konseptual Volume 1 Nomor 1,November 2016.
- Joko,S.M. (2009). *Sukses dengan Gaya Belajar :* Yogyakarta: Pinus
- Nur Inah,Ety.(2017). *Penerapan Collaborative Learning Melalui Permainan Mencari Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di SD N Tabanggele kecamatan Anggalomoare Kabupaten* Konawe.Jurnal Al-Ta'dib Volume 10 No.1,Januari –Juni 2017.
- Rusman, (2012). *Model- model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning Theory, Research and Practice Massachusett. USA : Allynmand dan Bacon*.
- Sudjana, Nana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Sugiyono.(2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan ,Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, W. (1990). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.