

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KONSEP SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DAN MEDIA REALIA SISWA KELAS V SDN PENGAMBANGAN 8 KOTA BANJARMASIN

Ahmad Suriansyah & Siti Mahriati
Program Magister Manajemen Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin
E-mail: a.suriansyah@yahoo.co.id

Abstrak: Penelitian ini bermaksud untuk memperoleh gambaran pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar matematika tentang sifat-sifat bangun ruang dengan menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* dan media realia. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN Pengambangan 8 Kota Banjarmasin, tahun ajaran 2013/2014 semester 2. Hasil penelitian dengan menerapkan model *two stay two stray* dan media realia dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Adapun langkah-langkah pembelajarannya dapat dijelaskan sebagai berikut: fase 1. Siswa bekerja sama dalam kelompok; fase 2. Dua orang siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke kelompok yang lain; fase 3. Dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka; 4. Kelompok membahas hasil temuan mereka.

Kata kunci: Sifat-sifat bangun ruang, *Two stay two stray*, media realia, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, berargumentasi, penyelesaian masalah sehari-hari dan permasalahan yang terjadi di dunia kerja serta memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan Matematika peserta didik terlatih memecahkan permasalahan dengan berpikir kritis, cermat dan hati-hati. Oleh sebab itu matematika menjadi bagian dalam kurikulum di setiap jenjang sekolah. Sekolah Dasar sebagai jenjang awal pendidikan formal keberhasilannya dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pembelajaran semua mata pelajaran pada tahap/jenjang berikutnya. Bahkan dapat dikatakan bahwa sekolah dasar adalah fondasi pendidikan yang menjadi dasar bagi pengembangan dan keberhasilan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Salah satu fondasi penting yang diberikan pada sekolah dasar adalah kemampuan matematika.

Standar kompetensi matematika yang harus dikuasai pada jenjang sekolah dasar khususnya pada kelas V berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah memahami bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya (Lapono, 2010). Kenyataannya, yang terjadi di jenjang Pendidikan Sekolah Dasar sekarang ini banyak terjadi kasus siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman dan penguasaan konsep sifat-sifat bangun ruang. Seperti yang terjadi pada siswa kelas

V SDN Pengambangan 8 Kota Banjarmasin. Hasil belajar siswa pada tahun 2012/2013 pada semester II hanya terdapat 5 siswa dari 26 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan pihak sekolah, yakni hanya 19,23% siswa secara klasikal yang mencapai nilai ketuntasan minimal sebesar 55.

Hal tersebut juga tak jauh berbeda dari yang terjadi pada SDN seperti dilaporkan oleh Acep Supriadi dalam penelitiannya di kelas 5 SD Negeri Jamasih 01 Brebes. Hal yang sama juga disampaikan oleh Aprilianti yang menyatakan bahwa siswa di SDN Bukanagara, Lembang yang juga mengalami kesulitan memahami konsep sifat-sifat bangun ruang khususnya kubus dan balok. Rumini dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa siswa kelas V SDN Dawuhansengon IV, Pasuruan, mengalami masalah yang sama yakni rendahnya pemahaman siswa pada materi sifat-sifat bangun ruang.

Semua penelitian dari berbagai kota dan sekolah yang berbeda nampaknya memberikan keyakinan bahwa pembelajaran matematika selama ini belum memberikan hasil yang optimal terhadap hasil belajar siswa. Masalah dalam proses pembelajaran matematika yang dialami oleh siswa disebabkan karakteristik pembelajaran matematika sendiri tidak sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar yang cenderung berpikir konkrit, yang diperparah dengan pembelajaran yang masih berlangsung satu arah dan cenderung hanya bersifat hafalan, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. Hal ini sejalan dengan penuturan

dari salah seorang siswa kelas V SDN yang diwawancarai, dia mengatakan bahwa dalam pembelajaran matematika mereka hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatatnya sehingga mereka sulit mengingatnya dalam waktu yang lama. Hal ini sangat rasional karena belajar hanya mendengar tanpa melakukan secara aktif apa yang dipelajari.

Proses pembelajaran yang cenderung hanya satu arah apabila dipertahankan terus menerus tidak menutup kemungkinan hasil belajar siswa akan selalu rendah dan anak tidak mampu mencapai kompetensi minimum yang seharusnya dicapai dalam pembelajaran dan memberikan dampak pada mereka tidak dapat meneruskan kepada kompetensi yang selanjutnya harus pula dikuasai anak. Melihat masalah pembelajaran matematika tentang konsep sifat-sifat bangun ruang yang dialami siswa, pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas akan lebih baik apabila sesuai dengan karakteristik kognitif anak yang konkret dan berorientasi kepada keaktifan siswa/berpusat pada siswa. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkret, sehingga dapat mempermudah penerimaan konsep pembelajaran matematika dan dapat bertahan lama dalam ingatan siswa (pembelajaran bermakna). Untuk itu diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Salah satu model yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dan pembelajaran menjadi multi arah adalah Model *two stay two stray*. Model ini dapat membuat siswa lebih aktif karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok untuk mengkonstruksi pengetahuan dan berbagi informasi sehingga pembelajaranpun menjadi lebih bermakna dan efektif. Seperti yang diungkapkan oleh Susanto (2013) bahwa pembelajaran matematika bukan hanya sekedar proses transfer ilmu pengetahuan melainkan suatu kegiatan pembelajaran yang menggunakan pola interaksi yang kompleks antara guru, siswa dan media atau lingkungan belajar.

Berdasarkan uraian di atas saya merasa perlu melakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Sifat-Sifat Bangun Ruang Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang divariasikan dengan Media Realia Siswa Kelas V SDN Pengambangan 8 Kota Banjarmasin.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini berupaya untuk mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata, tentang fenomena yang terjadi atau berlangsungnya suatu kejadian atau efek dari suatu tindakan. Meskipun demikian penelitian ini juga tidak

terlepas dari data-data yang bersifat kuantitatif sebagai bukti empirik atau validitas data penelitian yang dilakukan sehingga penelitian ini tidak hanya dapat diterima secara akal sehat tetapi juga terdapat data-data empirik yang mendukung dan dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian ini dirancang dan dilaksanakan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Kunandar (2011: 46) menyatakan bahwa PTK adalah suatu kegiatan merefleksi diri oleh para pelaku pendidikan untuk memperbaiki masalah tentang praktik-praktik kependidikan mereka, pemahaman tentang praktik-praktik kependidikan, dan situasi dimana praktik-praktik kependidikan dilaksanakan. Hal senada juga disampaikan oleh Sanjaya (2012) yang menyatakan bahwa PTK merupakan suatu proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan tindakan terencana dalam situasi nyata dan menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

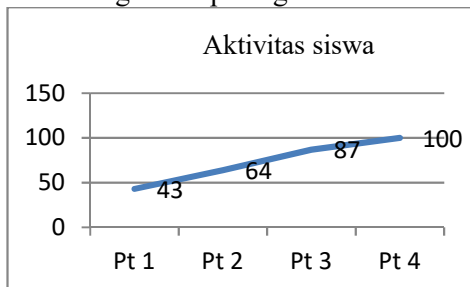
Model penelitian yang digunakan model penelitian Hopkins (Sanjaya, 2012). Model ini menjelaskan bahwa penelitian tindakan didahului dengan identifikasi masalah, perencanaan, tindakan pengamatan dan refleksi. Langkah untuk siklus berikutnya perencanaan ulang (perencanaan yang sudah direvisi), tindakan pengamatan dan refleksi. Penelitian ini merupakan penelitian kolaboratif. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. dalam penelitian ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas, kehadiran peneliti sebagai pengajar dan dibantu satu orang observer yakni guru di SDN Pengambangan 8. Dengan ini diharapkan data yang objektif demi kevalidan data yang diperlukan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data tentang 1) aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran yang digunakan *two stay two stray*; 2) Aktivitas siswa; dan hasil belajar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) instrumen-instrumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran yakni berupa: lembar observasi aktivitas siswa, dan rubrik aktivitas siswa; instrumen-instrumen yang berkaitan dengan hasil belajar siswa yakni berupa soal *post test*.

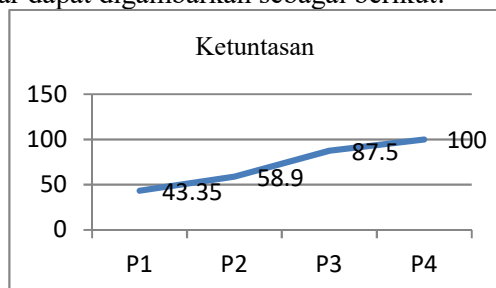
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi analisis kualitatif dan kuantitatif. (1) analisis kualitatif dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dengan kualifikasi minimal baik dan juga aktivitas siswa dengan 82% siswa minimal berkualifikasi aktif; (2) analisis kuantitatif untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan melihat nilai hasil evaluasi siswa, siswa yang nilai hasil evaluasinya ≥ 65 dan persentasenya 82% dari jumlah total siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis terhadap aktivitas guru guru dalam pembelajaran semakin meningkat, aktivitas guru dalam membimbing, mengorganisasikan dan mendesain kegiatan pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang semakin efektif dapat memberikan dampak pada aktivitas siswa dan hasil belajar juga akan semakin meningkat pula. dari hasil analisis data dapat digambarkan kecenderungan peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar sebagaimana tergambar pada grafik di bawah ini



Dari grafik di atas terlihat trend kenaikan aktivitas siswa pada saat guru menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang divariasi dengan media realia. Sementara hasil analisis terhadap ketuntasan siswa dalam mencapai hasil belajar dapat digambarkan sebagai berikut:



Dari grafik di atas terlihat trend kenaikan aktivitas siswa pada saat guru menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang divariasi dengan media realia

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Sanjaya (2012) dari sekian banyak komponen yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar, guru merupakan komponen yang menentukan, berhasil tidaknya proses pembelajaran tergantung pada kemampuan dan perilaku guru dalam mengelola pembelajaran.

Pada penelitian ini, proses pembelajaran model *two stay two stray* dan media realia dirancang dalam bentuk diskusi kelompok dengan anggota setiap kelompoknya sebanyak 4 orang siswa untuk menemukan sifat-sifat yang dimiliki bangun ruang (kubus, balok, prisma tegak segitiga, limas, tabung dan kerucut) dengan menggunakan media realia berupa permodelan bangun ruang. diterapkannya proses pembelajaran yang berbentuk diskusi kelompok ini karena pembelajaran dengan cara seperti ini membuat proses pembelajaran lebih efektif

sepertihalnya yang dikutip dari slavin (2009) bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan kerjasama antar siswa dalam kelas dapat memainkan banyak peran dalam pembelajaran.

Dari paparan diatas dapat diketahui bahwa peran dari seorang guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, ketepatan guru dalam menentukan strategi yang diterapkan dalam pembelajaran sangat penting. Strategi dipilih haruslah yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan karekteristik siswa itu sendiri, karenanya strategi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif, model pembelajaran *two stay two stray* dan media realia dipilih oleh guru untuk diterapkan dalam pembelajaran. hal tersebut didukung oleh Djamarah (2010) bahwa pembelajaran kooperatif dilandasi oleh tiga teori belajar, yaitu 1) teori ketergantungan sosial yang men-syaratkan proses pembelajaran dengan melakukan interaksi dengan orang lain; 2) teori kognitif yang menganggap bahwa proses belajar merupakan proses internal yang mencakup ingatan, retensi pengolahan informasi, emosi dan aspek kejiwaan lainnya; 3) teori behaviorisme yang mengutama-kan pengalaman, lingkungan belajar, latihan dan respon. Digunakannya model pembelajaran *two stay two stray* didukung pula oleh Warsono dan Hariyanto (2012) yang meng-ungkapkan bahwa Model pembelajaran *two stay two stray* dapat mendorong siswa untuk dapat berpikir kreatif dan analitis dalam kelompok. Tidak jauh berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Djamarah, Warsono dan Hariyanto yang mendukung penggunaan pendekatan kooperatif dan model pembelajaran *two stay two stray* Kemp dan Dayton juga mendukung digunakannya media realia dalam pembelajaran karena media dapat memberikan manfaat sebagai berikut: a) proses pembelajaran lebih jelas dan menarik; b) pembelajaran lebih interaktif; c) efisiensi waktu dan tenaga; d) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; e) menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar; dan f) peran guru lebih positif (Hamdani, 2011).

Berdasarkan hasil analisis dike-tahui bahwa aktivitas guru semakin meningkat dari setiap pertemuannya. Hasil yang diperoleh dari pembelajaran tergantung dari keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri, dengan semakin efektifnya proses pembelajaran maka hasilnya juga akan lebih baik pula. Dan salah satu faktor yang sangat menentukan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif adalah guru. Seperti yang dikemukakan oleh Shulman (2000) bahwa keefektifan proses pembelajaran dihasilkan dari keberhasilan guru dalam menyelesaikan tugas mengajar (Slavin,2008).

Penelitian yang dilakukan oleh Minarsih dengan penggunaan *Model Two Stay Two Stray* menyatakan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dalam pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas V. Marchelina (2012) pada penelitiannya pada mata pelajaran Matematika yang dilakukan kepada siswa kelas 4 SDN Sukadamai 4 menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran matematika.

Tidak jauh berbeda dari dua penelitian di atas Gunawan yang melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Metode Two Stay Two Stray (TSTS) dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Kecamatan Sidorejo Kota Salatiga Semester II Tahun Ajaran 2011/2012*" juga menghasilkan kesimpulan yang sama yakni terjadi peningkatan aktivitas guru dengan digunakannya Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*.

Hasil observasi ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam kelompok maupun dalam berbagi terhadap konsep sifat-sifat bangun ruang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* semakin meningkat. Sejalan dengan hal tersebut Satrijono (2012) bahwa proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *two stay two stray* dapat membuat siswa lebih aktif dan saling bekerjasama dan kegiatan. Seperti yang diungkapkan di atas, bahwa aktivitas siswa dengan digunakannya model pembelajaran *two stay two stray* semakin meningkat model pembelajaran *two stay two stray* juga dapat menciptakan pola interaksi/komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran menjadi multi arah/banyak arah.

Hal ini sesuai dengan konsep cara belajar aktif (CBSA) yang menghendaki proses interaksi belajar mengajar dengan menggunakan proses interaksi edukatif yang mana anak tidak hanya melakukan komunikasi dengan guru saja tetapi lebih dari itu, anak/siswa lain juga dapat berfungsi sebagai sumber belajar bagi anak seperti halnya guru (Djamarah, 2010). Meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga mengindikasikan bahwa proses pembelajaran menjadi semakin efektif. Sejalan dengan pendapat ini Susanto (2013) mengungkapkan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau sebagian besar siswa sudah terlibat secara aktif baik mental, fisik maupun sosialnya dalam proses pembelajaran.

Marchelina (2012) dengan penelitiannya yang berjudul "*Penggunaan Model Cooperative Learning Type Two Stay Two Stray (TSTS) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika*" yang dilakukannya

kepada siswa kelas 4 SDN Sukadamai 4 menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika.

Hasil penelitian Gunawan (2011) yang melakukan penelitian tindakan kelas pada Siswa Kelas V SD Kecamatan Sidorejo Kota Salatiga juga menghasilkan kesimpulan yang sama yakni terjadi peningkatan aktivitas siswa dengan digunakannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Silvia (2012) dengan judul pada Pokok Bahasan Sifat-Sifat Bangun Datar Siswa Kelas V SDN Mangun-sari yang menyimpulkan bahwa aktivitas siswa meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Hasil belajar siswa konsep sifat-sifat bangun ruang setelah diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan media realia kelas V SDN Pengambangan 8 Kota Banjarnasin mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan hasil belajar kelompok juga mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa ini sejalan dengan peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran yang semakin meningkat pula sebab peningkatan hasil belajar siswa tidak dapat terlepas dari aktivitas guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2013) yang mengatakan bahwa guru sangat mempengaruhi hasil belajar siswa karena peran guru bagi siswa sekolah dasar tidak dapat digantikan sebab siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

Seperti yang telah diungkapkan di atas bahwa model pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran adalah dengan melakukan kerjasama dalam kelompok/diskusi kelompok yang mengharuskan siswa melakukan komunikasi dan interaksi. Pembelajaran dengan cara yang seperti ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Suyono dan Hariyanto (2012) dalam bukunya mengungkapkan bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep pembelajaran bahkan yang sulit sekalipun dengan mendiskusikannya dengan temannya dalam kelompok-kelompok kecil.

Selain itu pembelajaran yang dilakukan juga menggunakan media pembelajaran realia berupa permodeln bangun ruang, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sifat-sifat bangun ruang. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Yulham Hermawan yang mengungkapkan bahwa penggunaan media yang berupa benda konkret dalam proses pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang dapat

meningkatkan hasil belajar (Hermawan, 2013: online).

Berdasarkan hal tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran two stay two stray yang divariasikan dengan media realia mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan memberi dampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, S., B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, H.I. 2012. *Pengaruh Penggunaan Metode Two Stay Two Stray (TSTS) dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Kecamatan Sidorejo Kota Salatiga Semester II Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi tidak diterbitkan. Salatiga: Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kristen Satya Wacana.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hermawan, Y. 2013. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Bangun Ruang Menggunakan Media Konkret Kelas V SD Negeri Sutran Bantul Tahun Ajaran 2012/2013: Journal universitas Negeri Yogyakarta*. (Online). Vol. II No 11. (<http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/5132/99/567>. di akses 17 April 2014)
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lapono, N. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional.
- Marchelina, R. 2012. *Penggunaan Model Cooperative Learning Type Two Stay Two Stray (TSTS) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika*. *Jurnal PG-PAUD*. (Online), Vol.1, No. 2, (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/462>, diakses 19 Januari 2014)
- Sanjaya, W. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Satrijono, H. 2012. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik Dua Tinggal Dua Bertamu (Two Stay Two Stray)*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*. (Online). Vol 1. No 2. (http://fkip.unej.ac.id/files/Jurnal_JIPSD_Vol_1_No_2_2012.pdf diakses 17 April 2014)
- Silvia, E. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS (Two Stay Two Stray) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Sifat-Sifat Bangun Datar Siswa Kelas V SDN Mangunsari Tekung Lumajang Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi tidak diterbitkan. Jember: Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Slavin, R, E., 2006. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik Edisi Kedelapan, Jilid 2*. Terjemahan oleh Marianto Samosir. 2009. Jakarta: Indeks.
- Slavin, R, E., 2006. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik Edisi Kedelapan, Jilid 1*. Terjemahan oleh Marianto Samosir. 2008. Jakarta: Indeks.
- Suyono & Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Warsono & Haryanto. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesment*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

