

PERBEDAAN METODE PEMBELAJARAN JIGSAW DENGAN METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN

Siti Listiyaningsih¹, Arief Sadjiarto²

listiya9995@gmail.com, rifsad@staff.uksw.edu

Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Sultan Fattah Salatiga. Tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan metode pembelajaran Jigsaw dengan metode pembelajaran Team Games Turnamen (TGT). Jenis penelitian ini menggunakan eksperimental design. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas X dan Sampelnya yaitu kelas X-PM dan X-TM yang berjumlah 48 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu teknik purposive sampling. Teknik analisis data menggunakan uji-t Independent Sample t-test dengan bantuan SPSS for windows version 22.0. Penelitian dilakukan pada kelas yang mempunyai karakter yang hampir sama dengan hasil pretest yaitu kelas eksperimen 1 sebesar 42,2 dan kelas eksperimen 2 sebesar 42,7. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kewirausahaan pada kelompok eksperimen 1 yaitu 72,95 sedangkan rata-rata hasil belajar kewirausahaan kelompok eksperimen 2 yaitu 64,25 dengan hasil posttest kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2, diperoleh hasil t adalah 3,220 dengan signifikansi (Sig.(2-tailed)) 0,002 < 0,05 yang berarti hasil belajar kewirausahaan dengan metode pembelajaran Jigsaw berbeda dengan hasil belajar kewirausahaan yang menggunakan metode pembelajaran TGT. Oleh karena itu, terdapat perbedaan hasil belajar kewirausahaan yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran Jigsaw dengan Metode pembelajaran TGT pada materi Membangun Visi Misi Usaha siswa kelas X SMK Sultan Fattah Salatiga semester II Tahun Ajaran 2016/2017.

Kata kunci : Hasil belajar, Jigsaw, *Team Games Turnamen* (TGT)

Info Artikel

Diterima : 3 November 2017

Disetujui : 1 Desember 2017

Dipublikasikan : 5 Februari 2018

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan di Indonesia berkembang secara dinamis seiring dengan proses pembangunan nasional. Pada Tahap perkembangan ini peningkatan mutu pendidikan masih diperlukan dari segi kualitas agar pendidikan di Indonesia dapat meningkat lebih baik. Pemerintah di Indonesia sudah berusaha meningkatkan mutu pendidikan dengan berbagai kebijakan yang telah dibuat, tetapi kebijakan tersebut senyatanya belum mampu untuk meningkatkan pendidikan.

SMK Sultan Fattah Salatiga merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di Kota Salatiga yang terletak di Jalan Diponegoro 115 Sidorejo, Kota Salatiga. SMK Sultan Fattah Salatiga memiliki empat jurusan yaitu Akuntansi, Pemasaran, Tata Busana dan Teknik Multimedia yang masing-masing terdapat satu kelas di kelas X, XI dan XII.

Kurikulum ditetapkan agar proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan dan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh siswa. Penyusunan kurikulum disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang dikembangkan dari badan standar pendidikan nasional pendidikan (BSNP). Kurikulum juga dikembangkan sesuai dengan prinsip diversifikasi keadaan sekolah, potensi daerah dan kondisi peserta didik di SMK Sultan Fattah Salatiga.

Terdapat empat kelompok mata pelajaran yang tersusun dalam kurikulum di SMK Sultan Fattah yaitu Kelompok Normatif, Kelompok Adaptif, Kelompok Produktif dan Kelompok Muatan Lokal (Mulok). Kelompok adaptif salah satu mata pelajaran yang termuat didalamnya yaitu mata pelajaran kewirausahaan. Mata pelajaran kewirausahaan diberikan pada jenjang SMK adalah bertujuan untuk membentuk manusia secara utuh (holistik), sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan ketrampilan sebagai wirausaha. Meningkatkan jumlah para wirausaha yang berkualitas mewujudkan kemampuan dan kemandirian para wirausaha untuk menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat, membudayakan semangat sikap, perilaku, dan kemampuan kewirausahaan di kalangan pelajar dan masyarakat yang mampu, handal dan unggul.

Siswa dikatakan mempunyai nilai dan pemahaman yang baik jika nilainya diatas KKM yang sudah ditentukan. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Sultan Fattah yaitu 75. Siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 dianggap kompeten dan telah memahami materi pembelajaran. Siswa yang nilainya dibawah 75 menunjukkan bahwa siswa tersebut belum berkompoten dalam materi mata pelajaran kewirausahaan dan belum memahami serta belum menguasai materi yang diajarkan oleh guru. berdasarkan survey pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 maret 2017 masih ditemukannya nilai dibawah KKM pada matapelajaran kewirausahaan.

Metode ceramah dianggap sebagai aktivitas memindahkan informasi kedalam pikiran siswa yang pasif dan dianggap kosong. Siswa hanya menerima informasi verbal dari buku yang digunakan dan informasi dari guru. siswa tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa cenderung pasif tanpa menggunakan indra secara maksimal. Praktik semacam itu tentu bertentangan dengan hakikat belajar yang efektif. Belajar yang efektif haruslah melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Siswa dalam pembelajaran harus mengalami sendiri apa yang dipelajarinya. Proses belajar tidak hanya menghafal, tetapi siswa harus membangun pengetahuan di pikirannya sendiri tanpa harus dipaksa sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna. Salah satu pendekatan pembelajaran yang secara potensial memiliki kapasitas untuk mendorong para guru dan siswa melakukan pembelajaran yang efektif adalah pendekatan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Beberapa alasan yang metode jigsaw perlu diterapkan sebagai metode pembelajaran yaitu tidak ada persaingan yang dilakukan antar siswa atau kelompok. Siswa bekerja sama untuk menyelesaikan masalah didalam cara pikir yang berbeda. Siswa dalam kelompok bertanggung jawab atas penguasaan materi belajar yang ditugaskan padanya dan mengajarkan bagian tersebut pada anggota yang lain dalam kelompok tersebut. Siswa juga tidak hanya mengharapkan bantuan dari guru serta siswa termotivasi untuk belajar sendiri. Metode pembelajaran lain yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa yaitu metode pembelajaran Team-Game-Turnamen (TGT).

Metode pembelajaran TGT dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi dengan menggunakan turnamen game bersama-sama dengan turnamen akademik. Sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang perbedaan Metode pembelajaran jigsaw dengan Metode pembelajaran Team-Game-Tournament (TGT) terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa kelas X SMK Sultan Fattah Salatiga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian Quasi eksperimental research (penelitian eksperimen semu). Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil belajar kewirausahaan yang menggunakan metode pembelajaran Jigsaw pada kelompok eksperimen 1 dengan hasil belajar kewirausahaan yang menggunakan metode pembelajaran Team Games Tournament pada kelompok eksperimen 2. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Sultan Fattah yang dilakukan pada bulan Mei 2017.

Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik purposive sampling dengan kelas X-PM dan X-TM sebagai sampelnya. Prosedur pada penelitian ini yaitu pertama tahap persiapan dilakukan dengan melakukan pretest kepada kedua kelompok eksperimen, kedua tahap pelaksanaan yaitu proses pembelajaran dengan metode pembelajaran Jigsaw pada kelompok eksperimen 1 dan metode pembelajaran TGT pada kelompok eksperimen 2, dan ketiga yaitu tahap akhir, tahap akhir dilakukan dengan memberikan posttest kepada kedua kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, teknik tes, dan teknik dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen lembar observasi guru dan siswa, instrumen lembar soal pretest dan posttest. Uji validitas dengan menggunakan *korelasi product moment* dari *karl pearson*. Untuk reliabilitas instrumen prestasi belajar digunakan rumus K-R 20. Untuk menganalisis data maka penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji beda rata-rata dengan independent sample T-test. Uji normalitas dilakukan dengan uji Chi-Kuadrat. Untuk mengetahui kesamaan varians (homogenitas) antara kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 maka akan diuji dengan menggunakan *levene's test for equality variances* pada SPSS 22.0 for windows. uji kesamaan dua rata-rata (Uji-t) melalui uji dua pihak menggunakan *independent sample t-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pretest

1. Uji normalitas Pretest

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data dari masing-masing kelompok eksperimen 1 (jigsaw) dan kelompok eksperimen 2 (TGT) berasal dari distribusi yang normal atau tidak. Hasil uji pretest dari kedua kelompok menunjukkan bahwa nilai signifikansi (asyp. Sig) kelompok eksperimen 1 yang menggunakan metode pembelajaran Jigsaw dikelas X Pemasaran adalah 0,991 dan nilai signifikansi (asyp. Sig) kelompok eksperimen 2 yang menggunakan metode pembelajaran TGT dikelas X Teknik Multimedia adalah 0,966. Nilai signifikansi pada kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 H_1 masing-masing lebih dari 0,05 yang berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak dengan kata lain masing-masing kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas pretest

Uji Homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas untuk pretest dari kedua kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,358 yang lebih besar dari 0,05 artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak, dengan kata lain kedua kelompok eksperimen berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau homogen.

3. Uji beda rata-rata pretest

Uji beda rata-rata digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh jika suatu kelompok diberi sebuah perlakuan yang berbeda atau mendapatkan pengaruh tertentu. Hasil pengolahan uji beda rata-rata pretest dari kedua kelompok dilakukan dengan melihat hasil dari data Equal Variances assumed karena berdasarkan uji homogenitas kedua kelompok eksperimen menunjukkan bahwa kedua kelompok eksperimen memiliki variansi yang sama atau homogen. Uji beda rata-rata pretest kemampuan awal siswa kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 sebelum menggunakan metode pembelajaran Jigsaw dan TGT, terlihat bahwa nilai signifikansinya (Sig.(2-tailed)) adalah $0,910 > 0,05$ yang berarti hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen 1 sama dengan siswa pada kelompok eksperimen 2, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, dengan kata lain tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal siswa pada kelompok

eksperimen 1 kelas X Pemasaran dan kelompok eksperimen 2 kelas X Teknik Multimedia sebelum diberi perlakuan atau treatment.

B. Posttest

1. Uji normalitas hasil posttest

Hasil uji normalitas untuk posttest kedua kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Asymp. Sig) pada kelompok eksperimen 1 dengan metode pembelajaran Jigsaw dikelas X Pemasaran adalah 0,970 dan nilai signifikansi (Asymp. Sig) kelompok eksperimen 2 dengan metode pembelajaran TGT dikelas X Teknik Multimedia yaitu 0,971. Nilai signifikansi yang diperoleh kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 lebih besar dari 0,05 berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak, dengan asumsi lain masing-masing kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk melihat sebaran data yang diuji normalitas posttest diatas, berikut ini ditampilkan dalam grafik hasil belajar kewirausahaan kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 setelah diberi perlakuan.

2. Uji Homogenitas Posttest

Hasil uji Homogenitas untuk posttest dari kedua kelompok menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,377 yang lebih besar dari 0,05 yang artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak dengan kata lain kedua kelompok eksperimen berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau homogen.

3. Uji beda rata-rata posttest

Hasil pengolahan uji beda rata-rata posttest dengan Independent sample Test dilakukan dengan melihat hasil dari data *Equal Variances assumed* karena berdasarkan uji homogenitas kedua kelompok eksperimen menunjukkan bahwa kedua kelompok eksperimen memiliki variansi yang sama atau homogen. Uji beda rata-rata *posttest* hasil belajar kewirausahaan siswa kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 dengan metode pembelajaran Jigsaw dan TGT, terlihat bahwa nilai signifikansi (Sig.(2-tailed)) yang diperoleh adalah $0,002 < 0,05$ yang berarti Hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen 1 berbeda dengan hasil belajar siswa kelompok eksperimen 2 maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kewirausahaan pada kelompok eksperimen 1 dikelas X Pemasaran dengan metode pembelajaran Jigsaw dan kelompok eksperimen 2 dikelas X Teknik Multimedia dengan metode pembelajaran TGT setelah diberi perlakuan atau *treatment*.

Perbedaan hasil belajar siswa kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 yaitu sebesar 10,7. Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran Jigsaw lebih unggul dari hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran TGT. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Hisyam Zaini (2007:59) kelebihan dari strategi jigsaw ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain. Seluruh siswa pada kelompok eksperimen 1 dibagi dalam 6 kelompok yang masing masing terdapat 4 siswa, sehingga seluruh siswa dapat terjun langsung dalam proses belajar mengajar ini. Siswa dapat mengemukakan pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa lain yang tidak atau kurang memahami materi tersebut. Paul Eggen (2012:138) mengemukakan bahwa jigsaw bisa digunakan untuk meningkatkan pemahaman tentang materi-materi yang telah ditulis sebelumnya, seperti buku teks siswa. Metode pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan pemahaman tentang materi yang dipelajari siswa karena dalam metode pembelajaran ini siswa berperan langsung untuk belajar dan mengajarkan materi kepada siswa lainnya yang berada dalam satu kelompok.

Penerapan metode pembelajaran Jigsaw dan TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa walaupun hasil belajar siswa memiliki perbedaan yang signifikan. Hal tersebut bisa dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelompok eksperimen 1 lebih tinggi dari pada kelompok eksperimen 2. Secara umum terdapat perbedaan hasil belajar kewirausahaan yang signifikan antara siswa kelompok eksperimen 1 dengan metode pembelajaran jigsaw dan

kelompok eksperimen 2 dengan metode pembelajaran team games tournament (TGT). Hal ini disebabkan oleh siswa kelompok eksperimen 2 pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang memperhatikan penjelasan guru, sehingga pada tes akhir ada 7 siswa mendapatkan nilai kurang baik, keterbatasan waktu penelitian juga menyebabkan terjadinya perbedaan hasil belajar yang signifikan. Selain itu, yang menjadi penyebab terjadinya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara metode pembelajaran jigsaw dan TGT adalah karakteristik siswa pada kelompok eksperimen 1 yang menggunakan metode pembelajaran TGT, siswa pada kelompok tersebut kurang bisa menerima kekurangan dari anggota kelompoknya sehingga siswa yang berprestasi tinggi semakin unggul dan siswa yang berprestasi rendah tidak bisa meningkatkan kemampuan akademiknya.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kewirausahaan yang signifikan antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran Jigsaw dengan siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran Team Games Tournament pada kompetensi dasar membangun visi misi usaha pada siswa kelas X SMK Sultan Fattah Salatiga.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dan pembahasan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kewirausahaan yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran Jigsaw dengan Metode pembelajaran TGT pada materi Membangun Visi Misi Usaha siswa kelas X SMK Sultan Fattah Salatiga semester II Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini didukung dengan adanya bukti rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen 1 yaitu 72,95 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen 2 yaitu 64,25 yang kemudian hasil penelitian di uji dengan Uji-t atau independent sample T-test hasil posttest kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2, diperoleh hasil t adalah 3,220 dengan signifikansi (Sig.(2-tailed)) $0,002 < 0,05$ yang berarti hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran Jigsaw berbeda dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran TGT.

Penelitian ini memberikan masukan bagi:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan untuk menggunakan metode pembelajaran Jigsaw dalam pembelajaran kewirausahaan, karena sudah terbukti bahwa metode pembelajaran Jigsaw ini memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan selalu bersemangat dan berpartisipasi aktif apabila guru menggunakan metode pembelajaran kooperatif lainnya ketika memberikan pembelajaran dengan mata pelajaran yang berbeda.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dalam pembelajaran Kewirausahaan harus lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran Jigsaw dan metode pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT). Mengembangkan pembelajaran diluar kewirausahaan dengan metode pembelajaran lain, selain metode pembelajaran Jigsaw dan TGT seperti, STAD, GI, *Two Stay Two Stray*, *Make a Match*, *Snowball Trowing* dan lain sebagainya

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari, dkk. 2010. Guru Profesional: Menguasai Metode dan Terampil Mengajar. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-dasar evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asma, Nur. 2006. Model Pembelajaran Kooperatif. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

- Dantes, Nyoman. 2012. Metode Penelitian. Yogyakarta: Andi.
- Daru, Purnomo. 2015. Statistik Sosial dan Aplikom. Salatiga: Widya Sari Press
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rieka Cipta.
- Eggen, Paul dan Don Kauchak. 2012. Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta Barat: Permata Puri Media
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Mulyasa. 2006. Kurikulum yang disempurnakan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nahartyo, Ertambang. 2013. Desain Dan Implementasi Riset Eksperimen. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Rusman. 2011. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sabri, Ahmad. 2007. Strategi Belajar Mengajar Mikro Teaching. Padang : Quntum Teaching.
- Sari, Rika Melia. 2014. Perbandingan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Stad Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Smp Negeri 1 Batanghari). Vol.08/No.11/Desember 2014.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana. 2010. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suseno, Arif. 2014. Perbedaan Hasil Belajar Dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dan Konvensional Dalam Mata Pelajaran Dasar Otomotif Sepeda Motor Pada Siswa Kelas X Jurusan Sepeda Motor Di Smk Ma'arif Nu 01 Bumiayu Brebes. Vol.06/No.01/Juni 2015.
- Sutikno, M. Sobry. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Prospect
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta : Bumi Aksara.
- Winkel. 2012. Psikologi Pengajaran. Yogyakarta : Media Abadi
- Zaini, Hisyam, dkk. 2007. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga