

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM MATERI K3LH KELAS X SMAN 10 PANDEGLANG

DIAN NURKHUSUFISYAMSI

Universitas Indraprasta PGRI

Email : Umiaisyah191@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar dengan menggunakan metode ceramah berdampak terhadap rendahnya hasil belajar, untuk kelas X.1 sebagai subyek penelitian hanya 43,24% yang mencapai nilai KKM, dengan rata-rata nilai kelas sebesar 58,03. Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar berupa peningkatan motivasi, partisipatif maupun pengetahuan siswa pada Mulok ATPH khususnya pada materi K3LH. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran, 2 kali pertemuan dan dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada siklus I belum memperlihatkan hasil sebagaimana yang diharapkan, dilanjutkan pada siklus berikutnya (siklus II) yang merupakan perbaikan dan penyempurnaan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus I. Hasil dari tindakan siklus I adalah sebagai berikut : Aktivitas siswa kurang relevan dengan pembelajaran sebesar 15,54%. Sedangkan aktivitas siswa relevan dengan pembelajaran sebesar 59,01% . Hasil evaluasi belajar siklus I adalah rata-rata kelas 66,81 dengan ketuntasan sebanyak 62,16%. Dari segi proses pembelajaran, pada Siklus I juga masih ada kekurangan, yaitu guru kurang memberikan waktu yang cukup untuk memancing pertanyaan siswa, dan guru belum optimal memanfaatkan waktu yang tersedia. Tindakan penelitian dilanjutkan ke siklus II, dan hasilnya terdapat perbaikan dan peningkatan yang signifikan. Aktivitas siswa yang kurang relevan dengan pembelajaran menurun sebesar 67,50%. Sedangkan aktivitas yang sesuai dengan pembelajaran naik 55,18%. Hasil evaluasi belajar siklus II juga menunjukkan kenaikan yaitu rata-rata menjadi 72,65 dan ketuntasan belajar mencapai 72,97%. Angka ini sesuai harapan yaitu 70% siswa mampu mencapai KKM. Dari segi proses pembelajaran terjadi peningkatan, berdasarkan pengamatan observer, guru semakin efektif dalam pengaturan waktu. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, jelaslah bahwa melalui *make a match* dan penggunaan media slide pada Mulok ATPH untuk materi K3LH siswa mengalami peningkatan pada hasil belajar, baik dalam kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Proses pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa menjadi aktif dan kreatif.

Kata Kunci: model pembelajaran make a match, hasil belajar, materi K3LH

ABSTRACT

The low motivation and participation of students in learning by using the lecture method has an impact on the low learning outcomes, for class X.1 as research subjects only 43.24% achieved the KKM score, with an average class score of 58.03. improve learning outcomes in the form of increasing motivation, participatory and knowledge of students at Mulok ATPH, especially on K3LH material. This classroom action research was carried out with an allocation of 4 hours of lessons, 2 meetings and carried out in 2 cycles. In the first cycle has not shown the expected results, continued in the next cycle (cycle II) which is an improvement and refinement of the actions carried out in the first cycle. The results of the first cycle actions are as follows: Student activities are less relevant to learning by 15.54 %. Meanwhile, student activities relevant to learning are 59.01%. The results of the first cycle of learning evaluation were an average class of 66.81 with a completeness of 62.16%. In terms of the learning process, in Cycle I there are still shortcomings, namely the teacher does not give enough time to provoke student questions, and the teacher has not optimally utilized the available time. The research action was continued to cycle II, and the results showed significant improvements and improvements. Student activities that are less relevant to learning decreased by 67.50%. Meanwhile, activities related

to learning increased by 55.18%. The results of the second cycle of learning evaluation also showed an increase in the average to 72.65 and learning completeness reached 72.97%. This figure is in line with expectations, namely 70% of students are able to reach the KKM. In terms of the learning process, there was an increase, based on the observations of the observers, the teacher was more effective in managing time. in cognitive, affective, and psychomotor. The learning process becomes fun, students become active and creative.

Keywords: Make a match learning model, learning outcomes, K3LH material

PENDAHULUAN

Salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar. Guru berperan strategis dalam proses pembelajaran dituntut untuk terus menerus mengikuti perkembangan baru dalam dunia pendidikan. Sebagai guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar, guru harus mampu mengelola kelas dengan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Seorang guru harus mampu memilih metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sofian amri, Iif Khairu Ahmadi (2010,182) *Make A Match* artinya mencari pasangan. Model ini merupakan salah satu jenis strategi pembelajaran kooperatif. Teknik *make a match* (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorna Curran. Sebagaimana dikutip oleh Sofyan Amri&Iif Khoiru Ahmadi bahwa, metode ini sangat disenangi siswa karena proses pembelajaran tidak menjemukan. Guru memancing kreatifitas siswa dengan menggunakan media berupa kartu berpasangan. Menurut Nasution yang dikutip Isjoni (2009)mengatakan bahwa, belajar kelompok itu efektif bila setiap individu merasa bertanggungjawab terhadap kelompoknya, anak turut berpartisipasi dan bekerjasama dengan individu lain secara efektif menimbulkan perubahan yang konstruktif pada kelakuan seseorang dan setiap anggota aman dan puas di kelas.

Selanjutnya dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan strategi pembelajaran koopertif "*Make a match*" adalah suatu pembelajaran yang menuntut adanya kerja sama dalam mencari pasangan suatu materi yang sudah disiapkan sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Atau dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif "*make a match*" adalah keseluruhan komponen pembelajaran yang menuntut kerja sama antar peserta didik dengan cara mencari pasangan dari materi yang disajikan untuk mencapai tujuan.

Menurut Isjoni (2009) Dengan strategi pembelajaran kooperatif, guru bukan lagi berperan sebagai satu-satunya nara sumber dalam proses belajar mengajar, tapi berperan sebagai mediator, stabilisator dan manajer pembelajaran. Iklim belajar yang berlangsung dalam suasana keterbukaan dan demokratis akan memberikan kesempatan yang optimal bagi siswa untuk memperoleh informasi yang lebih banyak mengenai materi yang dibelajarkan dan sekaligus melatih sikap dan ketrampilan sosialnya sebagai bekal dalam kehidupan di masyarakat sehingga perolehan dari hasil belajar siswa akan semakin meningkat. Strategi pengajaran adalah keseluruhan metode dan prosedur yang menitikberatkan pada kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Oemar Hamalik (2001) Dalam konteks strategi pengajaran tersusun hambatan-hambatan yang dihadapi, tujuan yang hendak dicapai, materi yang hendak dipelajari, pengalaman-pengalaman belajar, dan prosedur evaluasi. Peran guru lebih bersifat fasilitator dan pembimbing.

Teori Vygotsky berusaha mengembangkan teori konstruktivistik belajar mandiri dari Piaget menjadi belajar kelompok. Menurut Masitoh, & Laksmi Dewi (2001) Dalam membangun pengetahuannya, peserta didik dapat memperoleh pengetahuannya melalui kegiatan yang beranekaragam dengan guru sebagai fasilitator Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang bervariasi sangat berpengaruh dalam pembelajaran, sehingga kreatifitas guru sangat diperlukan demi tercapainya suatu tujuan

pembelajaran.

Dari beberapa definisi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa dalam suatu pembelajaran peran lingkungan sangat penting dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam merancang, melaksanakan dan melakukan evaluasi pembelajaran untuk saling bekerja sama dengan yang lain. sehingga diharapkan hasil dari pembelajaran tersebut dapat membawa adanya perubahan peserta didik dalam kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh sebagian besar guru masih ada yang cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan model yang monoton seperti model ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya, sehingga siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif karena siswa menjadi pasif.

Kondisi seperti itu terjadi pula pada kegiatan pembelajaran Mulok Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura di kelas X. 1 SMAN 10 Pandeglang. Kondisi awal kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut untuk pelajaran Mulok menunjukkan hasil belajar siswa rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan belajar (KKM), ini dapat dilihat dari 37 siswa, 23 orang siswa atau 62% siswa kelas X.1 nilainya kurang dari 70 sebagai batas KKM. Hasil refleksi diri menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar tersebut diantaranya sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran yang kurang bervariasi dan monoton, dominasi guru masih sangat besar sehingga siswa kurang mandiri yang berpengaruh terhadap hasil belajar.

Ada banyak cara yang ditempuh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menuntut adanya kerja sama, disini penulis akan menerapkan strategi pembelajaran kooperatif dengan teknik *make a match* (mencari pasangan) pada materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH), karena pada materi ini terdapat istilah-istilah dalam K3LH sepasang pengetahuan, yaitu antara nama istilah dengan pengertiannya, sehingga dengan strategi pembelajaran kooperatif teknik *make a match* ini peserta didik dapat bekerja sama dengan teman-teman dalam kelompok untuk mencari pasangan sesuai nama istilah dan deskripsinya, sehingga dapat tercipta suasana kelas yang menyenangkan karena siswa larut dalam permainan kartu yang telah disiapkan oleh guru. Secara tidak langsung peserta didik dapat mengingat pengetahuan tentang istilah-istilah dalam K3LH yang telah disajikan guru.

Dalam pembelajaran ini peserta didik aktif bekerja sama mencari pasangan materi yang telah tersaji, sementara guru bertugas sebagai pembimbing, fasilitator dan pengawas agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan target waktu yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Dipilihnya SMAN 10 Pandeglang karena SMAN tersebut merupakan tempat tugas mengajar penulis, sehingga dapat mempermudah dan memperlancar penulis untuk mengadakan penelitian, dan penulis mengadakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas X.1 Materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif dengan teknik *make a match*. Berdasarkan uraian tersebut diatas, penulis membuat PTK dengan judul " Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Materi K3LH Kelas X SMAN 10 Pandeglang.

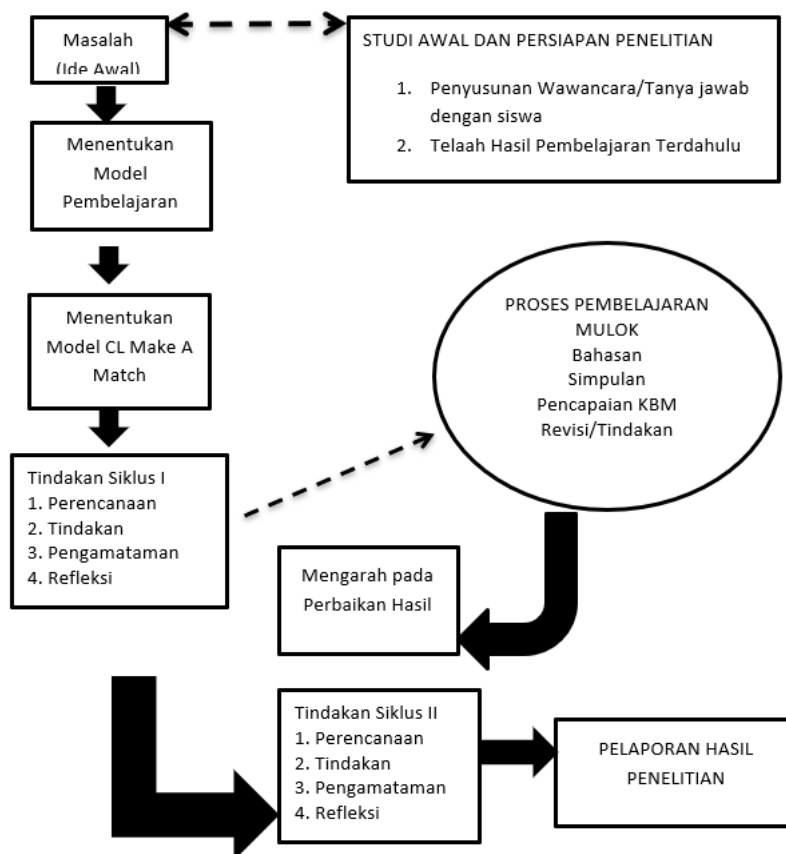
METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas X.1 SMAN 10 Pandeglang dengan jumlah siswa sebesar 37 siswa, yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. PTK ini berjudul Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Dalam Materi K3LH kelas X SMAN 10 Pandeglang. PTK ini dilaksanakan selama 2 (dua) bulan dengan siklus dimulai pada bulan Agustus s.d September 2016, dari mulai perencanaan siklus I sampai dengan refleksi siklus II. Penelitian siklus pertama dimulai pada minggu ke 3 bulan Agustus, dan penelitian siklus II dimulai minggu kedua bulan September 2016. Teknik pengumpulan data dengan teknik-teknik sederhana meliputi : wawancara, observasi/pengamatan dan melalui tes uji kompetensi. Instrument pengumpulan data yaitu berupa lembar observasi, daftar pertanyaan, dan tugas –tugas atau hasil test ulangan harian. Penelitian ini dengan menggunakan metode eksperimen. Analisis data pada Penelitian ini, yaitu dengan model analisis deskriptif dan deskriptif komparatif tidak menggunakan uji statistik. Analisis deskriptif artinya data itu dijelaskan dalam bentuk kalimat untuk menunjukkan apa yang diperoleh dalam penelitian. Sedangkan deskriptif komparatif yaitu digunakan deskripsi atau bentuk kalimat untuk membandingkan sesudah dan sebelum dilakukan tindakan. Pengukuran keberhasilan penelitian perlu ditetapkan indikator atau parameter kinerja.

Penelitian dilakukan dengan prosedur Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dengan menggunakan tahapan-tahapan dalam 2 (dua) siklus. Untuk mengetahui hasil pencapaian kompetensi pemahaman konsep materi K3LH melalui pendekatan pembelajaran model *make a match* pada siswa kelas X.1 SMAN 10 Pandeglang Tahun Pelajaran 2016/2017, didahului dengan tahapan pendahuluan dan selanjutnya dilaksanakan melalui dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 fase, yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan) dan *reflecting* (refleksi).

Secara sederhana, alur dan prosedur Penelitian Tindakan Kelas melalui bagan sebagai berikut :



Gambar 1. Prosedur Tindakan Kelas

Secara ringkas, siklus I dengan 4 tahapan tindakan dilakukan dan diamati. Keseluruhan tindakan tersebut dilakukan analisis bersama dengan pengamat. Apabila hasilnya belum optimal, maka untuk selanjutnya dilaksanakan siklus II. Diharapkan, pada siklus II tersebut, guru dan

siswa sudah dapat melaksanakan pembelajaran secara optimal sesuai dengan perencanaan tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dan Siklus II, meliputi kegiatan :

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Tindakan (*Action*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Refleksi (*Reflecting*)

Hasil penelitian pada setiap siklus dideskripsikan sebagai berikut :

Tabel 1 : Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Tuntas	16	43,24	23	62,16	27	72,97
2.	Tidak Tuntas	21	56,76	14	37,84	10	27,03
Jumlah Siswa		37		37		37	
Rata-Rata Kelas		58,03		66,81		72,65	

KKM : 65

Dari tabel diatas 43,24 % atau 16 siswa dari 37 siswa keseluruhannya dinyatakan tuntas dan 21 siswa (56,76 %) dinyatakan tidak tuntas, dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebesar 58,03 Secara klasikal belum mencapai ketuntasan belajar siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 . Namun hasil akhir belajar siswa di siklus I mengalami peningkatan dibandingkan hasil akhir belajar pra siklus dengan perolehan nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 66,81 dan ketuntasan siswa yang dicapai hanya 62,16 %. Berdasarkan penelitian hasil akhir belajar siswa atau ketuntasan pada siklus II adalah 27 siswa (72,97%) dari 37 siswa keseluruhannya dinyatakan tuntas dan 10 siswa (27,03%) dinyatakan tidak tuntas, dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebesar 72,65. Secara klasikal hasil belajar mengajar pada akhir siklus II ini telah mencapai ketuntasan belajar siswa.

Tabel 2. Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator (Aktivitas Siswa yang Relevan dengan Pembelajaran)	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Prosentase (%)	Jumlah	Prosentase (%)
1.	Kedisiplinan (awal dan proses pembelajaran)	27	72,97	34	91,89
2.	Motivasi dalam mengikuti pembelajaran	25	67,57	32	86,49
3.	Partisipasi siswa dalam pembelajaran (memperhatikan, melakukan kegiatan kelompok, selalu	29	78,38	32	86,49

	mengikuti petunjuk guru)				
4.	Interaksi siswa dengan siswa lain selama pembelajaran	29	78,38	30	81,08
5.	Interaksi siswa dengan guru selama pembelajaran	15	40,54	27	72,97
6.	Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat	6	16,21	17	45,94
	Rata-rata	21,83	59,01	28,67	77,48

Pada siklus I aktivitas siswa masih banyak yang kurang dengan persentase sebesar 59,01 % dengan kriteria kurang. Pada siklus II, aktivitas siswa termasuk katagori cukup dengan persentase 77,48 % termasuk kategori baik.

Tabel 3. Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Aktivitas	Siklus I		Siklus II	
	Rata-rata	%	Rata-rata	%
Guru	3,0	75	3,8	95
Jumlah Siswa	37		37	

Pada siklus I aktivitas Guru sebesar 75 % dengan kriteria cukup. Pada siklus II, aktivitas guru menjadi 95 % dengan kriteria baik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan hasil belajar dan juga aktivitas baik bagi guru maupun bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan mencapai ketuntasan. Hasil tes pada siklus I dengan persentase ketuntasan sebesar 62,16 % nilai rata-rata kelas sebesar 66,81 dan hasil tes siklus II sebesar 72,97 % dengan nilai rata-rata kelas 72,65. Maka terlihat bahwa nilai siswa telah mencapai standar ketuntasan secara klasikal pada siklus II yaitu ≥ 85 %. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas X.1 materi PKLH melalui penerapan model pembelajaran Make a Match pada SMA Negeri 10 pandeglang. Hal ini disebabkan karena pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan adanya peningkatan motivasi, parsitipasi siswa sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi dan hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan.

Hal ini pun bisa kita amati dari peningkatan Aktivitas siswa pada siklus I ke siklus II, peningkatan aktivitas siswa pada siklus I 59,01 % menjadi 77,48 % pada siklus II siswa lebih termotivasi. Lebih disipin dan parsitipasi semakin mengalami peningkatan, semakin mudah bertanya dan mengemukakan pendapat juga semakin baik sehingga hal ini berpengaruh trhadap hasil belajar siswa.

Pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru lain (observer), mulai guru masuk kelas sampai kegiatan penutup pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat, diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus II mengalami peningkatan atau terdapat perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan tindakan pada Siklus I. Dengan demikian, maka dapat diartikan guru

telah melakukan upaya-upaya perbaikan melalui aspek-aspek yang dijadikan indikator keberhasilan pembelajaran Mulok dengan pendekatan pembelajaran *Cooperative Learning model make a match*.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Makmur Sirait dan Putri Adil Noer (2013) didapatkan bahwa nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, aktivitas kelas eksperimen mengalami peningkatan dari siklus I 72,84 % menjadi 82,98 % pada siklus II, sehingga dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *cooperative* tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok alat-alat optik di kelas VII semester II SMP Swasta Budi Agung Medan.

Hal ini karena pada model pembelajaran *cooperative* tipe *make a match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling memberikan pendapat atau ide yang mereka miliki. Dengan adanya sumbangan pemikiran peneliti, maka pengetahuan siswa akan bertambah. Siswa bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing yang terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok pembawa kartu soal dan kelompok pembawa kartu jawaban. Kemudian peneliti memberikan bimbingan dan arahan dalam mencari pasangan dari kartu-kartu yang dipegang oleh siswa (kartu soal dengan kartu jawabannya). Hal ini sesuai dengan konsep Vygotsky yang mengatakan bahwa “memberikan dukungan dan bantuan kepada peserta didik yang sedang pada saat belajar kemudian sedikit demi sedikit mengurangi dukungan atau bantuan tersebut setelah peserta didik mampu memecahkan problem dari tugas yang dihadapi” (Suprijono, 2011) selain itu siswa secara heterogen dan pemberian penghargaan kelompok pada model pembelajaran *cooperative* tipe *make a match*, seluruh siswa berusaha maksimal dalam kelompoknya untuk memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Hal ini berbeda dengan pembelajaran langsung, siswa cenderung pasif dan hanya mendapatkan pengetahuan dari peneliti, akibatnya siswa merasa jenuh dalam belajar, sehingga pembelajaran menjadi tidak bermakna, sikap siswa selama proses pembelajaran juga diamati oleh observer. Dan aspek yang dinilai disesuaikan dengan fase-fase dari masing-masing kelas sampel. Menurut La Pierre yang dikutip oleh Azwar (2011) mendefinisikan sikap sebagai suatu pola perilaku, tendensi atau kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri dalam situasi sosial, atau secara sederhana, sikap adalah respon terhadap stimulus sosial yang telah terkonsolidasi”.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif model *Make A Match* yang telah dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menerapkan model *make a match* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Peningkatan meliputi proses dan hasil belajar. Proses belajar menjadi menyenangkan, motivasi, disiplin dan partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat sebesar 55,18% dibandingkan dengan siklus I.

Hasil belajar siswa pun meningkat secara signifikan, sebelum tindakan rata-rata nilai siswa hanya 58,03 jauh sekali dengan KKM yaitu 70. Tindakan siklus I, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 66,81 dengan ketuntasan 62,16%, sedangkan pada siklus II dengan sedikit perubahan dan penyempurnaan dari siklus I, rata-rata nilai siswa mampu mencapai angka 72,65 dengan ketuntasan mencapai 72,97%. Angka ini melampaui batas KKM Mulok kelas X, yaitu 70.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Mulyana, 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta, PT Rineka Cipta.
- Amri Sofyan, Iif Khoiru Ahmadi, 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*, Surabaya, Prestasi Pustaka.
- Dalyono M, 2001. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta, PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, PT Rineka Cipta.

- Djamarah Bahri Syaiful, Aswan Zain, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, PT Rineka Cipta
- Hamalik Oemar, 2001. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Ihsan Fuat, 1995. *Dasar-Dasar Kependidikan*, Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Isjoni, 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Masitoh dan Dewi Laksmi, 2009. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta, Depag RI.
- Mendiknas, 2005. Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang SISPIKNAS, Bandung, Nuansa Aulia.
- Mulyasa E, 2000. *Manajemen Berbasis Sekolah*, Bandung, PT Rodakarya.
- Slameto, 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta, PT Rineka Cipta.
- Sudjana Nana, 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung, PT Remaja Pakarya.
- Sugiyanto, 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta, Yuma Pustaka.
- Suprijono Agus, 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Syah Muhibbin, 1995. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Praktek Baru*, Bandung, RoSMPakarya.
- Trianto, 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta, Prestasi Pustaka.