

Syahrul Mubaroq. *Inovasi Pembelajaran Melalui Kombinasi....* Halaman 90 – 99
Volume 2, No. 1, Februari 2017

INOVASI PEMBELAJARAN MELALUI KOMBINASI MODEL *COOPERATIVE LEARNING JIGSAW II, TEAM GAMES TOURNAMENTS DAN ROLE PLAYING*

Syahrul Mubaroq

Universitas Muhammadiyah Jember

Syahrulmubarak88@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana hasil dari pengkombinasian dan pengembangan dari tiga model pembelajaran cooperative learning yaitu; jigsaw II, team games tournament, dan Role playing, sehingga dapat menjadi satu kesatuan secara bersamaan dalam satu rangkaian aktifitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan kajian pustaka dari beberapa sumber terpercaya. Temuan dari penelitian ini menunjukkan adanya kelebihan dari kombinasi model ini antara lain adalah dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa, meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi, dan dapat melibatkan seluruh siswa dalam berpartisipasi dan bekerjasama dalam aktifitas pembelajaran di kelas. Dari penulisan artikel ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang menuntut tercapainya tiga ranah dalam sistem pendidikan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, dan dapat menjadi inovasi penyampaian materi khususnya dalam materi bahasa Indonesia di suatu lembaga pendidikan.

Kata Kunci: inovasi, cooperative learning, jigsaw II, Team games tournament, role playing.

ABSTRACT

The purpose of the study is to find out the result of the combining and developing the three cooperative learning models namely; Jigsaw II, Team games tournament, and Role playing, so it can be one unity simultaneously in a series of learning activities in the classroom. This study applied literary research. The results of the study reveal the advantages of the combination of these models include encouraging and promoting the development of students' social attitudes and skills, improving learning outcomes and students activities, promoting acceptance of individual differences, educating students to practice socializing with others, fostering higher learning motivation, and involving all students in participating and cooperating in classroom activities learning . It is proposed to be one solution in learning Indonesian language that demands the achievement of three domains in the education system; cognitive, affective, and psychomotor, and can be an innovation of delivering material, especially in the material of Indonesian language in an educational institution.

Keywords: innovation, cooperative learning, jigsaw II, Team games tournament, role playing.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan dalam peradaban manusia di dunia mendorong juga

kemajuan dalam berbagai aspek khususnya di bidang teknologi dengan lahirnya berbagai macam

inovasi-inovasi terbaru. Munculnya inovasi dan bidang teknologi berdampak pula dengan perubahan gaya hidup manusia yang ke arah terbuka.

Perubahan gaya hidup maupun pola pikir manusia berdampak pula dengan perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum di sekolah adalah suatu keniscayaan yang harus dikembangkan mengikuti perkembangan suatu zaman untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Perubahan kurikulum khususnya kurikulum 2013 berdampak pula pada tuntutan agar siswa bisa menjadi lebih aktif dan menuntut siswa agar lebih berpartisipasi. Perubahan ini membuat pergeseran pola pembelajaran di kelas yang awalnya pembelajaran berpusat pada tenaga pendidik (*teacher centered*) kearah kegiatan belajar yang berorientasi kepada siswa (*student centered*), dari pembelajaran dan penilaian yang didominasi pada ranah kognitif ke arah yang mencakup semua ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik yang dapat menumbuhkan gairah siswa dalam pembelajaran di kelas.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, ketiga domain pembelajaran tersebut sangat perlu diterapkan dalam suatu proses

belajar mengajar karena dalam pembelajaran bahasa Indonesia para peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengetahui pengertian dari suatu teori, atau menghafal kosa kata, namun ada beberapa hal juga yang mana siswa bisa dituntut untuk bisa mengekspresikan suatu karya maupun sikap dalam berbahasa. Hal-hal tersebut tidak bisa jika tenaga pendidik hanya mengimplementasikan pembelajaran hanya dengan mengandalkan aspek kognitif terutama tingkatan kognitif awal yaitu pengetahuan, akan tetapi proses pembelajaran tersebut seyogyanya diterapkan juga ranah afektif dan psikomotor.

Dalam hal ini, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang dapat mencakup semua tujuan dalam pendidikan dan dapat merubah suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan dapat menjadikan suasana kelas lebih kondusif. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun lebih cermat yakni dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga aspek afektif maupun psikomotorik dapat terbangun dan pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

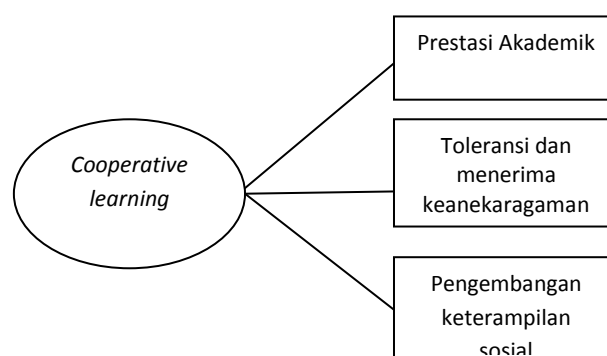
Salah satu model pembelajaran yang dapat direkomendasikan dan mulai menjadi rujukan bagi para pengembang kurikulum adalah suatu model pembelajaran yang tidak

hanya dapat meningkatkan prestasi akademik dari siswa tetapi juga mengembangkan sikap toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, dan pengembangan keterampilan sosial yaitu model pembelajaran *Cooperative learning*.

Cooperative learning adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. *Cooperative learning* lebih menekankan para peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok kecil saling membantu dalam belajar. Kebanyakan melibatkan siswa dalam kelompok yang terdiri dari 4 (empat) siswa yang mempunyai kemampuan yang berbeda (Slavin, 1994), dan ada yang menggunakan ukuran kelompok yang berbeda-beda (Cohen, 1986; Johnson & Johnson, 1994; Kagan, 1992; Sharan & Sharan, 1992). Model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai paling sedikit tiga tujuan penting: prestasi akademik, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, dan pengembangan keterampilan sosial (Arends, 2008:5).

Dilihat dari segi tiga tujuan penting dari Model ini terutama pada tujuan pengembangan toleransi dan penerimaan keanekaragaman dan pengembangan keterampilan sosial, model pembelajaran ini sejalan dengan tujuan dari pengimplementasian Kurikulum 2013 yang berusaha tidak hanya mengembangkan kemampuan dalam aspek pengetahuan serta ketrampilan tetapi juga aspek sikap yang banyak mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat diperoleh dari ranah afektif dan psikomotor.

Ada beberapa metode *cooperative learning* yang dapat diadaptasikan untuk mata pelajaran dan tingkatan berbagai kelas, diantaranya adalah: *Students Teams-Achievements Divisions (STAD)*, *Teams-Games-Tournaments (TGT)*, dan *Jigsaw II*. (Slavin, 1995:5) maupun *role playing*. Ketiga variasi dari metode *cooperative learning* ini terbukti banyak memberikan pengaruh positif yang signifikan tidak hanya dari segi pencapaian akademik siswa tetapi juga dalam pengembangan hubungan sosial yang baik di antara siswa. Berikut ini akan disampaikan beberapa data mengenai keefektifan metode-metode tersebut. Slavin dan Oickle (1981) (dalam Slavin, 1995:52)



Gambar 1 Hasil yang diperoleh Pelajar dari *Cooperative learning*

menemukan peningkatan hubungan antara siswa kulit putih dan kulit hitam sebagai konsekuensi dari penggunaan metode STAD, tetapi tidak menemukan perbedaan hubungan diantara keduanya. De Vries, Edward, dan Slavin (1978) (dalam Slavin, 1995:52) meringkas analisis data dari empat studi tentang TGT dalam sekolah. Dalam tiga dari empat sekolah tersebut, siswa dalam kelas yang menggunakan TGT memperoleh lebih banyak teman secara signifikan di luar dari kelompok ras mereka dari pada siswa yang berada dalam kelompok kelas kontrol yang masih menggunakan kelas tradisional. Gonzales (1979) (dalam Slavin, 1995:53) menemukan bahwa menggunakan metode Jigsaw, siswa keturunan Inggris dan siswa keturunan campuran Asia-Amerika memiliki perilaku yang lebih baik terhadap teman kelas yang berketurunan Meksiko-Amerika dari pada kelas kontrol.

Merujuk pada data-data hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli di atas yang menunjukkan keefektifan dari model-model tersebut. Untuk itu kami sebagai pengembang model pembelajaran akan menggabungkan dan menganalisis model pembelajaran tersebut menjadi pengembangan model pembelajaran baru dan menjadi satu kesatuan secara bersamaan dalam satu rangkaian aktifitas pembelajaran di kelas.

2. PEMBAHASAN

2.1 Konsep Dasar Model Pembelajaran *Cooperative learning*

Pada Pembahasan ini, penulis akan menjabarkan tiga model dasar yang akan digunakan dalam pengkombinasian model-model tersebut, antara lain adalah:

2.1.1 *Jigsaw II*

Jigsaw II adalah adaptasi dari teknik Jigsaw Elliot Aronson (1978). Di dalamnya, siswa bekerja dalam empat anggota yang sama dalam satu kelompok yang heterogen dalam hal pencapaian akademik. Siswa diberikan materi dalam satu bab, cerita pendek, atau materi lain untuk dibaca khususnya materi yang berhubungan dengan studi sosial, biografi, atau materi ekspositori lain maupun materi dalam bahasa Indonesia yang .

Tiap anggota kelompok dipilih secara acak untuk dimasukkan ke dalam kelompok ahli dan dituntut untuk memahami suatu materi kira-kira selama tiga puluh menit. Para ahli kemudian kembali ke pada kelompok mereka dan mengajarkan topik dari materi yang dibacanya kepada anggota kelompok. Selanjutnya, para anggota menerima penilaian yang mencakup semua topik, skor kuis dari tiap anggota kelompok menjadi skor kelompok. Sama seperti dalam STAD, skor yang siswa sumbangkan kepada kelompok mereka berasal dari skor kemajuan individu, dan anggota dalam

kelompok yang memiliki nilai tertinggi mendapatkan penghargaan.

2.1.2. Teams Games Tournaments (TGT)

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda.

Menurut Slavin (1995: 60) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (class prentation), belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

a) Presentasi materi

Materi yang biasanya disajikan dalam TGT adalah metode pengajaran langsung atau ceramah-diskusi yang dilakukan oleh guru, tetapi juga dapat menyertakan presentasi audiovisual. Dalam hal ini, siswa harus menyadari bahwa mereka harus memfokuskan perhatiannya pada presentasi guru, karena mereka akan membantu mereka melakukan yang terbaik dalam turnamen maupun langkah selanjutnya.

b) Kelompok belajar

Kelompok terdiri dari empat sampai lima siswa yang merupakan perwakilan dari perbedaan dalam hal

pencapaian akademik, atau jenis kelamin, Fungsi utama dari kelompok ini adalah untuk memastikan bahwa semua anggotanya melakukan yang terbaik dalam turnamen.

Setelah guru mempresentasikan materi, siswa dalam suatu kelompok , belajar bersama melalui lembar kerja atau materi lain. Metode yang digunakan dalam hal ini adalah diskusi terhadap masalah, membandingkan jawaban, dan mengoreksi miskonsepsi jika teman kelompok membuat kesalahan.

c) Turnamen

Dalam permainan ini setiap siswa yang berkompetisi merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen terdapat 3 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Setelah siswa ditempatkan dalam meja turnamen, maka turnamen dimulai dengan memperhatikan aturan-aturannya.

2.1.3 Role playing

Role playing merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menentukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam dimensi

sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antarmanusia. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah dan seringkali model seperti dapat digunakan dalam drama yang biasanya digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di suatu lembaga pendidikan.

Dalam *Role playing*, siswa mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antarmanusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. Dan secara bersama-sama, siswa dapat mengungkapkan perasaan, tingkah laku, nilai, dan strategi pemecahan masalah.

2.2 Analisis kombinasi Antarmodel

Berdasarkan konsep dasar ketiga model *cooperative learning* yang dijadikan acuan dalam pengkombinasian ketiga model tersebut menghasilkan suatu model pembelajaran baru yang terdiri dari sintaks, prinsip sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak pembelajaran, dan dampak pengiring.

2.2.1 Sintaks

Fase 1 Menyajikan Materi

Dalam sintak pertama dari model ini, kami mengambil sintak dari model TGT, alasan kenapa kami menggunakan sintaks ini adalah untuk memperjelas suatu konsep dari sebuah materi atau topik yang dipresentasikan serta menghindari miskonsepsi, guru seharusnya menyajikan materi melalui pengajaran langsung dengan ceramah agar siswa memiliki pemahaman dan konsep yang sama dari suatu topik. Hal ini penting sekali karena jika siswa salah konsep sejak awal, maka dapat dipastikan semua hal yang mereka kerjakan dalam mempelajari dan menerapkan konsep tersebut akan salah.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Slavin (2009:276) istilah pengajaran langsung (*direct instruction*) digunakan untuk menjelaskan di mana guru memindahkan informasi langsung kepada siswa, dengan menata waktu pelajaran untuk mencapai beberapa tujuan yang digunakan dengan jelas seefisien mungkin.

Fase 2 Membentuk kelompok ahli

Sintaks kedua setelah penyajian materi adalah siswa dari masing-masing kelompok diberikan satu topik/materi yang harus mereka kuasai kemudian dikelompokkan menjadi menjadi satu kelompok ahli yang membahas topik/materi yang sama. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar masing-masing siswa memperoleh pemahaman yang dalam tentang suatu topik/materi. Sehingga

mereka dapat dianggap sebagai ahli dari topik/materi yang mereka pelajari.

Fase 3 Para Ahli Mengajar pada Tim Asal / Belajar

Sintaks ketiga setelah membentuk kelompok ahli adalah masing-masing siswa dari kelompok ahli kembali pada kelompok asal mereka dan secara bergantian mengajari teman sekelompoknya tentang materi apa yang telah mereka pelajari dari tim ahli. Hal ini sangat menentukan sekali terhadap pencapaian masing-masing siswa pada nilai yang diperoleh dari turnamen akademik yang akan mereka ikuti karena apabila masing-masing ahli dapat memberikan penjelasan yang jelas pada masing-masing teman sekelompoknya, maka siswa dalam kelompok tersebut kemungkinan besar dapat berbuat yang lebih baik pada turnamen akademik yang secara langsung berkontribusi terhadap pencapaian nilai kelompok. Teori yang relevan dalam sintaks ini adalah teori kognitif sosial oleh Vygotsky (dalam Slavin, 2009:59) dari konsep ZPD (Zone of proximal development) yang menjelaskan bahwa tugas-tugas yang belum dapat dikerjakan seorang anak sendirian tetapi benar-benar dapat dikerjakan dengan bantuan teman yang lebih kompeten.

Fase 4 Berpartisipasi dalam Kompetisi Akademik

Sintaks keempat setelah para ahli mengajar tim asal adalah tiap-tiap siswa yang berasal dari kelompok asal yang ambil bagian dari turnamen akademik. Kompetisi tersebut terdiri dari tiga orang pada tiap meja turnamen yang memiliki pencapaian akademik yang homogen. Dimana nilai yang dihasilkan oleh masing-masing siswa dapat mempengaruhi nilai kelompok asal/belajar mereka.

Kompetisi ini dilakukan karena memiliki beberapa keuntungan diantaranya,

- a) Melatih rasa tanggung jawab tiap siswa yang membawa nama kelompok serta nilai pencapaian mereka dalam turnamen tersebut mempunyai kontribusi pada nilai kelompok mereka sehingga mereka termotivasi untuk belajar dan berusaha secara maksimal dalam turnamen tersebut.
- b) Membiasakan diri terlibat dalam persaingan atau kompetisi sehingga siswa memiliki mental yang teruji dalam menghadapi persaingan dimana saja
- c) Mengukur sejauh mana tingkat pemahaman materi yang mereka pelajari apabila dibandingkan dengan para pesaing-pesaing mereka dalam turnamen tersebut.

Fase 5 Memainkan Peran

Sintaks kelima setelah berpartisipasi dalam turnamen akademik adalah memainkan peran, siswa-siswa dalam masing-masing

kelompok diminta memainkan peran sesuai dengan isi atau tema dari keseluruhan topik/materi yang dipelajarinya. Hal ini ditujukan agar siswa memiliki kemampuan *transfer of learning*, yakni siswa tidak hanya memahami secara konseptual terhadap materi saja tetapi mereka mampu menerapkan kemampuan dalam situasi yang berbeda atau situasi yang nyata (Richey, 1986:154).

Memainkan peran juga dianggap dapat memberikan pengalaman yang lebih konkrit melalui dramatisasi kepada siswa mengenai konsep yang mereka pelajari secara tekstual ke dalam dunia aktual sehingga memberikan pemahaman yang lebih jelas dan konkrit bagi siswa terhadap suatu konsep. Mengapa drama? Karena dengan drama si pebelajar dapat menjadi semakin merasakan langsung materi yang dipelajarinya. Jika kita bisa membagi dua bagian ini, maka bagian akan terbagi menjadi partisipasi dan observasi. Partisipasi merupakan bentuk aktif secara langsung dalam suatu drama, sedangkan observasi merupakan pengamatan, seperti menonton atau mengamati drama tersebut.

Fase 6 Mengevaluasi dan Mengapresiasi

Sintaks keenam setelah memainkan peran adalah tahap evaluasi dan mengapresiasi. Peran yang dipergakan oleh siswa dievaluasi baik dari pengamatan observer dalam hal ini siswa-siswa

lain serta guru dimana mereka saling memberikan masukan tentang kekurangan serta dibarengi dengan pemberian penguatan terhadap kesuksesan dalam permainan peran yang dilakukan siswa. Evaluasi dilakukan agar siswa memiliki pengetahuan tentang aspek mana yang masih memerlukan perbaikan sehingga siswa dapat memperbaikinya dalam kesempatan lain. Sedangkan apresiasi atau reward, dalam teori pembelajaran perilaku (behavioristik) termasuk dalam penguatan positif yaitu konsekuensi yang menyenangkan yang diberikan untuk memperkuat perilaku yang meliputi pemberian pujian, nilai, dan tanda bintang (Slavin, 2009:183).

2.2.2 Sistem Sosial

Sistem sosial dari gabungan model pembelajaran ini mengharapakan guru berperan sebagai *taskmaker* yaitu pengatur kegiatan yang harus dilakukan para pebelajar, dan peran lainnya adalah sebagai fasilitator dalam pembelajaran sehingga pencapaian akademik setiap siswa serta hubungan kerja sama antar individu maupun kelompok dapat terjalin dengan baik.

2.2.3 Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi di dalam model ini seorang guru secara keseluruhan bertugas sebagai 1.) Pendamping, pembimbing, fasilitator motivator, 2.) Menginterpretasi aturan-aturan dalam kegiatan tersebut, dan 3.) Bertanggung jawab atas

terpeliharanya suasana belajar dengan menunjukkan sikap yang mendukung, salah satunya yaitu memberikan penghargaan atas setiap apa yang telah dicapai oleh individu maupun kelompok.

2.2.4 Sistem Pendukung

System pendukung dalam Kombinasi model ini sangat bervariasi, mulai dari penyediaan kartu akademik, buku penunjang, sampai dengan ketersediaan ruang kelas terutama meja dan kursi yang mudah diatur dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.

2.2.4 Tujuan Pembelajaran

- a) Tujuan pembelajaran dalam model ini adalah adalah terbentuknya pembelajaran kolaboratif yang tidak hanya mengedepankan aspek kooperatif dalam tim akan tetapi dalam aspek individu.
- b) Dalam model ini siswa melakukan aktivitas dalam kelompok-kelompok kecil dan berinteraksi dalam sebuah permainan yang melibatkan teman lainnya (mengoptimalkan ZPD).

Zone of proximal development (ZPD) adalah merupakan suatu istilah yang dipopulerkan oleh Vygotsky untuk memecahkan suatu permasalahan yang sulit dikuasai secara individu

akan tetapi diperlukan bantuan dari anak yang lebih mampu atau orang dewasa serangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai anak secara sendirian tetapi dapat dipelajari dengan bantuan dari orang dewasa atau anak yang lebih mampu. Hal yang ditekankan Vygotsky menekankan bahwa pengaruh sosial dalam pembelajaran sangat berdampak terhadap perkembangan kognitif anak (Santrock: 2007,62).

- c) Dalam model ini, Pengetahuan dapat dikonstruksi sendiri oleh siswa melalui aktivitas belajar yang dilakukan oleh kelompok dan diaplikasikan dalam bentuk bermain peran
- d) Merangsang pikiran siswa melalui pertanyaan-pertanyaan, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dapat berkembang dengan optimal.

2.2.5 Dampak Pengiring

- a) Merangsang kecenderungan seseorang dalam meningkatkan minat belajar untuk mempelajari materi pelajaran.
- b) Menumbuhkan kemandirian karena model ini cenderung menkonstruksi kemampuan diri sendiri.
- c) Terkandung nilai kejujuran dalam merahasiakan soal masing-masing individu, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman lain dan demokrasinya terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda

4. SIMPULAN

Dengan adanya Penerapan kurikulum baru yang mendorong tenaga pendidik untuk dapat mengkolaborasikan ketiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik maka terobosan dalam cara mengajar mutlak diperlukan. Maka dari itu model pembelajaran yang didasari dari model collaborative learning ini diharapkan mampu menjadi solusi dari kebakuan dalam penyampaian materi khususnya dalam materi bahasa Indonesia di suatu lembaga pendidikan.

Adapun kelebihan dari penerapan kombinasi model ini antara lain adalah dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa, meningkatkan hasil belajar, serta aktivitas siswa, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, dan dapat melibatkan seluruh siswa dalam berpartisipasi dan bekerjasama.

durasi waktu yang cukup panjang, dan terdapat kendala bagi siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arends, Richard, I. 2007. *Learning to Teach* (7rd ed). Terjemahan oleh Helly Prajitno dan Sri Mulyantini. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Richey, Rita. 1986. *The Theoretical and Conceptual Bases of Instructional Design*. New York: Nichols Publishing Company
- Santrock, John. W. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Edisi kedua. Cet-2. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slavin, Robert. E. 1995. *Cooperative learning* (2nd ed). Boston: Allyn and Bacon.
- Slavin, Robert. E. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan oleh Marianto Samosir. 2011. Jakarta: Indeks.

Namun yang perlu diperhatikan oleh tenaga pendidik ketika menerapkan model ini adalah membutuhkan