

HASIL BELAJAR IPS TERPADU MENGGUNAKAN TAG DAN MAM DENGAN MEMPERHATIKAN KEMAMPUAN AWAL

Ratna Dwi Astuti, Nurdin, Yon Rizal
Pendidikan Ekonomi P.IPS FKIP Unila
Jalan Prof. Dr.Soemantri Brojonegoro No. 01 BandarLampung

ABSTRAK

The purpose of the study was to determine the differences in learning outcomes of students who use models of Take and Give and Make A Match by considering students' prior knowledge. The method used was quasi experiment method. The population were 160 students with a sample of 78 students (2 classes). Samples were taken using cluster random sampling. Data were analyzed using two ways and analysis of variants Two Independent Samples T - Test. The research results showed that there are differences in learning outcomes using models of take and give and make a match and there is interaction between models in early learning and prior knowledge analyzed in regression or in lines.

Tujuan dari penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Take and Give* dan *Make A Match* dengan memperhatikan kemampuan awal siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu. Populasi berjumlah 160 siswa dengan sampel 78 siswa (2 kelas). Sampel diambil dengan menggunakan *Cluster Random Sampling*. Teknik analisis data menggunakan Analisis Varian Dua Jalan dan T – Test Dua Sampel Independen.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang menggunakan model take and give dan make a match dan terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan awal siswa yang dianalisis secara regresi maupun secara jalur.

Kata kunci: hasil belajar, kemampuan awal, *make a match*, *take and give*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang harus dipenuhi dalam kehidupan masyarakat. Mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk pembangunan bangsa ke arah yang lebih baik. Suatu pendidikan dapat dipandang bermutu diukur dari kedudukannya untuk ikut mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kebudayaan nasional adalah pendidikan yang berhasil membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral, dan berkepribadian. Maka dari itu perlu dirancang suatu sistem pendidikan yang mampu menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, merangsang, dan menantang bagi siswa sehingga dapat mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan bakat dan kemampuannya.

Pendidikan terdiri dari dua yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal, pendidikan formal adalah pendidikan yang ditempuh melalui sekolah, sekolah bukan hanya sebagai sarana bagi siswa untuk menempuh pendidikan namun juga merupakan tempat siswa untuk mengembangkan diri dan bersosialisasi dengan siswa lainnya. Undang – undang nomor 10 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Proses pendidikan menuntut semua pihak yang terlibat didalamnya untuk berperan serta dalam pencapaian hasil pendidikan yang optimal, baik guru, siswa, pemerintah dan orang tua siswa. Salah satu pihak yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang aktif dan efisien adalah guru. Guru sebagai seseorang yang berperan penting dalam proses pembelajaran, juga berperan penting dalam terciptanya kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan dapat membuat peserta didik agar berperan aktif dalam pembelajaran yang akan berakibat pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Mengajar adalah upaya menciptakan lingkungan yang sesuai, dalam mengajar terdapat berbagai komponen yang saling berinteraksi yang dapat menciptakan situasi yang memungkinkan terjadinya belajar atau sebaliknya. Model pembelajaran mempunyai peran yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa, akan ditentukan oleh ketepatan penggunaan suatu model yang sesuai dengan tujuan yang ditentukan oleh pengajar. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat,

sesuai dengan standar keberhasilan yang ditetapkan dalam suatu tujuan.

Faktor lain selain penggunaan model pembelajaran yang sesuai adalah mengetahui kemampuan awal peserta didik, hal ini juga merupakan hal yang penting dan dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam melakukan tindakan dalam kelas. Karena tidak semua siswa memiliki kesiapan yang sama dalam menerima pelajaran. Pembelajaran yang baik diperlukan perencanaan yang matang, pembuatan perangkat pembelajaran, pemilihan strategi, media, teknik, model pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran yang semua itu saling berkesinambungan.

Berdasarkan penelitian pendahuluan dan wawancara dengan beberapa guru SMP PGRI 1 Bandar Lampung diketahui bahwa guru masih menggunakan model konvensional dalam mengajar, seperti penggunaan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Model pembelajaran yang masih bersifat konvensional membuat guru masih mendominasi kelas dan membuat siswa menjadi kurang aktif dan kreatif. Kegiatan seperti ini dapat memicu kejenuhan siswa ketika mengikuti pelajaran. Selain itu, dari hasil wawancara juga diketahui bahwa guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII kurang memperhatikan kemampuan awal siswa dalam menentukan tindakan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMP PGRI 1 Bandar Lampung juga diketahui bahwa hasil belajar siswa masih kurang optimal khususnya pada bidang studi IPS

Terpadu, dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 65.

Berdasarkan penelitian pendahuluan didapatkan bahwa dari total 160 siswa kelas VII hanya 25 siswa yang hasil belajar IPS terpadunya mencapai nilai ketuntasan minimum (KKM) atau hanya 15,63% saja. Rendahnya hasil belajar umumnya dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat, sedangkan faktor yang berasal dari dalam diri (internal) meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologi dan faktor kelelahan. Selain itu penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang diharapkan, (Slameto, 2003:53).

Seperti yang dikemukakan oleh Slameto di atas bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP PGRI 1 Bandar Lampung peneliti menemukan beberapa faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VIII selain metode mengajar yang diterapkan oleh guru.

Beberapa faktor tersebut antara lain, keinginan belajar siswa dan kesadaran belajar siswa yang masih kurang, ini termasuk kedalam faktor intern atau yang berasal dari dalam diri individu, hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya siswa yang tidak memperhatikan saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran, dan lebih memilih melakukan kegiatan yang lebih menyenangkan seperti mengobrol dengan teman saat kegiatan belajar mengajar sedang

berlangsung atau bermain handphone saat guru sedang menjelaskan.

Karena alasan tersebut maka guru sebagai komponen penting dalam kegiatan pembelajaran harus menemukan metode dan model yang tepat untuk kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang menurut peneliti sangat cocok diterapkan pada siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Bandar Lampung adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan tipe *Make A Match*. Pemilihan kedua model pembelajaran tersebut karena kedua model tersebut dianggap mampu meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu dan analisis data akan dikaitkan dengan kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran IPS Terpadu. Kedua model tersebut menggunakan media berupa kartu dalam pelaksanaan pembelajarannya sehingga di harapkan penggunaan media kartu akan membuat suasana belajar yang berbeda dan menyenangkan. Selain itu dalam penggunaan model pembelajaran juga menyisipkan unsur permainan dan penugasan baik individual maupun kelompok kecil sehingga suasana belajar tidak membosankan dan penugasan tersebut maupun kelompok dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, misalnya dalam model *Take and Give* siswa ditugaskan untuk menguasai sebuah materi yang ada dalam kartu dan mengajarkannya pada pasangannya begitupun sebaliknya. Sedangkan dalam model *Make A Match* siswa diberi tugas untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban yang ada dalam kartu, pencocokan ini membutuhkan kerjasama antara dua orang siswa dan penguasaan materi. Kegiatan

tersebut tentu saja diharapkan agar mampu meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa sehingga nantinya dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen dapat dikontrol secara ketat (Sugiyono, 2010: 107). Menurut Arikunto (2006: 3) eksperimen adalah salah satu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi faktor-faktor lain.

Penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2010: 57). Analisis komparatif dilakukan dengan cara membandingkan antara teori satu dengan teori yang lain, dan hasil penelitian satu dengan penelitian lain. Melalui analisis komparatif ini peneliti dapat memadukan antara teori satu dengan teori yang lain, untuk mereduksi bila dipandang terlalu luas. (Sugiyono, 2010: 93).

Penelitian ini bersifat eksperimental semu (*quasi experimental design*) dengan pola *Treatment by level*

design. Penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Menurut Sukardi (2003:16) penelitian ini banyak digunakan dibidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia. Pada variabel moderator (kemampuan awal siswa) digunakan pola *treatment by level design* karena dalam hal ini hanya model pembelajaran yang diberi perlakuan terhadap hasil belajar.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010:117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Bandar Lampung Tahun pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari 4 kelas sebanyak 160 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010:18). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *clutser random sampling*. Teknik ini memilih sampel bukan didasarkan individual, tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah, atau kelompok subyek yang secara alami berkumpul bersama (Sukardi, 2003:61).

Sampel penelitian ini diambil dari populasi sebanyak 4 kelas, yaitu VIII A, VIII B, VIII C dan VIII D. Hasil berdasarkan penggunaan teknik *clutser random sampling* diperoleh

kelas VIII C dan VIII D sebagai sampel, kemudian kedua kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil undian diperoleh VIII D sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe *Take and Give*, dan VIII C sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu variabel bebas (model *Take and Give* dan *Make A Match*, terikat (Hasil Belajar), dan variabel moderator (Kemampuan Awal)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, dokumentasi, dan teknik tes. Uji persyaratan instrumen dengan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda sedangkan uji persyaratan analisis data dengan uji normalitas, homogenitas, t-test dua sampel independen dan analisis varian dua jalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Ada Perbedaan Hasil Belajar IPS Terpadu Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give* dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pertama menggunakan SPSS yang menyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak dengan F_{hitung} sebesar 7,510 dan F_{tabel} dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut = 74 diperoleh 3,976 berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$

atau $7,510 > 3,976$ serta tingkat signifikansi sebesar $0,008 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Hal ini disebabkan oleh penggunaan dua model pembelajaran yang berbeda. sesuai dengan teori belajar Suryo dan Amin (dalam Susanto 2013:40), bantuan yang diberikan teman – teman sebaya pada umumnya dapat memberikan hasil yang cukup baik.

Sedangkan untuk model *Make A Match* menurut Komalasari (2010: 85) Model pembelajaran *Make a Match* adalah tipe model pembelajaran konsep yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.

Sesuai dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Septiana (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Tipe *Take and Give* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lingkungan Hidup Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Way Tenong Lampung Barat Tahun Pelajaran 2012-2013” menyatakan bahwa model pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Rata-Rata Hasil Belajar IPS Terpadu yang Pembelajarannya Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Take and Give* Lebih Tinggi Dibandingkan

Dengan yang Pembelajarannya Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Bagi Siswa Yang Memiliki Kemampuan Awal Tinggi.

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan SPSS diperoleh t_{hitung} sebesar 6,003 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000. Berdasarkan daftar t_{tabel} dengan sig. α 0.05 dan $dk = 18 + 17 - 2 = 33$, maka diperoleh 2,034 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,003 > 2,034$, dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Take and Give* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* bagi siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Sesuai dengan teori belajar menurut Suparno (2001:10-11) dalam Bilal A. Toduho mengajar bukan merupakan kegiatan memindah atau mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Peran guru dalam proses pembelajaran *Take and Give* lebih mengarah sebagai mediator dan fasilitator. Pembelajaran *Take and Give* merupakan proses pembelajaran yang berusaha mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* pada dasarnya mengacu pada *konstruktivisme*, yaitu pembelajaran yang dapat membuat siswa itu sendiri yang aktif dan membangun pengetahuan yang akan menjadi miliknya Reigeluth dalam Kasworo dan Mularsih, (2012:72). Dalam proses itu siswa mengecek dan menyesuaikan

pengetahuan baru yang dipelajari dengan kerangka berpikir yang telah mereka miliki.

3. Rata-Rata Hasil Belajar IPS Terpadu yang Pembelajarannya Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Take and Give* Lebih Rendah Dibandingkan Dengan yang Pembelajarannya Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Bagi Siswa yang Memiliki Kemampuan Awal Rendah.

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan SPSS diperoleh T_{hitung} sebesar 2,379 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,022 dan T_{tabel} dengan Sig. α (0,05) dan $dk = 22 + 21 - 2 = 41$ diperoleh 2,019. Dengan demikian, $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $2,379 > 2,019$ dan nilai Sig. $0,022 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti rata-rata hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Take and Give* lebih rendah dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* bagi siswa yang memiliki kemampuan awal rendah. Dengan rata – rata sebesar $77,88 < 79,52$.

Model pembelajaran *Make A Match* dapat membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan – keterampilan dan proses – proses kognitif, sesuai dengan tujuan dari strategi *Make A Match* antara lain: pendalaman materi, penggalan materi, *edutainment*. sesuai dengan pendapat Miftahul Huda (2013:251) bahwa salah satu tujuan model pembelajaran

Make A Match adalah pendalaman dan penggalan materi.

4. Ada Interaksi Antara Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give* dan Tipe *Make A Match* Dengan Kemampuan Awal Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan SPSS diperoleh F_{hitung} sebesar 35,780 dan F_{tabel} dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut = 74 diperoleh 3,976 berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $35,780 > 3,976$ serta tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Kemampuan awal yang tinggi maka siswa akan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan dalam belajar. Sedangkan siswa yang memiliki kemampuan awal yang rendah cenderung akan mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan dalam belajar. Oleh sebab itu, ada pengaruh yang berbeda dari kemampuan awal siswa yang berbeda terhadap model pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, terjadi interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan awal. Hal ini sesuai dengan pendapat Bloom dalam Rismawati (2012:31) “kemampuan awal adalah pengetahuan, keterampilan dan kompetensi yang merupakan prasyarat yang dimiliki untuk dapat mempelajari suatu pelajaran baru atau lebih lanjut”.

Sejalan dengan pendapat (Sardiman, 2008:173) mengatakan bahwa pada setiap siswa pada hakikatnya memiliki perbedaan antara yang satu dengan yang lainnya. Perbedaan – perbedaan semacam ini dapat membawa akibat perbedaan pada kegiatan yang lain, misalnya soal kreativitas, gaya belajar, bahkan juga dapat membawa perbedaan dalam hal prestasi belajar siswa. Hal ini senada dengan pendapat Djamarah (2006) bahwa metode atau model yang berbeda akan menyebabkan perbedaan motivasi belajar dan nantinya akan menimbulkan perbedaan hasil belajar.

Hasil Belajar IPS Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Discovery Learning dengan memperhatikan kemampuan awal pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari Nuban Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa kemampuan awal tinggi dan rendah ($F_{hitung} 17,018 > F_{tabel} 4,08$).

5. Ada Perbedaan Hasil Belajar IPS Terpadu Bagi Siswa yang Memiliki Kemampuan Awal Tinggi Dan Rendah.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan SPSS diperoleh F_{hitung} sebesar 6,152 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,015 dan F_{tabel} dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut = 74, diperoleh 3,976. Dengan demikian, $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $6,152 > 3,976$ dan nilai Sig. $0,015 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dan kemampuan awal rendah.

Hal ini sesuai dengan pendapat (Rebber dan Syah, 2006:121) yang mengatakan bahwa kemampuan awal merupakan prasyarat awal untuk mengetahui adanya perbedaan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Meilani (2015) dengan judul “Studi Perbandingan

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rhineka Cipta
- Huda, Miftahul.2013.*Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Kasworo dan Mularsih,H.2012. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Meilani.2015. *Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Discovery Learning dengan memperhatikan kemampuan awal pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari Nuban Tahun Ajaran 2014/2015*. Bandar Lampung. Universitas Lampung
- Rismawati.2012.*Studi Perbandingan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Melalui Praktik Bukti Transaksi dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan memperhatikan kemampuan awal siswa kelas XI IPS SMA 5 Metro tahun pelajaran 2011/2012*.Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Robber dan Syah.2006.*Psikologi Belajar*. Raja Grafindo persada: Jakarta
- Septiana.2013.*Penggunaan Tipe Take and Give untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lingkungan Hidup Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Way Tenong Lampung Barat Tahun Pelajaran 2012/2013*.Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rhineka Cipta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang – Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003.Sistem Pendidikan Nasional, (Online), (<http://www.depdiknas.go.id/> UU RI No.20?2003-Sistem Pendidikan Nasional, html, diakses 30 januari 2015.