

**PERBEDAAN KEMAMPUAN BERBICARA MENGGUNAKAN TEKNIK  
ROLE PLAY DAN TEKNIK PERCAKAPAN SINGKAT DENGAN  
MEMPERHATIKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI  
PADA EKSTRAKULIKULER *LET'S SPEAK ENGLISH*  
DI SMK NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh : Rara Agustina, Adelina Hasyim, Ujang Suparman**  
FKIP Unila, Jl. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung  
*e-mail: raranusantara13@yahoo.co.id*  
HP : 08978518338

**Abstract : The Differences of Speaking Skills Through Role Play and Short Conversation Technique with Student's Motivation of Let's Speak English at SMKN 3 Bandar Lampung.** This research aimed at finding: 1) the interaction between the cooperative learning, level of learning motivation on the improvement of student's achievement in learning English; 2) the difference between the improvement of student's achievement through STAD and Jigsaw. 3) the difference between the improvement of student's achievement through STAD and Jigsaw on the high motivation; 4) the difference between the improvement of student's achievement through STAD and Jigsaw on the low motivation. The result showed that: 1) there is an interaction between the cooperative learning and student's learning motivation towards the improvement of student's achievement; 2) the average of the student's achievement through JIGSAW is higher than STAD; 3) the average of the student's achievement through JIGSAW on the high learning motivation is higher than STAD; 4) the average of the student's achievement through STAD on the low learning motivation is higher than Jigsaw.

**Keywords:** speaking skills, motivation, role play

**Abstrak : Perbedaan Kemampuan Berbicara Menggunakan Teknik *Role Play* dan Teknik Percakapan Singkat dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI pada Ekstrakurikuler *Let's Speak English* di SMK Negeri 3 Bandar Lampung.** Penelitian bertujuan untuk mengetahui: 1) ada tidaknya interaksi antara pembelajaran, tingkat motivasi belajar pada peningkatan prestasi belajar siswa : 2) perbedaan peningkatan prestasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD dan Jigsaw : 3) perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD dan Jigsaw pada motivasi belajar tinggi; dan 4) perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD dan Jigsaw pada motivasi belajar rendah. Hasil penelitian menunjukkan: 1) terdapat interaksi penggunaan pembelajaran kooperatif dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar: 2) rerata peningkatan prestasi belajar pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi dari

tipe STAD : 3) rerata peningkatan prestasi belajar pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi daripada tipe STAD pada motivasi belajar tinggi : 4) rerata peningkatan prestasi belajar pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih tinggi daripada tipe JIGSAW pada motivasi belajar rendah.

**Kata kunci** : keterampilan berbicara, motivasi, *role play*

## PENDAHULUAN

Peserta didik sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu generasi penerus bangsa yang akan menentukan arah pembangunan bangsa. Untuk mendukung pembangunan sumber daya manusia diperlukan generasi muda yang cerdas, sehat, berwawasan luas, dan bermoral. Para peserta didik SMK merupakan aset bangsa yang sangat berharga yang harus dibimbing dan dikembangkan potensinya secara maksimal.

Era globalisasi pada saat ini menuntut generasi muda untuk selalu mengembangkan kemampuannya baik di bidang akademik maupun non akademik. Satu hal yang perlu dikuasai untuk meningkatkan daya saing di pasar global adalah penguasaan bahasa Inggris. Menurut Brown (2011: 5) *Language is a set of*

*arbitrary symbols, other than that he also states that language is used for communication.* Dengan kata lain bahasa merupakan alat yang digunakan untuk bertukar ide, perasaan, dan hal lainnya. Kebanyakan orang memperoleh bahasa dengan cara berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Memahami apa yang disampaikan merupakan hal penting dalam komunikasi, dan memiliki kemampuan ini berarti yang bersangkutan memiliki kompetensi berbahasa. Brown (2011: 31) *states the definition of language competence is one's underlying knowledge of system of a language – its rules of 5 grammar, its vocabulary, and all the pieces of language and how those pieces fit together.* Dari pernyataan tersebut, bahasa Inggris sebagai bahasa internasional berperan sangat penting dalam dunia industri, perdagangan,

pendidikan. Hampir semua sektor menggunakan bahasa Inggris sebagai dua bahasa pengantar. Melihat perannya yang dominan tersebut, sudah selayaknya penguasaan keterampilan Bahasa Inggris menjadi bagian penting bagi para peserta didik di Indonesia.

Proses yang benar, materi yang baik serta pengajar yang mengetahui cara yang tepat dalam penyampaian materi merupakan kunci dalam menguasai Bahasa Inggris. Namun banyak kendala yang dihadapi dalam mengajarkan Bahasa Inggris, misalnya mencari materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik bukanlah hal mudah. Langkanya materi yang sesuai dengan kebutuhan dan situasi dapat mendorong pendidik untuk menggunakan materi yang sama berulang-ulang tanpa mempertimbangkan kesesuaiannya dengan pembelajar. Hal ini tentu saja akan menimbulkan kebosanan pada peserta didik dan juga mengurangi kemutakhiran materi.

Kebutuhan berbahasa Inggris tersebut didasari atas keinginan para

peserta didik SMK untuk langsung menghadapi dunia kerja setelah lulusnya pada tingkat tersebut. Tetapi, kenyataannya masih adanya para peserta didik yang tidak sadar atas kemampuan berbahasa Inggris yang sebenarnya harus dimiliki tetapi mereka tidak memiliki atau tidak sesuai dengan tingkatannya pada level sekolah menengah. Hal ini disebabkan banyak faktor, dan diantaranya adalah kurangnya motivasi para peserta didik terhadap Bahasa Inggris.

Situasi yang lebih alami dan menyenangkan sangat melekat dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris. Situasi alami inilah yang diyakini membantu peserta didik untuk lebih mudah menerima dan memahami materi tanpa harus merasa tegang dan gelisah jika dibandingkan dengan cara penyampaian yang lain. Cara ini tampak lebih alami bagi mereka untuk berani berbicara. Jadi pendidik harus lebih peka dalam melihat kebutuhan siswa agar dapat memasukkan materi-materi yang sesuai dengan rencana.

Agar pembelajaran berbahasa Inggris secara lisan memperoleh hasil yang baik, para pendidik perlu menciptakan proses belajar-mengajar yang lebih menyenangkan dan lebih praktis. Bermain peran atau *role play* merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Pernyataan ini senada dengan apa yang diungkapkan dalam Wright (2011: 4) *It means that that the teacher must encourage situations in which the child can be fluent and can "have a go"*. *Role play* memberikan bantuan yang banyak dalam pembelajaran empat keterampilan bahasa Inggris. Selain itu juga memberikan motivasi bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Hal ini mendorong mereka lebih berani dan percaya diri dalam memproduksi kalimat lisan dan tulisan.

Teori belajar menurut Figotsky dalam Wright (2011: 7) menjelaskan suatu teori belajar yang mendasarkan pemrosesan informasi yang diberikan. Di mana dalam tahap asimilasi terdapat pengintegrasian

informasi kognitif yang baru yang sudah ada sebelumnya. Dalam tahap akomodasi terdapat proses penyesuaian antara struktur kognitif dengan situasi yang baru.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 2008: 143). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Proses pembelajaran dengan menggunakan teknik *role play* dapat membantu peserta didik untuk memiliki kompetensi berbicara bahasa asing. Dengan diberikannya kegiatan ini secara berkesinambungan, diharapkan akan menimbulkan *language awareness*. Peserta didik menjadi "*aware*" terhadap perasaan pada waktu mendengarkan bahasa asing. Memperdengarkan bahasa asing membantu mereka untuk mempelajari bahasa Inggris tanpa harus membuat mereka memproduksi kata-kata dalam *spoken* dan *written expression*.

Seperti dikemukakan Wright (2011: 5) *stories also introduce children to language items and sentence constructions without their necessarily having to use them productivity*. Bila datang masanya mereka harus memproduksi bahasa Inggris bukanlah hal yang berat lagi karena bahasa Inggris bukan hal baru. *Role play* memberi contoh cara pembelajaran yang mudah dan alami bagi peserta didik dalam mempelajari bahasa asing. Pada akhir pembelajaran Bahasa Inggris nanti mereka akan mencapai hasil yang memuaskan.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental (*experimental research*) dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiono, 2008: 45). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMKN 3 Bandar Lampung, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akomodasi Perhotelan 1 dan XI Akomodasi Perhotelan 2.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan tes kemampuan berbicara dan observasi. Data yang diperoleh digunakan untuk pengujian hipotesis yang dilakukan dengan penggunaan Anova dua jalur.

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat. Hal ini ditunjukkan rerata prestasi belajar bahasa Inggris siswa berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji ANAVA bahwa  $A_1-A_2$  dengan  $F_{hitung} 6,457 > F_{tabel} 1,66$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan terima  $H_1$ . Dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama diterima bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat. Interaksi tersebut dapat ditunjukkan berdasarkan nilai rata-rata kelompok

siswa yang diberi pembelajaran teknik *role play* lebih besar dibandingkan dengan siswa yang diberi pembelajaran teknik percakapan singkat.

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t antara  $A_1B_1$  dan  $A_2B_1$  sebagaimana tertuang dalam tabel diketahui bahwa  $t_{hitung} 7,586 > t_{tabel} 1,683$ . Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan terima  $H_1$ . Dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua diterima bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi tinggi. Berdasarkan hasil rata-rata perbedaan yang terjadi cukup signifikan.

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan

kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi rendah. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t antara  $A_1B_2$  dan  $A_2B_2$  sebagaimana tertuang dalam tabel diketahui bahwa  $t_{hitung} 3,737 > t_{tabel} 1,683$ . Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan terima  $H_1$ . Dapat disimpulkan bahwa hipotesis ketiga diterima bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi rendah. Berdasarkan hasil rata-rata perbedaan yang terjadi cukup signifikan.

Hipotesis keempat dalam penelitian ini adalah terdapat interaksi antara teknik mengajar (teknik *role play* dan teknik percakapan singkat) dan motivasi (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan berbicara peserta didik. Hal ini ditunjukkan rerata prestasi belajar bahasa Inggris siswa berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji ANAVA

bahwa A-B dengan  $F_{hitung} 7,512 > F_{tabel} 1,66$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan terima  $H_1$ . Dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama diterima bahwa terdapat interaksi antara teknik mengajar (teknik *role play* dan teknik percakapan singkat) dan motivasi (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan berbicara peserta didik. Interaksi tersebut dapat ditunjukkan berdasarkan nilai rata-rata kelompok siswa yang diberi pembelajaran percakapan singkat lebih besar dibandingkan dengan siswa yang diberi pembelajaran *role play*.

Hasil pengujian hipotesis pertama bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik lebih meningkat apabila melakukan teknik *role play*. Hal ini terlihat pula pada rata-rata nilai siswa lebih besar dengan menggunakan teknik *role*

*play* dibandingkan dengan teknik percakapan singkat

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan teknik *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal tersebut terbukti pada siswa yang menggunakan teknik *role play* mendapatkan hasil lebih besar dibandingkan dengan siswa yang diberi pembelajaran dengan teknik percakapan singkat. Teknik *role play* dapat dijadikan sebagai kegiatan diagnostik untuk mengetahui kesulitan peserta didik. Kegiatan pada teknik *role play* melatih peserta didik berbicara secara bebas dengan temannya melalui bermain peran, ia dapat membuat percakapan mengenai apapun yang dapat ia mainkan bersama temanya. Dengan teknik pembelajaran seperti ini membuat siswa tidak merasa takut, malu atau malas karena dengan teknik *role play* siswa merasa senang sehingga pelajaran bahasa Inggris bukan menjadi pelajaran yang membosankan bagi mereka.

Hasil pengujian hipotesis kedua bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi tinggi. Hal ini terlihat pula pada rata-rata nilai siswa lebih besar menggunakan teknik *role play* dengan motivasi tinggi dibandingkan dengan teknik percakapan singkat dengan motivasi tinggi. Hal ini terjadi dikarenakan siswa yang mendapatkan pembelajaran *role play* dengan motivasi tinggi memiliki keinginan belajar yang tinggi. Oleh karena itu nilai yang didapatkan siswa juga besar.

Motivasi merupakan sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Berdasarkan pengertian diatas mengandung tiga elemen penting yaitu, bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

Selain itu motivasi di tandai dengan munculnya, rasa yang relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, efeksi dan emosi serta dapat menentukan tingkah-laku manusia. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan dan tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi muncul dikarenakan adanya dorongan dari dalam diri siswa dikarenakan siswa menyukai atau memahami materi yang mereka pelajari.

Hasil pengujian hipotesis ketiga bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi rendah. Hal ini terlihat pula pada rata-rata nilai siswa lebih besar dengan menggunakan teknik pembelajaran *role play* dengan motivasi rendah apabila dibandingkan dengan pembelajaran percakapan singkat pada motivasi rendah.



Salah satu permasalahan saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan. Dikatakan mutu siswa rendah karena sistem seleksi masuk yang kurang objektif akibat ada kepentingan pihak tertentu, sehingga siswa yang sangat rendah kemampuan akademiknya banyak diterima. Kebenaran pendapat guru ini tidak dapat disangkal sepenuhnya. Di samping hal di atas keluhan guru yang sering kita dengar adalah bahwa siswa di zaman sekarang kurang disiplin dan perhatiannya sangat rendah pada pelajaran. Motivasi siswa cenderung sekedar mencari naik kelas, lulus, tetapi tidak mau belajar secara optimal. Sehingga siswa motivasinya hanya ingin lulus atau selesai tetapi mereka tidak memiliki motivasi untuk memahami apa yang sedang dipelajarinya.

Hasil pengujian hipotesis keempat bahwa terdapat interaksi antara teknik mengajar (teknik *role play* dan teknik *short conversation*) dan motivasi (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan berbicara peserta didik.. Hal ini terlihat pula pada rata-rata nilai siswa lebih besar dengan

menggunakan model pembelajaran *role play* dibandingkan dengan pembelajaran dengan teknik percakapan singkat dapat mempengaruhi hasil kemampuan berbicara siswa baik pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Penilaian dapat memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sudah dimiliki dalam bentuk tugas seperti membaca, menulis, persentasi, mengamati, survey, makalah, atau bahkan diskusi. Tujuannya adalah menilai berbagai jenis kemampuan berbahasa yang mendekati konteks pada dunia nyata. Penilaian tersebut dilaksanakan dalam upaya menghargai kemampuan berfikir dan proses pembelajaran serta akhir dari proses pembelajaran itu sendiri.

Harmer (2007: 56) mengemukakan bahwa ada beberapa unsur dalam *speaking*, yaitu: keistimewaan bahasa, pengelolaan bahasa dan

interaksi dengan pihak lain. Pengajaran *speaking* di tingkat SMK dimulai dari hal-hal yang termudah menuju hal yang kompleks, hal ini supaya memudahkan peserta didik dalam perkembangan proses kemampuan berbicaranya, apalagi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, karena Bahasa Inggris adalah bahasa asing bagi mereka yang pelafalan dan intonasinya berbeda dengan bahasa yang sudah mereka ketahui sebelumnya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan yang peneliti dapatkan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kemampuan berbicara peserta didik dibangun dengan teknik *role play* lebih tinggi dari percakapan singkat, dengan nilai signifikah  $F_{hitung}$  hasil penelitian sebesar 0,6457.

Kemampuan berbicara peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dibangun dengan teknik *role play* lebih tinggi teknik percakapan singkat.

Terdapat perbedaan antara teknik yang digunakan dan motivasi

terhadap kemampuan berbicara siswa, ditandai dengan rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa menggunakan teknik *role play* motivasi tinggi lebih besar, karena teknik *role play* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa menjadi terlihat berantusias untuk bermain peran dengan temannya, sehingga setelah melakukan pembelajaran kemampuan berbicaranya semakin meningkat.

Terdapat interaksi antara teknik mengajar dan motivasi, terlihat dari rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa berbeda besarnya apabila teknik yang digunakan dalam pembelajaran baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar.

Berdasarkan kesimpulan digunakan saran sebagai berikut:

Pada mata pelajaran bahasa Inggris yang bertujuan agar keterampilan berbicara siswa meningkat maka siswa sebaiknya diberi pembelajaran dengan menggunakan teknik *role play*. Pembelajaran dengan teknik *role play* anak makin mampu

menghasilkan bahasa, mengenali kata dan bahkan secara perlahan mampu menghasilkan serangkaian konsonan yang kompleks atau minimal dengan teknik bermain peran perbendaharaan kata anak menjadi bertambah banyak.

Keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa akan meningkat apabila motivasi siswa untuk belajar juga meningkat atau tinggi. Hal tersebut telah dirasakan oleh peneliti, sehingga peneliti menyarankan kepada guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan pemilihan teknik pembelajaran yang sesuai. Teknik *role play* atau bermain peran merupakan teknik pembelajaran yang menyenangkan sehingga apabila siswa merasa senang maka motivasi siswa akan tinggi dan hasil belajar siswa juga meningkat.

Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan teknik *role play* juga akan meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang memiliki motivasi rendah, hal tersebut dapat terwujud apabila guru dapat membimbing siswa dalam melakukan bermain peran dengan

baik. Pada kegiatan belajar yang menggunakan teknik *role play* memberikan siswa situasi belajar yang melibatkan siswa dengan pengalaman dan aktivitas didunia nyata. Kondisi seperti itulah yang membuat siswa akan lebih aktif dalam kegiatan belajarnya sehingga walaupun siswa yang memiliki motivasi rendah tetap menyukai teknik belajar ini dan kemampuan berbicaranya pun meningkat. Sehingga disarankan kepada guru untuk menggunakan teknik ini.

Bagi guru yang ingin meningkatkan kemampuan berbicara siswa dapat menggunakan teknik *role play* pada siswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah karena dengan teknik *role play* siswa mampu mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik dan untuk memotivasi peserta didik agar lebih memperhatikan materi yang sedang diajarkan. Selain itu pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan teknik *role play* adalah simulasi tingkah laku dari orang

yang diperankan, yang bertujuan untuk melatih peserta didik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya melatih praktik berbahasa lisan secara intensif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat interaksi antara teknik pembelajaran dengan peningkatan keterampilan berbicara siswa, baik bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi maupun rendah. Sehingga peneliti menyarankan agar dapat memilih teknik dalam pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arend, R. And Ann Kilcher. 2010. Teaching for Student Learning: Becoming an Accomplished Teacher. New York: Routledge
- Arend, R. 2012. Learning to Teach, 9th Ed, USA: McGraw Hill
- Jolliffe W. 2007. Cooperative Learning in the Classroom. California: Paul Chapman Publishing
- Kerlinger Fred N. 1990. Asas-asas penelitian behavioral. Terjemahan. Yogyakarta: Gadjahmada University Press.
- Nickelsen, John. 2011. Mentoring the Educational Leader: A Practical Framework for Success. USA: Rowman and Littlefield
- Persky, A. M. and Pollack, G. M. 2009. A Hybrid Jigsaw Approach to Teaching Renal Clearance Concepts. American Journal of Pharmaceutical Education 73(3).
- Santrock, J. 2011. Educational Psychology: New York: McGraw Hill
- Slavin, Robert E. 2005. Cooperative Learning: Theory, Research and Practice. London: Allymand Bacon.
- Slavin, Robert E. 1991. Student Team Learning: A Practical Guide to Cooperative Learning. Third Edition. Washington D.C: National Education Association
- Weidman, R., Bishop, M. J. 2009. Using the Jigsaw Model to Facilitate Cooperative Learning in an Online Course, Quarterly Review of Distance Education, 10(1):51-64
- Woolfolk , Anita E. 2006. Psychology of Education 9th Ed. San Fransisco: Prentice Hall

