



SITI AMINAH

Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Efektivitas Penggunaan *Fun Card* sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar, Keaktifan Diri, dan Hasil Belajar Peserta Didik

ABSTRAKSI: Proses pendidikan Islam di sekolah umum menghadapi permasalahan pedagogis dan psikologis, karena didalam proses pembelajarannya, metode yang digunakan bersifat monolog, berorientasi pada guru, membosankan, dan tidak produktif. Penelitian ini bertujuan mencari solusi secara pedagogis dan psikologis terhadap permasalahan tersebut, dengan memanfaatkan “fun card” sebagai media pembelajaran. Dengan menerapkan metode penelitian “quasi-experiment”, yang menggunakan rancangan pre-tes dan pos-tes, hasil riset menunjukkan bahwa penggunaan “fun card” sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) di SMA (Sekolah Menengah Atas). Secara pedagogis dan psikologis, dengan demikian, “fun card” terbukti mampu menjadikan proses pembelajaran PAI itu atraktif, hidup, dan menginspirasi bagi peserta didik dan juga bagi guru.
KATA KUNCI: Fun Card; Motivasi Belajar; Keaktifan Diri; Hasil Belajar; Guru dan Murid.

ABSTRACT: “Innovation in Islamic Education Learning: The Effectiveness of Fun Card as Instructional Media in Improving Students’ Learning Motivation, Self-Activeness, and Learning Outcomes”. The process of Islamic education at schools has been facing pedagogical and psychological problems, because in teaching and learning, the methods used were mostly monotonous, teacher-centered, boring, and unproductive. The research was aimed at finding solutions to the problems pedagogically and psychologically by utilizing the Fun Card as learning media. Applying a quasi-experimental method with pre-test and post-test design, the research findings indicate that the application of Fun Card as learning media was effective in improving learning motivation, self-learning activities, and learning achievement of students in the learning process of IE (Islamic Education) at SHS (Senior High School). So, the Fun Card is pedagogically and psychologically proved to be capable of making the learning process of IE attractive, lively, and inspiring to students and also teachers.

KEYWORD: Fun Card; Learning Motivation; Self-Active Learning; Learning Achievement; Students and Teachers.

About the Author: Siti Aminah, M.A. adalah Mahasiswi S-3 Jurusan Psikologi Pendidikan Islam pada Program Pascasarjana UMY (Universitas Muhammadiyah Yogyakarta); dan Pengawas Sekolah Madya pada Kantor Kementerian Agama Kabupaten Sleman DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta), Jalan Dr. Radjimin, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, Indonesia. Alamat emel: jaka.amin@gmail.com

How to cite this article? Aminah, Siti. (2016). “Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Efektivitas Penggunaan *Fun Card* sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar, Keaktifan Diri, dan Hasil Belajar Peserta Didik” in *MIMBAR PENDIDIKAN: Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan*, Vol.1(2) September, pp.201-212. Bandung, Indonesia: UPI [Indonesia University of Education] Press, ISSN 2527-3868 (print) and 2503-457X (online).

Chronicle of the article: Accepted (July 3, 2016); Revised (August 19, 2016); and Published (September 30, 2016).

PENDAHULUAN

Secara filosofis, PAI (Pendidikan Agama Islam) di sekolah dilaksanakan sebagai perwujudan dari landasan filosofis bangsa dan negara Indonesia, yaitu Pancasila. Dengan landasan filosofis ini, pendidikan agama secara umum berfungsi untuk membangun bangsa Indonesia agar di dalam diri setiap warga negara tertanam dengan kokoh nilai-nilai yang bersumber dari setiap sila dari Pancasila. Secara keseluruhan, Pancasila mengokohkan nilai-nilai agama yang menjadi keyakinan setiap warga negara di dalam wilayah kesatuan Republik Indonesia (LPPKB, 2011).

Secara konstitusional pula, PAI merupakan perwujudan dari Pembukaan UUD (Undang-Undang Dasar) 1945 dalam upaya mencerdaskan bangsa, yang merupakan hak azasi setiap warga negara tanpa membeda-bedakan. Konstitusi 1945 secara operasional diterjemahkan dalam UU Sisdiknas (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional), terutama pasal 3, yang menyatakan sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Setneg RI, 2015).

Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka ditetapkan PAI (Pendidikan Agama Islam) sebagai mata pelajaran wajib, mulai dari pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi. Pelaksanaan PAI pada sekolah umum di Indonesia ditetapkan sebagai bagian integral dalam setiap kurikulum yang diberlakukan di Indonesia (Hamami, 2004).

Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007, pasal 5 ayat (1), menyebutkan

bahwa "kurikulum pendidikan agama dilaksanakan sesuai Standar Nasional Pendidikan" (Setneg RI, 2007:3). Dengan demikian, maka kurikulum PAI dalam proses pembelajarannya dilaksanakan berdasarkan ketentuan-ketentuan, sebagaimana yang diberlakukan untuk mata pelajaran yang lain.

Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007, pasal 3 ayat (1), juga menyebutkan bahwa "setiap satuan pendidikan pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan wajib menyelenggarakan pendidikan agama" (Setneg RI, 2007). Dengan demikian, maka semua jenjang pendidikan wajib menyelenggarakan pendidikan agama, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kondisi Objektif Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum. Pelaksanaan proses pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) di sekolah umum sampai dengan saat ini masih belum menggembirakan. Secara umum, guru mata pelajaran PAI di sekolah umum masih merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional dan bersifat *teacher center oriented*. Dengan demikian, proses pembelajaran tersebut menjadikan peserta didik pasif, atau tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik belum dapat dicapai dengan optimal (Roestiyah, 2008; Parini, 2009; Depdiknas RI, 2010; Agung *et al.*, 2014; dan Kemendikbud RI, 2014).

Proses pembelajaran dapat bermakna bagi kemajuan peserta didik apabila dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan, kondusif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kejiwaan peserta didik (Ali, 2006; Imron, 2006; Goe, 2007; Elliot *et al.*, 2009; dan Pajouhandeh, 2013). Hal ini senada dengan Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, pasal 5 ayat (2), yang berbunyi "Pendidikan agama diajarkan sesuai dengan tahap perkembangan kejiwaan peserta didik" (Setneg RI, 2007). Atas dasar pasal tersebut,

sebetulnya menegaskan bahwa pendidikan agama itu sendiri sejatinya tidak bisa terlepas dari psikologi perkembangan. Namun sayangnya, hal ini belum terlaksana secara maksimal di sekolah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran mutlak diperlukan oleh para guru untuk membuat peserta didik lebih termotivasi dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam konteks ini, A. Sobur (2008) menjelaskan bahwa motivasi membangkitkan motif, membangkitkan daya gerak, atau menggerakkan seseorang atau diri sendiri untuk berbuat sesuatu dalam mencapai suatu kepuasan atau tujuan (Sobur, 2008:26). Guru diharapkan mampu membuat peserta didik terus berkeinginan untuk belajar.

Permasalahan secara Pedagogis dan Psikologis. Permasalahan yang bersifat pedagogis, yang dirasakan hampir di setiap sekolah, terutama kurangnya guru yang memiliki kompetensi sesuai dengan ketentuan, khususnya pada jenjang SMA (Sekolah Menengah Atas); kurangnya tenaga pengawas sekolah yang berfungsi melakukan pembinaan atau supervisi ke sekolah; lemahnya relevansi materi PAI (Pendidikan Agama Islam) yang relevan dengan tuntutan dan perkembangan peserta didik pada saat ini; serta lemahnya kreativitas guru untuk menemukan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga tujuan pembelajaran PAI dapat tercapai secara optimal.

Permasalahan secara psikologis, yang dihadapi dalam proses pembelajaran PAI, adalah bagaimana mengupayakan agar pembelajaran PAI menarik bagi peserta didik, serta memberikan inspirasi dan motivasi untuk berperilaku baik atau berahlakul karimah bagi peserta didik. Penelitian ini difokuskan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi pada mata pelajaran PAI di sekolah umum, khususnya di SMA, yaitu:

rendahnya efektivitas pembelajaran PAI sebagai akibat dari penggunaan metodologi pembelajaran yang bersifat monolog dan *techer center oriented*, sehingga motivasi belajar peserta didik, serta keaktifan diri peserta didik tidak tumbuh untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, pasal 5 ayat (7), berbunyi “*Pendidikan agama diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mendorong kreativitas dan kemandirian, serta menumbuhkan motivasi untuk hidup sukses*” (Setneg RI, 2007:4). Dengan demikian, maka guru berkewajiban untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan ketentuan di atas (Sudjana & Ahmad, 2007; dan Yudha, 2009).

Atas dasar kondisi nyata pelaksanaan proses pembelajaran PAI di sekolah, sebagaimana tersebut di atas, maka muncullah gagasan untuk mengembangkan dan menerapkan *fun card* sebagai model *prototype* media pembelajaran yang sederhana tetapi inovatif. Fokus penelitian ini adalah: sejauh mana efektivitas penggunaan *fun card* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PAI?

Permasalahan tersebut dipecahkan melalui penelitian, yaitu dengan mengembangkan dan menerapkan *fun card* sebagai media pembelajaran yang sistematis dan komprehensif, yang telah diujicobakan dengan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen, sesuai dengan proses dan prosedur penelitian ilmiah (*cf* Achsin, 2006; Angkowo & Kosasih, 2007; Tandogan & Akinoglu, 2007; dan Blankmayer, Hackathorn & Solomon, 2011).

KAJIAN KONSEPTUAL-TEORITIK DARI PERSPEKTIF ISLAM

Pendidikan Islam. Pendidikan, menurut Islam, dilandasi oleh iman kepada Allah.

Proses pendidikan dimulai dengan membaca, membaca untuk mengkaji semua yang diciptakan oleh Allah dengan dasar iman kepada Allah, sebagaimana tercantum dalam *Al-Qur'an*, surat *Al-'Alaq*, ayat 1-5 (Depag RI, 1982/1983). Di dalam Islam diperkenalkan konsep berpikir (*tafakkur*), konsep memahami (*ta'allam*), dan konsep hati nurani (*qalb*). Berpikir dan memahami tidak akan bermanfaat bila tidak didasari dengan hati nurani. Oleh karena itu, pendidikan dalam Islam tidak bebas nilai. Islam adalah *rahmatan lil 'alamiin*, dan hanya akan terwujud bila manusia memiliki kemampuan berpikir kearifan. Hal ini senada dengan pendapat Al-Farabi, Ibnu Sina, Ikhwan as-Safa bahwa kesempurnaan manusia itu tidak akan tercapai, kecuali dengan menyerasikan antara agama dan ilmu (Arifin, 2008).

Psikologi Pendidikan Islam. Menurut A. Crow & L. Crow (1998), dan dikutip juga oleh Mardianto (2013), psikologi merupakan ilmu yang menerangkan tentang anak, sejak lahir sampai lanjut usia, termasuk di dalamnya kondisi yang mempengaruhi belajar (Crow & Crow, 1998; dan Mardianto, 2013:2). Sedangkan psikologi pendidikan dapat dimaknai sebagai salah satu cabang psikologi yang secara khusus mengkaji perilaku individu dalam konteks aktivitas pendidikan (Mahmud, 2012:15).

Pendidikan Islam, dengan demikian, merupakan pendidikan yang secara khas memiliki ciri-ciri Islami, yang kajiannya lebih memfokuskan pada pemberdayaan umat berdasarkan *Al-Qur'an* dan *Al-Hadits* (Minarti, 2013:25). Artinya, kajian pendidikan Islam bukan hanya sekedar menyangkut aspek normatif ajaran Islam, tetapi juga terapannya dalam ragam materi, institusi, budaya, nilai, serta dampaknya terhadap pemberdayaan umat. Oleh karena itu, pemahaman tentang materi, kultur, dan sistem pendidikan merupakan suatu kesatuan yang holistik, dan bukan parsial, dalam mengembangkan sumber daya manusia yang

beriman, ber-Islam, dan berihsan (Minarti, 2013; dan Thalib, 2013).

Berdasarkan uraian di atas, maka psikologi pendidikan Islam dapat kita artikan sebagai salah satu cabang psikologi yang secara khusus mengkaji perilaku individu dalam konteks aktivitas pendidikan, yang secara khas pula memiliki ciri-ciri Islami, yang kajiannya lebih memfokuskan pada pemberdayaan umat berdasarkan *Al-Qur'an* dan *Al-Hadits*. Kajian perilaku individu dalam konteks aktivitas pendidikan senantiasa dalam upaya menuju pada pengamalan *Al-Qur'an* dan *Al-Hadits* menjadi hal sebagai prinsip yang utama dalam psikologi pendidikan Islam (cf Dahar, 2006; dan Arifin, 2008).

Kajian dari Perspektif Pedagogis Psikologis. Penelitian ini secara pedagogis mengkaji tentang metode pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) di sekolah. Penelitian ini juga secara psikologis menelaah tentang proses belajar pada peserta didik dan upaya meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan oleh guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran, yang semuanya itu merupakan kajian pedagogis-psikologis (Arias, 2002; Arsyad, 2006; Djohar, 2006; Soemanto, 2006; Crain, 2007; Santrock, 2007; Wingkel, 2007; Uno, 2008; dan Astuti & Sukardi, 2009).

Tujuan penggunaan *fun card* adalah untuk mendorong peserta didik memiliki *Need for Achievement* yang tinggi atau *high achiever*. Teori tentang *Need for Achievement* ini dikemukakan oleh David C. McClelland, sebagaimana dikutip juga oleh M.F. Gaffar (2016), yang menyatakan bahwa hanya peserta didik yang memiliki *Need for Achievement* tinggi yang akan memiliki prestasi yang tinggi pula (cf Harrell & Stahl, 1984; and Lilly, Duffy & Virick, 2006; dan Gaffar, 2016).

Penelitian yang menggunakan *fun card* ini diarahkan untuk memperbaiki kondisi dan

melakukan inovasi dalam PAI di sekolah, yang masih dilaksanakan oleh mayoritas guru secara konvensional dan masih bersifat *teacher center learning*. Rendahnya motivasi belajar dan keaktifan diri peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI di SMA (Sekolah Menengah Atas), sehingga hasil belajar belum dapat diwujudkan dengan prestasi yang optimal.

Berdasarkan telaahan dari aspek psikologis, yang menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran *fun card* dalam proses pembelajaran PAI ini diilhami oleh teori elaborasi kognitif yang dikembangkan oleh Wittock, sebagaimana dikutip oleh Robert E. Slavin (1997). Dalam teori ini dikemukakan bahwa penelitian dalam psikologi telah menemukan hipotesis, “jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori, maka orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif atau elaborasi dari materi” (cf Abror, 1993:56; dan Slavin, 1997). Selanjutnya, baik A.R. Abror (1993) maupun Wittock, sebagaimana dikutip oleh Robert E. Slavin (1997), mengemukakan contoh bahwa dengan menulis rangkuman atau ringkasan dari pelajaran yang disampaikan, ianya lebih baik daripada sekedar menyalin catatan (Abror, 1993:69; dan Slavin, 1997).

Fun card terinspirasi oleh pendapat L.M. Silberman (2009), dalam bukunya *Active Learning: 101 Cara Belajar Peserta Didik Aktif*, terutama pada cara belajar ke-44 yaitu Pencarian Informasi (Silberman, 2009:164). Teknik tersebut penulis kolaborasikan dengan cara belajar ke-46, yaitu cara belajar dengan Pemilahan Kartu; dan cara belajar ke-79, yaitu cara belajar dengan Pencocokan Kartu Indeks. Dari ketiga cara belajar peserta didik aktif tersebut, penulis melakukan inovasi yang kemudian menjadi pembelajaran dengan *fun card*, yang dilengkapi dengan kartu kontrol yang berfungsi sebagai alat bantu pengukuran kemampuan yang

dilakukan sendiri oleh peserta didik. Konsep penilaian diri dapat terlaksana dalam tehnik pembelajaran ini. Selain kartu kontrol, tehnik belajar dengan *fun card* juga dilengkapi dengan kuis bermain kartu yang berfungsi untuk lebih mendalami materi pembelajaran.

Penerapan media *fun card* sejalan juga dengan konsep pembelajaran dalam Islam, yang terdapat didalam *Al-Qur'an*, surat *An-Nahl*, ayat 125, yang artinya:

دُعْ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ
وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ (النحل : ١٢٥)

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik. Sesungguhnya, Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya, dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk (Depag RI, 1982/1983).

Dalam penerapan media pembelajaran *fun card* untuk berdiskusi dan adu argumen sangat banyak kesempatannya, karena antar peserta didik secara berpasangan melakukan komunikasi dua arah dengan menggunakan *fun card* masing-masing. Penggunaan media pembelajaran *fun card* dengan cara bergantian untuk bertanya-jawab secara berpasangan antar peserta didik. Berdasarkan pada ayat di atas dijelaskan bahwa debat atau adu argumen, baik antar peserta didik maupun peserta didik dengan guru, hendaknya diselesaikan dengan penyelesaian yang baik, yaitu dengan menggunakan bahasa yang ramah, halus, dan sopan.

Itulah keterkaitan antara *fun card* dengan konsep pembelajaran yang relevan dengan salah satu ayat didalam *Al-Qur'an*. Memang, keterkaitan antara *fun card* dengan *Al-Qur'an* tidak secara langsung, akan tetapi kalau kita tilik pada *Al-Qur'an*, surat *An-Nahl*, ayat 125 tersebut, yang mengandung perintah untuk memberikan pelajaran yang baik, adu argumen dan berdiskusi dengan baik, semua

itu ada dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *fun card*. Dengan demikian, maka *fun card* merupakan salah satu media pembelajaran untuk melaksanakan proses pendidikan berdasarkan *Al-Qur'an*, surat *An-Nahl*, ayat 125 (cf Depag RI, 1982/1983; dan Achsin, 2006).

Ditinjau dari aspek psikologi, bahwasannya dengan menggunakan media pembelajaran *fun card* dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Secara ilmiah, *fun card* tidak hanya sebagai media pembelajaran yang sederhana dan inovatif, akan tetapi juga dapat berperan sebagai stimulan untuk membawakan perubahan dalam diri guru dan peserta didik, sehingga dari segi *human relation* terbentuklah secara kondusif dalam proses pembelajaran di kelas antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya (Ames, 1992; Ali, 2006; Arsyad, 2006; Crain, 2007; Arsyad, 2010; Munadi, 2010; Hamdu & Agustina, 2011; Rodgers & Thorton, 2011; dan Agung *et al.*, 2014).

Fun card, sebagai model *prototype* media pembelajaran, adalah gagasan peneliti sebagai sebuah inovasi dalam proses pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) untuk diujicobakan dan dilaksanakan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sebelum peserta didik membuat *fun card*, guru terlebih dahulu menyampaikan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Setelah itu, kemudian guru memberikan *guide lines* kepada peserta didik tentang teknis pembuatan *fun card* (Angkowo & Kosasih, 2007; dan Nilawati & Bimo, 2010).

Fun card berisi ringkasan materi pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran. Setelah itu, kemudian guru memberikan contoh media pembelajaran *fun card* dalam beberapa bentuk dan ragam warna yang menarik, untuk kemudian

memberikan tugas pembuatan media pembelajaran *fun card* kepada peserta didik untuk digunakan pada pertemuan di kelas pada proses pembelajaran berikutnya.

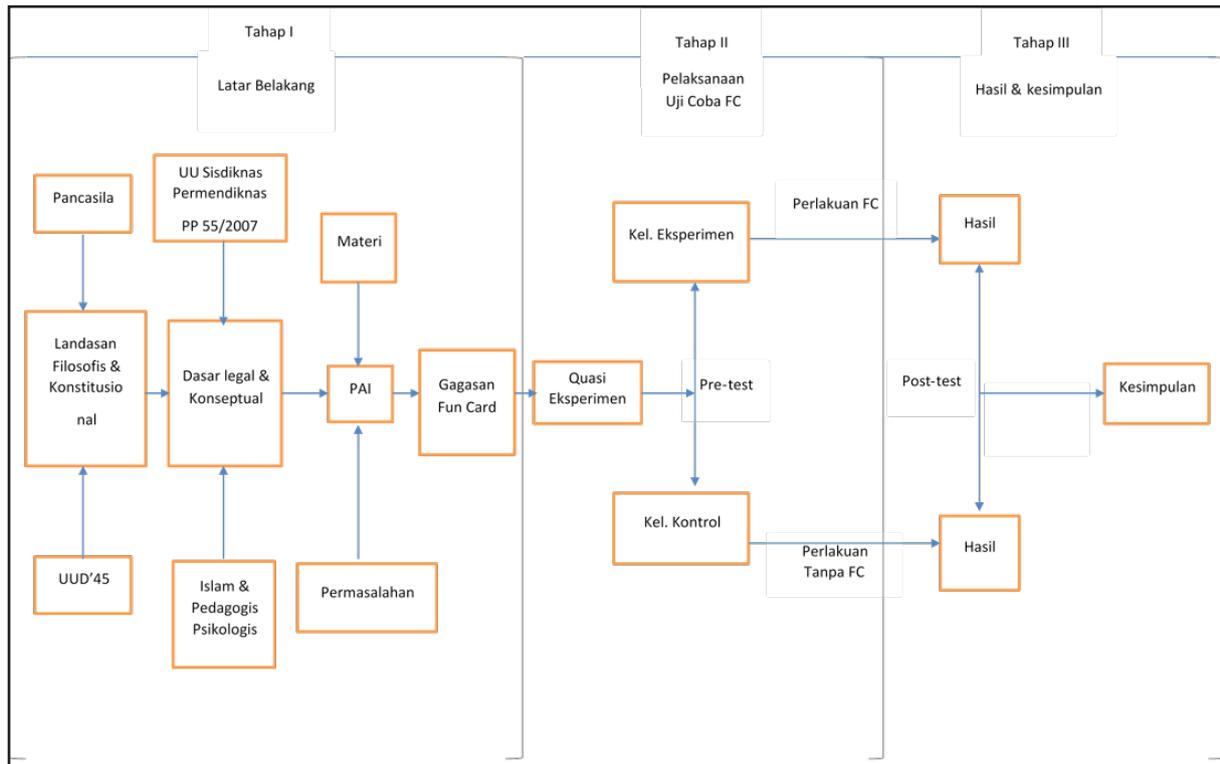
Fun card itu sendiri berasal dari bahasa Inggris, terdiri dari dua kata, yaitu kata *fun* dan *card*. *Fun* artinya kesenangan dan kegembiraan. Sedangkan *card* artinya kartu (Webster, 2006). Pengertian *fun card*, dalam penelitian ini, adalah suatu media pembelajaran yang berupa kartu-kartu, yang apabila dilihat bisa menimbulkan rasa senang dan gembira, berpasangan antara pertanyaan dan jawaban (cf Dryden & Jeannette, 1999; Rideout, 2008; Arsyad, 2010; Daryanto, 2010; dan Marzuki, 2012).

Kartu-kartu tersebut dibuat oleh peserta didik, bisa dikerjakan di kelas, dan bisa juga diberikan sebagai tugas terstruktur. Peserta didik bebas membuatnya dengan berbagai bentuk dan warna dengan semenarik mungkin, sesuai dengan daya kreativitas masing-masing peserta didik. Dalam kartu-kartu tersebut berisi ringkasan materi pembelajaran yang menjadi indikator pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Pribyl, Sakamoto & Keaten, 2004; Ali, 2006; Ghufron, 2008; Suprijono, 2010; dan Widianingrum, 2014).

KAJIAN METODE KEILMUAN

Kerangka Pikir. Kerangka pikir penelitian ini merupakan pola dasar berpikir yang disusun secara sistematis dan komprehensif untuk dijadikan pedoman dalam proses penelitian dari awal hingga akhir. Lihat bagan 1.

Kerangka pikir dalam bagan 1 terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama dimulai dari latar belakang penelitian secara filosofis dan konstitusional, yang dijabarkan secara operasional kedalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas atau Sistem Pendidikan Nasional; dan Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Agama dan



Bagan 1:
Kerangka Pikir Penelitian

Pendidikan Keagamaan (Setneg RI, 2005; dan Setneg RI, 2015); disertai dengan teori dan konsep pendidikan, baik secara umum maupun khusus, dalam perspektif Islam untuk memposisikan bahwa pendidikan agama, dalam hal ini PAI (Pendidikan Agama Islam) amat kokoh secara filosofis-konstitusional, secara legal, dan secara teoritik konseptual, baik dari perspektif ilmu pendidikan maupun dari perspektif pendidikan menurut Islam (*cf* Mahmud & Yaacob, 2007; dan Safroni, 2013).

Penyelenggaraannya, pendidikan Islam di sekolah dihadapkan kepada berbagai permasalahan mendasar yang menghambat tercapainya tujuan pendidikan Islam di sekolah secara efektif. Salah satu permasalahan secara operasional di dalam proses pembelajaran adalah lemahnya penggunaan metode pembelajaran PAI.

Untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran PAI tersebut, peneliti menggagas *fun card* untuk dikembangkan

sebagai model *prototype* dan diterapkannya *fun card* sebagai media pembelajaran, sehingga metode pembelajaran PAI mengalami perubahan ke arah perbaikan dan ke arah pencapaian tujuan yang efektif. *Fun card* ini dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan keaktifan diri peserta didik dalam proses belajar, sehingga hasil belajar dapat dicapai secara optimal.

Tahap kedua adalah tahap penelitian untuk mengujicobakan *fun card* sebagai media pembelajaran dalam rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik, keaktifan diri, dan meningkatkan capaian hasil belajar yang lebih efektif. Penelitian ini menggunakan quasi eksperimen (Cook & Campbell, 1979); dan diselenggarakan di SMA (Sekolah Menengah Atas) di Kabupaten Sleman, DI (Daerah Istimewa) Yogyakarta, Indonesia. Penggunaan proses penelitian dengan menerapkan *fun card* ini dilaksanakan dengan menggunakan dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok

eksperimen; dan kelompok kedua adalah kelompok kontrol (Cook & Campbell, 1979; dan Moleong, 1998).

Kelompok eksperimen menerapkan *fun card* di dalam proses pembelajarannya; sedangkan pada kelompok kontrol menerapkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat *teacher centre oriented*. Langkah awal di dalam quasi eksperimen ini, semua subjek penelitian yang ditetapkan menjalani pre-test, baik untuk kelompok eksperimen maupun untuk kelompok kontrol. Langkah awal berikutnya adalah pengembangan modul *fun card* dan pelatihan guru untuk menggunakan *fun card* di dalam proses pembelajaran PAI. Waktu yang digunakan untuk uji coba ini adalah selama 3 (tiga) bulan.

Selanjutnya, kerangka pikir memasuki tahap 3, yang diawali dengan melaksanakan post-test untuk semua subjek, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hasil posttest ini diolah melalui analisis statistik uji *t* untuk membuktikan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak (Moleong, 1998). Hasil komparasi menunjukkan bahwa *fun card* terbukti sangat efektif didalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik. Hasil komparasi ini digunakan sebagai *feedback* kepada permasalahan PAI, yang dirumuskan pada kerangka pikir tahap 1.

Hipotesis. Hipotesis umum dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar antara kelompok peserta didik yang menggunakan *fun card* dengan kelompok peserta didik yang tidak menggunakan *fun card*”. Hipotesis operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pertama, “Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik yang diberikan perlakuan *fun card* pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan motivasi belajar peserta didik yang tidak diberikan

perlakuan *fun card* pada kelompok kontrol”.

Kedua, “Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan diri peserta didik yang diberikan perlakuan *fun card* pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan keaktifan diri peserta didik yang tidak diberikan perlakuan *fun card* pada kelompok kontrol”.

Ketiga, “Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik yang diberikan perlakuan *fun card* pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang tidak diberikan perlakuan *fun card* pada kelompok kontrol”.

Metode Penelitian dan Teknik

Pengumpulan Data. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan quasi eksperimen dengan model *Pre-test and Post-test Design*, di mana terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (cf Moleong, 1998; Bennett, 2009; dan Uno, 2010). Sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan di 6 SMA (Sekolah Menengah Atas) dari 45 SMA di Kabupaten Sleman, DI (Daerah Istimewa) Yogyakarta, Indonesia. Populasi peserta didik adalah kelas X SMA, yang dibagi dalam 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dengan jumlah peserta didik 313 orang; dan kelompok kontrol dengan jumlah 372 orang. Total sampel berjumlah 685 peserta didik. Lihat tabel 1.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang berbentuk skala untuk motivasi belajar peserta didik dan keaktifan diri peserta didik. Instrumen test digunakan untuk pre-test dan post-test. Proses penerapan uji coba *fun card* secara esensial adalah diawali dengan tahap persiapan, pengembangan modul *fun card*, pertemuan dengan guru pengganti, pembentukan kelompok, pengukuran variabel terikat tahap *pre-test*, pemberian perlakuan, serta pengukuran variabel terikat tahap *post-test* (Slavin, 1995; Moleong, 1998; Uno, 2010; dan Sulistiawati, 2013).

Pada tahapan ini, subjek penelitian dibagi

Tabel 1:
Nama Sekolah Subjek Penelitian

No.	Nama Sekolah/Jenis Sekolah	Jumlah
1.	SMA (Sekolah Menengah Atas) Negeri Gamping	4
2.	SMA (Sekolah Menengah Atas) Negeri Godean	
3.	SMA (Sekolah Menengah Atas) Negeri Minggir	
4.	SMA (Sekolah Menengah Atas) Negeri Seyegan	
5.	SMA (Sekolah Menengah Atas) Islam 1 Gamping (Swasta)	2
6.	SMA (Sekolah Menengah Atas) Gama Depok (Swasta)	
Total		6

Tabel 2:
Tehnik Pengumpulan Data

Variabel	Tehnik Pengumpulan Data	Instumen yang Digunakan
Motivasi Belajar	Kuesioner (Skala)	Skala
Keaktifan Diri	Kuesioner (Skala)	Skala
Hasil Belajar	Test	Test

dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (mendapatkan perlakuan menggunakan *fun card*) dan kelompok kontrol (tidak mendapatkan perlakuan menggunakan *fun card*). Guru yang melaksanakan tugas menggunakan *fun card* sebagai model *prototype*, dengan terlebih dahulu diberikan arahan dan diberikan modul sebagai panduan dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan *fun card* agar proses berjalan sesuai dengan yang semestinya.

Proses pengumpulan data, untuk mengukur variabel motivasi belajar dan keaktifan diri, dilaksanakan melalui tahapan berikut: instrumen dilakukan *try out*; kemudian dianalisis; kemudian direview; baru kemudian digunakan untuk mengumpulkan data. Tabel 2 menunjukkan penggunaan instrumen untuk masing-masing variabel, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Keseluruhan data hasil pengukuran pre-test dan pos-ttest diolah dengan menggunakan statistik uji *t* yang telah dikembangkan kedalam program aplikasi khusus untuk itu (*cf* Moleong, 1998; Mulyasa, 2009; dan Uno, 2010). Berdasarkan

hasil pengolahan data tersebut disusun temuan-temuan penelitian yang diikuti oleh analisis.

TEMUAN EMPIRIK: INOVASI DAN PEMBAHARUAN PENDIDIKAN ISLAM

Hasil penelitian yang merupakan pembuktian terhadap hipotesis penelitian ditunjukkan melalui hasil uji *t* untuk variabel motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Hasil uji *t* diperoleh nilai *t* untuk *t* motivasi belajar saat *pre-test* sebesar 5.102 dengan $p = 0.009$, nilai *t* untuk motivasi belajar *post-test* yaitu 5.738, nilai *t* untuk keaktifan diri *pre-test* yaitu 5.039 dengan $p = 0.007$, sedangkan nilai *t* untuk keaktifan diri *post-test* sebesar 11.180 dengan $p = 0.000$. Hasil uji *t* diperoleh nilai *t* untuk *t* hasil belajar saat *pre-test* sebesar 5.778 dengan $p = 0.009$, nilai *t* untuk hasil belajar *post-test* yaitu 8.134.

Berdasarkan hasil uji *t* di atas disimpulkan bahwa nilai *t* hitung yang diperoleh, baik untuk motivasi belajar, keaktifan diri, maupun hasil belajar, lebih besar dari *t* tabel,

sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar antara peserta didik yang mendapatkan *fun card* dengan peserta didik yang tidak mendapatkan *fun card*. Artinya, *fun card* secara efektif mampu meningkatkan, baik motivasi belajar, keaktifan diri peserta didik, maupun hasil belajar peserta didik.

Keseluruhan hasil uji hipotesis ini menunjukkan bahwa penggunaan *fun card* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) ternyata efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PAI di SMA (Sekolah Menengah Atas) Kabupaten Sleman, DI (Daerah Istimewa) Yogyakarta, Indonesia.

KESIMPULAN ¹

Atas dasar hasil uji hipotesis dan interpretasi, serta pemaknaannya dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:

Penggunaan *fun card* pada kelompok eksperimen sebagai media pembelajaran adalah efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri, dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) di SMA (Sekolah Menengah Atas). Proses pembelajaran tanpa menggunakan *fun card* pada kelompok kontrol tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan

¹Artikel ini adalah perasan atau saripati dari hasil penelitian untuk Disertasi Doktor saya, yang berjudul "Efektivitas Penggunaan *Fun Card* sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar, Keaktifan Diri, dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran PAI di SMA". Saya mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membimbing dan membantu saya dalam penulisan Disertasi ini. Secara khusus, saya mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Mohammad Fakry Gaffar, Guru Besar dari UPI (Universitas Pendidikan Indonesia) di Bandung, yang telah mendorong saya dan memberi peluang untuk menerbitkan ringkasan Disertasi ini di *Jurnal Mimbar Pendidikan*. Walau bagaimanapun, seluruh isi dan interpretasi dalam artikel ini tetap menjadi tanggung jawab akademik saya selaku pribadi.

diri, dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PAI di SMA. Efektivitas penggunaan *fun card* dibuktikan dengan adanya peningkatan yang amat meyakinkan, yang terjadi pada ketiga variabel tersebut sebagai hasil penggunaan *fun card*.

Secara pedagogis, *fun card* sebagai *learning media* ternyata memiliki kemampuan untuk membawa perubahan dalam memperbaiki metode pembelajaran yang konvensional, bersifat monolog, dan *teacher center oriented*, yang mengakibatkan pembelajaran PAI membosankan, tidak menarik, dan dianggap kurang berharga, menjadi pembelajaran yang inovatif dan produktif.

Secara psikologis, dengan menggunakan *fun card* maka proses pembelajaran PAI berubah menjadi mata pelajaran dengan proses pembelajaran yang bersifat *student center oriented*, *attractive*, kreatif, dan *inspiring*, tidak hanya bagi peserta didik tapi juga bagi para guru.²

Referensi

- Abror, A.R. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana.
- Achsin, A. (2006). *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar-Mengajar*. Ujung Pandang: IKIP [Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan] Ujung Pandang.
- Agung, Iskandar *et al.* (2014). *Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Bee Media Pustaka.
- Ali, Mohammad. (2006). *Guru dalam Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ames, C. (1992). "Classrooms: Goals, Structures, and Student Motivation" dalam *Journal of Educational Psychology*, Vol.84, No.3, hlm.261-271.
- Angkowo, R. & A. Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arias, J.F. (2002). "Recent Perspectives in the Study of Motivation: Goal Orientation Theory" dalam *Escritos de Psicologia*, No.6, hlm.72-84.
- Arifin, M. (2008). *Kapita Selekta Pendidikan Islam*.

²**Pernyataan:** Saya, yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa artikel ini adalah asli merupakan karya tulis saya sendiri; dan artikel ini belum pernah dimuat dalam jurnal manapun juga. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

- Jakarta: PT Bhumi Aksara, cetakan ketiga.
- Arsyad, A. (2006). *Pengantar Psikologi Intelegensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, W.W. & P. Sukardi. (2009). "Pengaruh Motivasi Belajar dan Metode Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu, Kelas VIII SMP Negeri 16 Brangsong" dalam *Economic Education Analysis Journal*, Vol.1, No.2, hlm.1-6.
- Bennett, J. (2009). "Researchers Study Motivation in Class". Tersedia secara online di: <http://www.usc.edu/uscnnews/stories/16428.html> D [diakses di Yogyakarta, Indonesia: 5 Oktober 2015].
- Blankmayer, K.L., J. Hackathorn & L.D. Solomon. (2011). "Learning by Doing: An Empirical Study of Active Teaching Techniques" dalam *The Journal of Effective Teaching*, Vol.11, No.2, hlm.40-54.
- Cook, Thomas D. & Donald T. Campbell. (1979). *Quasi-Experimentation: Design & Analysis Issues for Field Settings*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Crain, W. (2007). *Teori Perkembangan: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Terjemahan.
- Crow, A. & L. Crow. (1998). *Psikologi Belajar*. Surabaya: Bina Ilmu, Terjemahan.
- Dahar, R.W. (2006). *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depag RI [Departemen Agama Republik Indonesia]. (1982/1983). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia.
- Depdiknas RI [Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia]. (2010). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djohar, M.S. (2006). *Guru, Pendidikan, dan Pembinaan: Penerapannya dalam Pendidikan dan UU Guru*. Yogyakarta: Graha Indah.
- Dryden, G. & V. Jeannette. (1999). *The Learning Revolution*. New Zealand: The Learning Web.
- Elliot, S.N. et al. (2009). *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning*. Singapore: Brown and Benchmark Publisher.
- Gaffar, M.F. (2016). *Self-Sustainable Capacity Development in Education*. Bandung: UPI [Universitas Pendidikan Indonesia] Press.
- Ghufron, Anik. (2008). "Optimalisasi Kegiatan Inovatif Guru dalam Implementasi Kurikulum di Sekolah". *Naskah Pidato Pengukuhan Guru Besar*. Yogyakarta: UNY [Universitas Negeri Yogyakarta].
- Goe, L. (2007). *The Link between Teacher Quality and Student Outcomes: A Research Synthesis*. Washington: National Comprehensive Center for Teacher Quality.
- Hamami, Tasman. (2004). "Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum sebagai Keharusan Sejarah" dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol.1, No.2. Tersedia secara online juga di: <http://digilib.uin-suka.ac.id/8665/1/TASMAN%20HAMAMI%20PENDIDIKAN%20AGAMA%20ISLAM%20DI%20SEKOLAH%20UMUM%20SEBAGAI%20KEHARUSAN%20SEJARAH.pdf> [diakses di Yogyakarta, Indonesia: 2 Mei 2016].
- Hamdu, G. & L. Agustina. (2011). "Pengaruh Motivasi Belajar Peserta Didik terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar: Studi Kasus terhadap Peserta Didik Kelas IV SDN Tarumanegara, Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya" dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.12, No.1, hlm.90-96.
- Harrell, A.M. & M.J. Stahl. (1984). "McClelland's Trichotomy of Needs Theory and the Job Satisfaction and Work Performance of CPA Firm Professionals" dalam *Accounting, Organizations, and Society*, Vol.9, Issues 3-4, hlm.214-252.
- Imron, A. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Kemendikbud RI [Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia]. (2014). *Proses Pembelajaran pada Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lilly, J.D., J.A. Duffy & M. Virick. (2006). "A Gender-Sensitive Study of McClelland's Needs, Stress, and Turnover Intent with Work-Family Conflict" dalam *Women in Management Review*, Vol.21, Iss.8, pp.662-680. Abstract is available online also at: <http://www.emeraldinsight.com> [accessed in Yogyakarta, Indonesia: May 2, 2016].
- LPPKB [Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Kehidupan Bernegara]. (2011). "Pedoman Umum Implementasi Pancasila dalam Kehidupan Bernegara". Tersedia secara online di: <https://lppkb.wordpress.com/2011/03/16/pedoman-umum-implementasi-pancasila-dalam-kehidupan-bernegara/> [diakses di Yogyakarta, Indonesia: 2 Mei 2016].
- Mahmud. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mahmud, Z. & M. Yaacob. (2007). "The Relationship of Teacher's Immediacy to Student Motivation and Student Learning: A Literature Analysis" dalam *Jurnal Pendidikan*, No.32, hlm.91-101.
- Mardianto. (2013). *Psikologi Pendidikan: Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Marzuki. (2012). "Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menerapkan Metode Diskusi Kelompok". Tersedia secara online di: <http://q-belajar.blogspot.com/2012/09/makalah-ptk-melalui-penggunaan->

- [metode.html](#) [diakses di Yogyakarta, Indonesia: 3 Mei 2016].
- Minarti, S. (2013). *Ilmu Pendidikan Islam: Fakta Teoritis-Filosofis dan Aplikatif-Normatif*. Jakarta: Penerbit Amzah.
- Moleong, Lexy J. (1998). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Depdikbud RI [Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia].
- Mulyasa, E. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Munadi, Yudhi. (2010). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan*. Jakarta: GP Press.
- Nilawati, L. & I.D. Bimo. (2010). "Pengaruh Motivasi pada Kinerja Belajar" dalam *INTEGRITAS: Jurnal Manajemen Bisnis*, Vol.3, No.3, hlm.287-303.
- Pajouhandeh, E. (2013). "Personal Development and Self-Actualization of Students in the New Environment" dalam *International Journal of Research in Social Sciences*, Vol.2, No.1, hlm.21-26.
- Parini, Jay. (2009). *The Art of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Terjemahan.
- Pribyl, C.B., M. Sakamoto & J.A. Keaten. (2004). "The Relationship between Nonverbal Immediacy, Student Motivation, and Perceived Cognitive Learning among Japanese College Students" dalam *Journal of Japanese Psychological Research*, Vol.46, No.2, hlm.73-85.
- Rideout, V. (2008). *Television as a Health Educator: A Case Study of Grey's Anatomy*. California: The Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Rodgers, D.L. & B.W. Thorton. (2011). "The Effect of Instructional Media on Learner Motivation: Instructional Materials Motivation Survey" dalam *International Journal of Instructional Media*, Vol.10, No.10, hlm.11-58.
- Roestiyah, N.K. (2008). *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Safroni, L. (2013). *Al-Ghazali Berbicara tentang Pendidikan Islam*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Santrock, J.W. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup, Terjemahan.
- Setneg RI [Sekretariat Negara Republik Indonesia]. (2005). *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Setneg RI [Sekretariat Negara Republik Indonesia]. (2007). *Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Setneg RI [Sekretariat Negara Republik Indonesia]. (2015). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Silberman, L.M. (2009). *Active Learning: 101 Cara Belajar Peserta Didik Aktif*. Bandung: Nusamedia, Terjemahan.
- Slavin, Robert E. (1995). *Research on Cooperative Learning and Achievement What We Know: What We Need to Know?* USA [United States of America]: Center for Research on the Education of Student at Risk, John Hopkins University.
- Slavin, Robert E. (1997). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Allyn and Bacon, fifth edition.
- Sobur, A. (2008). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Soemanto, W. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. & R. Ahmad. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sulistiawati, D. Sutiman. (2013). "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Card Sort terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Kimia, Kelas XI, Semester Genap" dalam *e-Journal UNY*, Vol.II [Jun-Juli]. Yogyakarta: UNY [Universitas Negeri Yogyakarta].
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tandogan, R.O. & O. Akinoglu. (2007). "The Effects of Problem-Based Active Learning in Science Education on Students' Academic Achievement, Attitude, and Concept Learning" dalam *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, Vol.3, No.1, hlm.71-81.
- Thalib, Syamsul Bachri. (2013). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Uno, H.B. (2008). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, H.B. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Webster, M. (2006). *Webster's Ninth New Collegiate Dictionary*. New York: Meriam-Webster Inc.
- Widianingrum, D. (2014). "Pengaruh Metode Pembelajaran *Active Learning Tipe Quiz Team* pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Turi, Tahun Pelajaran 2013/2014". *Tesis Magister Pendidikan Tidak Diterbitkan*. Yogyakarta: UNY [Universitas Negeri Yogyakarta].
- Wingkel, W.S. (2007). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo, Terjemahan.
- Yudha, A. (2009). *Kenapa Guru Harus Kreatif?* Bandung: Penerbit Mizan.