

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MENGOPERASIKAN PERALATAN PNEUMATIK DI SMK N TEMBARAK

EFFECTIVENESS OF INQUIRY LEARNING MODEL FOR STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SUBJECT OPERATE PNEUMATIC EQUIPMENT IN SMK N TEMBARAK

Oleh: Bayu Wicaksono, bayuwicaksono1992@gmail.com, Pend.Teknik. Mekatronika, FT UNY
Totok Heru Tri Maryadi, totok_ygy@yahoo.com, Pend.Teknik. Mekatronika, FT UNY

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model belajar *inquiry* berbantuan media pembelajaran dengan software *lectora* dalam pembelajaran pneumatik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Tembarak. Hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini termasuk dalam bentuk eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Efektivitas penggunaan model pembelajaran *inquiry* dilakukan dengan cara membandingkan hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan lembar observasi. Hasil uji normalitas menunjukkan data penelitian berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varian data penelitian ini homogen. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *inquiry* efektif diterapkan pada mata pelajaran mengoperasikan peralatan pneumatik, atas dasar dari data sebagai berikut. 1) Ada perbedaan signifikan antara model pembelajaran *inquiry* dengan metode konvensional pada pencapaian kompetensi kognitif siswa. Dengan rerata gain score 0,63 berbanding 0,54. 2) Ada perbedaan signifikan antara model pembelajaran *inquiry* dengan metode konvensional pada pencapaian kompetensi afektif siswa. Dengan rerata model *inquiry* sebesar 77,57 berbanding 66,00. 3) Ada perbedaan signifikan antara model pembelajaran *inquiry* dengan metode konvensional pada pencapaian kompetensi psikomotorik siswa. Dengan rerata model *inquiry* sebesar 79,40 berbanding 64,20.

Kata kunci: Afektif, kognitif, psikomotorik, Inquiry, Pneumatik

Abstract

The objectives of this research were to find out learning outcomes after using the model of inquiry learning with lectors software instructional media aided learning pneumatic on Vocational High School. Learning outcomes include cognitive, affective, and psychomotor. This study was a quasi-experimental form. Design research is Nonequivalent Control Group Design. The effectiveness of the use of models of inquiry learning is done by comparing the learning outcomes between the control and experimental classes. Data collection techniques using the test, questionnaire, and observation. Normality test results showed normal distribution of research data. Homogeneity test results show that the homogeneous variant of this research data. The data were further analyzed using the t test. The results showed that the inquiry effectively applied to pneumatic subject, on the basis of the following data. 1) There is a significant difference between the models of inquiry learning with the conventional method on students achievement of cognitive competence. With mean gain score of 0.63 to 0.54. 2) There is a significant difference between the models of inquiry learning with the conventional method on students achievement of affective competencies. With mean of affective 77.57 to 66.00. 3) There is a significant difference between the models of inquiry learning with the conventional method in the achievement of students psychomotor competencies. With mean of cognitive 79.40 to 64.20.

Keywords: *affective, cognitive, psychomotor, Inquiry, Pneumatics*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting dan menjadi peran terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan mengajarkan manusia untuk mampu memanfaatkan sumber daya yang ada secara optimal dan bijaksana, sehingga pendidikan berperan penting mengajarkan manusia untuk bertahan hidup. Para pendiri bangsa ini sangat mengerti pentingnya pendidikan dari bangsa ini. Untuk itulah pendidikan ditempatkan di dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Tujuan kehidupan berbangsa dan bernegara tidak hanya ditujukan untuk menciptakan kesejahteraan umum, tetapi juga mencerdaskan kehidupan bangsa (Metrovnews). Karena pentingnya pendidikan bagi masyarakat Indonesia, masyarakat menuntut kualitas pendidikan yang tinggi. Namun, di mata dunia, mutu pendidikan Indonesia ternyata masih rendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya, khususnya di Asia Tenggara. Berdasarkan data *The Learning Curve Pearson 2014*, Selasa (13/5/2014), sebuah lembaga pemeringkatan pendidikan dunia, memaparkan bahwa Indonesia menduduki posisi bontot alias akhir dalam mutu pendidikan di seluruh dunia. Indonesia menempati posisi ke-40 dengan indeks rangking dan nilai secara keseluruhan yakni minus 1,84. Sementara pada kategori kemampuan kognitif indeks rangking 2014 versus 2012, Indonesia diberi nilai -1,71. Sedangkan untuk nilai pencapaian pendidikan yang dimiliki Indonesia, diberi skor -2,11. Posisi Indonesia ini menjadikan yang terburuk. Dimana Meksiko, Brasil, Argentina, Kolombia, dan Thailand, menjadi lima negara dengan rangking terbawah yang berada di atas Indonesia (Okezone). Rendahnya perhatian peserta didik pada

penyampaian materi yang dilakukan oleh guru berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik di sekolah. Guru merupakan kunci dalam proses pembelajaran sebagai pemilih media pembelajaran di kelas. Tinggi atau rendahnya perhatian peserta didik pada proses pembelajaran tergantung pada pemilihan media yang digunakan. Dengan menggunakan media yang lebih menarik tentu juga akan membuat peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan pembelajaran, peserta didik juga mudah bosan jika menggunakan media yang begitu begitu saja. Oleh karena itu proses pembelajaran tergantung pada pemilihan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengukur tingkat keefektifan model pembelajaran *inquiry*. Tingkat keefektifan dapat dengan cara melihat : (1) apakah ada perbedaan kemampuan kognitif siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Inquiry* dengan kemampuan kognitif siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional, (2) apakah ada perbedaan kemampuan afektif siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Inquiry* dengan kemampuan afektif siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional, (3) apakah ada perbedaan kemampuan psikomotorik siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Inquiry* dengan kemampuan psikomotorik siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi Individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup

(Sugihartono, 2007). Belajar adalah suatu proses inti dalam dunia pendidikan. Menurut Dimiyati dan Moedjiono belajar merupakan tindakan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya proses belajar (Dimiyati dan Moedjiono, 2002). Menurut Trianto proses belajar terjadi melalui banyak cara baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar (Trianto, 2010).

Pembelajaran dengan penyelidikan atau yang sering dikenal dengan istilah *Inquiry learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengenalkan siswa pada penyelesaian suatu masalah dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Suatu model pembelajaran adalah merupakan sebuah desain untuk membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Trianto, 2007). Strategi pembelajaran *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan (Wina Sanjaya, 2014). *discovery learning* berbeda dengan *inquiry learning*. Dalam *discovery learning*, ada pengalaman yang disebut “Aha experience” yang dapat diartikan seperti, “Nah, ini dia”. Sebaliknya, *inquiry* tidak selalu sampai proses tersebut. Hal ini karena proses akhir *discovery learning* adalah penemuan, sedang *inquiry learning*

proses akhir terletak pada kepuasan kegiatan meneliti. *Discovery* merupakan bagian dari *Inquiry*, atau *inquiry* merupakan perluasan proses *discovery* yang digunakan lebih mendalam (Agus Suprijono, 2009). Kata *inkuiri* atau dalam istilah lain disebut *inquire* (*enquire*), menurut kamus Oxford bahasa Inggris berarti penyelidikan atau menanyakan keterangan untuk memperoleh informasi. *Inquiry* merupakan model pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar berpikir ilmiah pada peserta didik, sehingga dalam prosesnya peserta didik lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas peserta didik dalam memahami dan memecahkan masalah (Kokom Komalasari, 2013). *Inkuiri* merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan guru untuk mengajar di depan kelas. Contoh pelaksanaannya seperti berikut, guru membagi tugas meneliti suatu masalah ke kelas. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok mendapat tugas tertentu yang harus dikerjakan. Kemudian mereka mempelajari, meneliti maupun membahas tugasnya bersama, kemudian membuat laporan yang tersusun dengan baik (Roestiyah dan Yumiati, 1985).

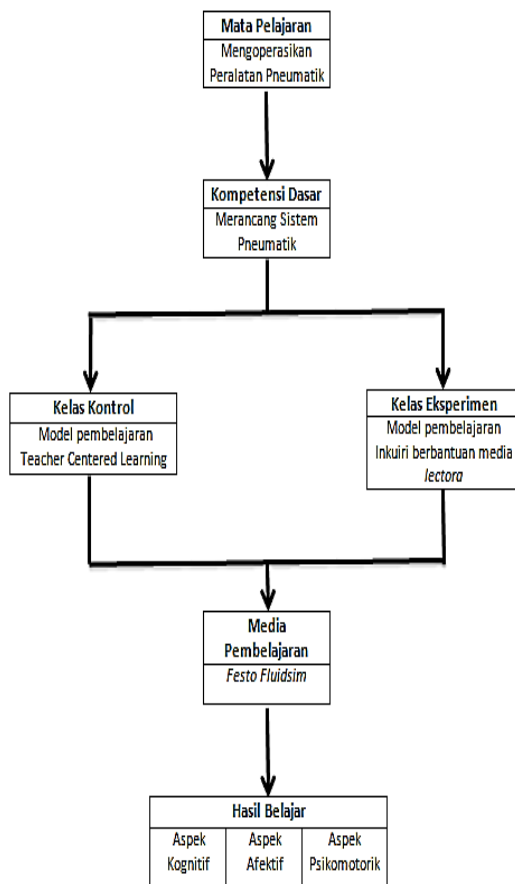
Media merupakan alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran. Chomsin S. Widodo dan Jasmadi mengungkapkan media menjadi salah satu komponen dari empat komponen yang harus ada dalam suatu proses komunikasi. Media yaitu pemberi informasi atau sumber informasi, informasi itu sendiri, penerima informasi dan media (Chomsin dan Jasmadi, 2008). Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari

pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2002) Hal serupa juga dikatakan oleh Smaldino E. Sharon and Russell D. James (2005: 45), "*Media is a means of communication and source of information. Derived from the Latin word meaning "between", the term refers anything that carries information between a source and a receiver.*" (Smaldini Sharon, 2005)

Efektifitas berasal dari kata dasar efektif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata efektif mempunyai arti ada efek, pengaruh atau akibat, selain itu efektif juga dapat diartikan dapat membawa hasil, atau berhasil guna. Sedangkan definisi keefektifan sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam suatu usaha atau tindakan berarti "keberhasilan"(Depdiknas, 2005).

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut merupakan hasil proses belajar (Nana Sudjana, 2009). Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2010). Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta apersepsi dan abilitas. Menurut Benjamin S Bloom menyatakan ada tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Benjamin S. Bloom, 1956). Ranah kognitif merupakan tahapan pengembangan kemampuan intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif merupakan gambaran perubahan sikap dan nilai-nilai pengembangan. Ranah afektif terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Selain terdiri dari aspek

diatas, ranah afektif juga memiliki empat tipe karakteristik afektif yang penting dalam proses pembelajaran. Sukanti menjelaskan empat karakteristik afektif terdiri dari sikap, minat, konsep diri dan nilai (Sukanti, 2011). Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar. Ada 7 kategori dalam ranah psikomotorik yaitu persepsi, kesiapan, reaksi yang diarahkan, reaksi natural, reaksi yang kompleks, adaptasi, kreativitas. Selain 7 aspek diatas diperlukan juga adanya efisiensi waktu. Efisiensi waktu menunjukkan adanya efektivitas kerja siswa dalam menyelesaikan suatu tugas atau proyek. Efektivitas kerja adalah keseimbangan atau pendekatan optimal pada pencapaian tujuan, kemampuan, dan pemanfaatan tenaga manusia. Jadi konsep tingkat efektivitas menunjukkan pada tingkat seberapa jauh organisasi melaksanakan kegiatan atau fungsi-fungsi sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan menggunakan secara optimal alat-alat dan sumber-sumber yang ada. Apabila siswa dengan bantuan model pembelajaran *Inquiry* berhasil menerapkan pola-pola dan nilai-nilai pembelajaran pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Inquiry* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk dalam bentuk penelitian eksperimen semu yaitu desain penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan proses eksperimen. Hal ini karena dalam praktek dilapangan, eksperimen sejati yang melakukan kontrol sedemikian ketat mungkin hanya bisa dilakukan pada kondisi tertentu. Situasi kelas sebagai tempat memberikan perlakuan tidak memungkinkan pengontrolan yang demikian ketat seperti eksperimen sejati.

Pada penelitian quasi experiment, terdapat dua kelompok yaitu, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol mendapatkan tindakan

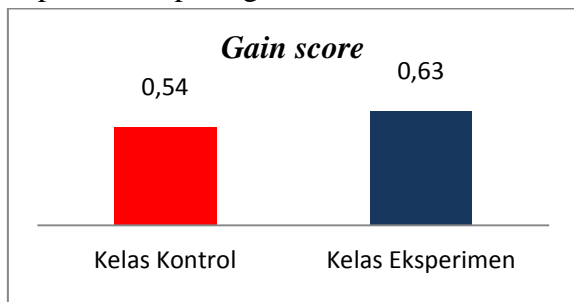
dengan model konvensional, sedangkan pada Kelompok eksperimen mendapat tindakan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Inkuiri dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Desain eksperimen untuk mengambil data menggunakan Non Equivalent Control-Group design. Pemilihan kelas kontrol dan eksperimen ditentukan secara random dari dua kelas yang ada yaitu kelas XII Mekatronika A dan XII Mekatronika B, sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelompok. *Posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar setelah dikenai tindakan. *Treatment* akan dilaksanakan setelah *pretest* dan sebelum *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data menggunakan analisis deskripsi, uji prasyarat dan uji hipotesis. Metode pengumpulan data untuk ranah kognitif menggunakan *pretest* dan *posttest* yang kemudian dihitung menggunakan rumus skor gain menurut teori dari Hake. Pengumpulan data untuk ranah afektif menggunakan angket dan untuk ranah psikomotorik menggunakan *checklist*.

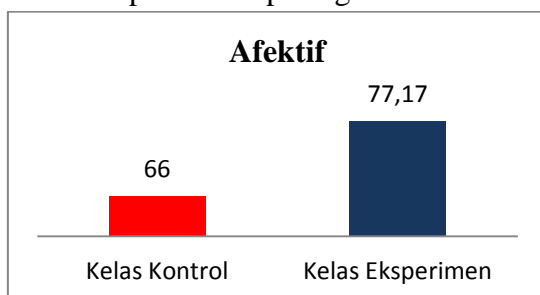
Hasil *pretest* siswa pada kelas kontrol diperoleh skor tertinggi 73,91 dan skor terendah sebesar 17,39 dengan rerata 46,67. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh skor tertinggi 82,61 dan terendah sebesar 13,04 dengan rerata 49,11. Hasil *posttest* siswa pada kelas kontrol diperoleh skor tertinggi 91,30 dan nilai skor terendah sebesar 52,17 dengan rerata 74,94. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh skor tertinggi 95,65 dan nilai skor terendah sebesar 60,87 dengan rerata 81,07.

Efektifitas model pembelajaran *Inquiry* berbantuan *lectora* dapat diketahui melalui perbedaan hasil yang signifikan melalui rerata skor gain yang diperoleh yaitu diketahui bahwa nilai mean gain score kelas kontrol sebesar 0,54. Perhitungan gain score pada kelas eksperimen diperoleh nilai mean sebesar 0,63. Diagram batang perbandingan rerata gain score kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Histogram Perbandingan Rerata Skor Gain

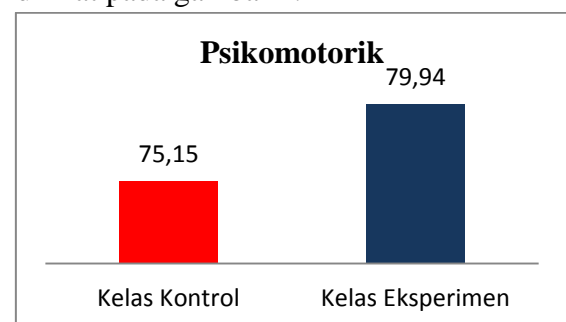
Penilaian pada ranah afektif siswa menggunakan instrumen angket dengan menggunakan skala *Likert* yang berisi 20 butir pertanyaan. Berdasarkan penilaian angket diperoleh rerata skor kelas kontrol sebesar 66,00 dengan skor tertinggi 78,75 dan nilai terendah sebesar 58,75. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rerata skor sebesar 77,17 dengan skor tertinggi 88,75 dan nilai terendah sebesar 60,00. Perbandingan rerata skor afektif dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Grafik Histogram Perbandingan Rerata Skor Afektif

Penilaian pada ranah psikomotorik siswa menggunakan instrumen *checklist*

yang berisi butir penilaian berdasarkan persiapan praktikum, proses praktikum, hasil, efisiensi waktu dan laporan praktikum. Berdasarkan penilaian angket diperoleh rerata skor kelas kontrol sebesar 75,15 dengan skor tertinggi 81,88 dan skor terendah sebesar 55,00. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rerata skor sebesar 79,94 dengan skor tertinggi 96,25 dan skor terendah sebesar 61,25. Perbandingan rerata skor afektif dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Grafik Histogram Perbandingan Rerata Skor Psikomotorik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry* berbantuan *media lectora* dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Siswa kelompok eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik karena tahapan pembelajaran siswa yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry* lebih terstruktur menurut tahapan yang dijabarkan oleh sunaryo. Tahapan *Inquiry* dimulai dengan guru memberikan orientasi masalah yang akan diberikan pada siswa kepada siswa, dilanjutkan dengan guru mengorganisasikan siswa untuk menyusun hipotesis dari penyelidikan, selanjutnya guru mempersilakan siswa dalam penyelidikan dan mencari data-data untuk memecahkan masalah secara berkelompok,

setelah mendapat data siswa akan mengolah dan memilih jawaban terbaik dari data yang dikumpulkan dan mempresentasikan hasil kelompok dan diakhiri evaluasi proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh guru.

Penerapan model *Inquiry* memiliki tingkat keefektifan yang lebih tinggi apabila dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Model *Inquiry* layak diterapkan karena memiliki beberapa keunggulan diantaranya : (1) Penyelidikan merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran, (2) Penyelidikan dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa, (3) Penyelidikan dapat meningkatkan aktivitas siswa, (4) Penyelidikan dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, (5) Penyelidikan dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, (6) Melalui penyelidikan bisa memperlihatkan pada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja, (7) Penyelidikan dianggap lebih menyenangkan ceramah dan disukai siswa, (8) Penyelidikan dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru, (9) Penyelidikan dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata, (10) Penyelidikan dapat mengembangkan minat

siswa untuk secara terus menerus belajar karena rasa ingin tahu sekalipun pendidikan formal telah berakhir.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Inquiry* memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dibanding metode konvensional karena : (1) Ada perbedaan signifikan antara model pembelajaran inkuiri dengan metode konvensional pada pencapaian kompetensi kognitif peserta didik. Bisa dilihat dengan data dari rerata gain score pada kompetensi kognitif peserta didik yang menggunakan model pembelajaran inkuiri sebesar 0,63 sedangkan rerata gain score pada kompetensi kognitif peserta didik yang menggunakan metode konvensional atau teacher centered learning sebesar 0,54. Diketahui bahwa nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,05) dan nilai thitung berada di luar daerah penerimaan H_0 . Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan data gain score ternormalisasi yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. (2) Ada perbedaan signifikan antara model pembelajaran inkuiri dengan metode konvensional pada pencapaian kompetensi afektif peserta didik. Bisa dilihat dengan data dari rerata nilai kompetensi afektif peserta didik yang menggunakan model pembelajaran inkuiri sebesar 77,57 sedangkan rerata nilai kompetensi afektif peserta didik yang menggunakan metode konvensional atau teacher centered learning sebesar 66,00. Diketahui bahwa nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,05) dan nilai thitung berada di luar daerah penerimaan H_0 . Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar aspek afektif antara kelas

kontrol dan eksperimen. (3) Ada perbedaan signifikan antara model pembelajaran inkuiri dengan metode konvensional pada pencapaian kompetensi psikomotorik peserta didik. Bisa dilihat dengan data dari rerata nilai kompetensi psikomotorik peserta didik yang menggunakan model pembelajaran inkuiri sebesar 79,94 sedangkan rerata nilai kompetensi psikomotorik peserta didik yang menggunakan metode konvensional atau teacher centered learning sebesar 64,20. Diketahui bahwa nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,05) dan nilai thitung berada di luar daerah penerimaan H_0 . Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar aspek psikomotorik antara kelas kontrol dan eksperimen.

REKOMENDASI

Rekomendasi dari hasil penelitian ini adalah: (1) orientasi masalah yang disampaikan dengan penuh teka-teki akan meningkatkan keingintahuan siswa terhadap materi pelajaran yang membuat siswa menggunakan segala macam sumber belajar untuk dapat menjawab rasa keingintahuannya dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, (2) mengintegrasikan pemikiran pribadi dengan keadaan sekitar termasuk ide dan pemikiran orang lain dengan materi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah afektif, (3) keaktifan siswa dalam memecahkan masalah dimulai dari proses persiapan hingga hasil yang diperoleh diawasi dengan baik oleh guru dapat meningkatkan psikomotorik siswa karena keterampilan diri siswa dapat terkontrol dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Metrotvnews.2014.*Pentingnya pendidikan*. Diakses dari http://metrotvnews.com/BetapaPentingnyaPendidikan_MetroView_Metrotvnews.com Pada tanggal 10 Agustus 2014 Jam 13.00 WIB
- Okezone. 2014. *Mutu Pendidikan Indonesia*. Diakses dari <http://news.okezone.com/read/2014/05/13/373/984246/rangking-mutu-pendidikan-ri-di-dunia-paling-jeblok> Pada tanggal 10 Agustus 2014 Jam 13.35 WIB
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Uny Press.
- Dimiyati & Moedjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana
- Trianto. 2007. *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Wina Sanjaya. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative learning*. Yogyakarta : pustaka pelajar
- Kokom Komalasari. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Refika Aditama.
- Roestiyah & Yumiati. 1985. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Bina Aksara.
- Chosmin & Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sharon E, Smaldino. 2005. *Instructional Technology And Media For Learning*.UK: Prentice Hall.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Asep Jihad & Abdul haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Bloom, Benjamin S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives*. London: Longman Inc.
- Sukanti. 2011. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Diakses dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jp-akun/article/download/960/770> Pada tanggal 16 September 2014 Jam 08.00 WIB