

JEJAK LANGKAH PERUBAHAN

dari Using sampai Indonesia

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Lingkup Hak Cipta

Pasal 1:

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 9:

1. Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan: a. penerbitan Ciptaan; b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; c. penerjemahan Ciptaan; d. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan; e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman Ciptaan; h. Komunikasi Ciptaan; dan i. penyewaan Ciptaan.

Ketentuan Pidana

Pasal 113:

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Pasal 114

Setiap Orang yang mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).

JEJAK LANGKAH PERUBAHAN

dari Using sampai Indonesia

Editor:

Novi Anoegrajkti



PENERBIT OMBAK
www.penerbitombak.com

2016

**JEJAK LANGKAH PERUBAHAN
DARI USING SAMPAI INDONESIA**

Copyright©Pusat Penelitian Budaya Etnik dan Komunitas,
Lembaga Penelitian Universitas Jember, Agustus 2016

Diterbitkan oleh Pusat Penelitian Budaya Etnik dan Komunitas,
Lembaga Penelitian Universitas Jember
bekerjasama dengan Himpunan Sarjana-Kesusastraan Indonesia dan
Penerbit Ombak (**Anggota IKAPI**), 2016
Perumahan Nogotirto III, Jl. Progo B-15, Yogyakarta 55599
Tlp. 085105019945; Fax. (0274) 620606
e-mail: redaksiombak@yahoo.co.id
facebook: Penerbit Ombak Dua
www.penerbitombak.com

PO.690.07.'16

Editor:

Novi Anoegrajekti

Tata letak: Ridwan
Sampul: Dian Qamajaya

Gambar Sampul
www.google.com.sg

Perpustakaan Nasional: Katalog dalam Terbitan (KDT)

**JEJAK LANGKAH PERUBAHAN
DARI USING SAMPAI INDONESIA**

Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2016
xvi + 416 hlm.; 16 x 24 cm
ISBN: 978-602-258-381-3

DAFTAR ISI

Kata Pengantar Editor

Ruang Negosiasi Tradisional dan Inovasional ~ vii

Kata Pengantar Ketua HISKI Pusat

Metamorfosis Bahasa, Sastra, dan Budaya ~ x

Kata Pengantar Rektor Universitas Jember

Sastra: Jejak-jejak dan Perubahannya ~ xiv

BAGIAN PERTAMA: BAHASA MEMBANGUN MANUSIA

1. Lirik Tembang Jamu: Antara Pengenalan dan Romantisme
 - Sudartomo Macaryus ~ 1
2. Model-Model Strategi Kesantunan Berbahasa dalam Kultur Jawa
 - M. Rus Andianto ~ 16
3. Mengenalkan Bahasa Daerah Sejak Dini kepada Anak
 - Anastasia Erna Rochiyati Sudarmaningtyas ~ 46
4. Masa Depan Bahasa Madura di Kabupaten Jember: Sebuah Ancaman di Depan Mata
 - Hairus Salikin ~ 55

BAGIAN KEDUA: SASTRA DAN KESADARAN SOSIAL

1. Perubahan Sosial Berbasis Lintas Budaya: Identitas dan Ruang Negosiasi Global-Lokal
 - Novi Anoeagrajekti ~ 68
2. Nasionalisme *Fashion*: Ekspresi Identitas Pascakolonial dalam Novel Trilogi *Ronggeng Dukuh Puruk* Karya Ahmad Tohari
 - Abu Bakar Ramadhan Muhamad ~ 84
3. Memahami Sosok Perempuan: *Parasit Lajang*, *Cerita Cinta Enrico*, dan *Pengakuan Eks Parasit Lajang*
 - Endang Sri Widayati ~ 103
4. Sastra Daerah Cermin Penanaman Pendidikan Perilaku Berkarakter
 - Muji ~ 119
5. Interpretasi Tanda-tanda Realitas Sosial dalam Puisi “Marto Klungsu dari Leiden” Karya Darmanto Jatman: Sebuah Tinjauan Semiotik Sastra
 - Sunarti Mustamar ~ 128
6. Teks *Swargarohanaparwa* sebagai Model Perilaku Moralitas dalam Kehidupan Manusia
 - Asri Sundari ~ 149
7. Representasi Perempuan dalam Novel *Perempuan Berkalung Sorban* Karya Abidah El-Khalieqy dan *Aku Lupa Bahwa Aku Perempuan* Karya Ihsan Abdul Qudus: Kajian Stilistika
 - Ahmad Faizi ~ 158

8. Sastra Harjendranu dan Ajaran Kesempurnaan Resi Wisrawa Kepada Dewi Sukeksi: Suatu Rekonstruksi Konsep Etika Nusantara dalam *Serat Lokapala*
 - Eko Suwargono ~ 180
9. Urgensi Sastra Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembangunan Moral Bangsa: Kajian Sosiologi Sastra
 - Ali Imron Al-Ma'ruf ~ 204

BAGIAN KETIGA: BAHASA DAN SASTRA MEDIA EDUKASI

1. Pemanfaatan Nilai Edukasi Lagu Daerah di Indonesia dalam Pembangunan Karakter Bangsa
 - Anita Widjajanti ~ 220
2. Pengembangan Media Pembelajaran Demokratis Kooperatif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara melalui Strategi Kooperatif *Think Pairs Share*
 - Arief Rijadi dan Parto ~ 232
3. Memelihara Keberdayaan Teks Dongeng melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Berpendekatan *Whole Language*
 - Arju Muti'ah ~ 250
4. Model Pendidikan Pesantren dalam Novel *Santri Cengkir* Karya Abidah El-Khalieq
 - Furoidatul Husniah ~ 265
5. Strategi Kontestasi Jender dalam Sastra Anak Indonesia dan Sastra Anak Terjemahan: Pola Resistensi Tokoh Perempuan di Bawah Hegemoni Kultur Patriarki
 - Supiastutik dan Dina Dyah Kusumayanti ~ 275

BAGIAN KEEMPAT: BUDAYA VERBAL DAN NONVERBAL

1. *Welas Asih*: Merefleksi Tradisi Sakral, Memproyeksi Budaya Profan
 - Heru S.P. Saputra ~ 288
2. Membincang Kembali Diskursus Bangsa dalam Novel Indonesia: Dari Etnolokalitas sampai dengan Pascanasional-Pasca-Indonesia
 - Akhmad Taufiq ~ 314
3. Revitalisasi Budaya Seni dan Sastra Cina Pasca-Orde Baru
 - Retno Winarni, Bambang Samsu Badriyanto, dan Sri Ana Handayani ~ 338
4. Mitos "Duplang Kamal-Pandak" di Lembah Gunung Argapura Jawa Timur
 - Sukatman ~ 359
5. Percumbuan antara *Danyang Buyut Cili* dengan *Barong Tuwa dalam Ritual Ider Bumi* di Desa Kemiren Kabupaten Banyuwangi
 - Latifatul Izzah ~ 376
6. Proses Penciptaan Film Dokumenter *Java Teak*: Kontribusi Kayu Jati bagi Masyarakat Jawa
 - Muhammad Zamroni ~ 392

INDEKS ~ 410

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DEMOKRATIS KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI STRATEGI KOOPERATIF *THINK PAIRS SHARE*

Arief Rijadi dan Parto
FKIP Universitas Jember
ariefrijadi.fkip@unej.ac.id; parto.fkip@unej.ac.in

A. Pendahuluan

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang penting dalam mengungkapkan ide, gagasan, pendapat, dan pemikiran seseorang secara lisan. Untuk memperoleh keterampilan berbicara, seseorang perlu berlatih dan menguasai aspek pengetahuan bahasa, struktur, etika, sosial, dan budaya suatu masyarakat. Dengan keterampilan yang dimiliki, seseorang akan mudah dalam berkomunikasi dan berinteraksi di masyarakat. Dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia, secara ideal segala interaksi antara pendidik dan peserta didik diharapkan mampu mencapai tujuan yang hendak dicapai dengan kompetensi yang telah dirumuskan.

Berbicara merupakan keterampilan seseorang dalam memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan peralatan vokal seseorang merupakan persyaratan alamiah yang mengizinkannya dapat memproduksi suatu ragam yang luas dari bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu berbicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan melenyapkan problema kejiwaan seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, dan berat lidah (Ahmadi, 1990:18).

Tujuan utama berbicara adalah berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan informasi dengan efektif, sebaiknya pembicara benar-benar memahami isi pembicaraannya. Pembicara harus dapat mengevaluasi efek komunikasinya

terhadap pendengar dan memperhatikan pengucapan bunyi-bunyi bahasa. Ucapan adalah seluruh kegiatan yang dilakukan pembicara dalam memproduksi bunyi bahasa, seperti artikulasi, yakni bagaimana posisi organ bicara seperti lidah, gigi, bibir, dan langit-langit pada waktu menghasilkan bunyi vokal dan konsonan (Arsyad dan Mukti, 1987:17).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan suatu proses penyampaian informasi, ide atau gagasan dari pembicara kepada pendengar secara langsung maupun tidak langsung. Dengan demikian, keterampilan berbicara merupakan faktor yang sangat memengaruhi kemahiran seseorang dalam menyampaikan informasi secara lisan.

Berbicara dalam situasi formal tidak sama dengan berbicara dalam kehidupan sehari-hari. Berbicara dalam situasi formal sering menimbulkan kegugupan. Agar memiliki keterampilan berbicara terdapat dua faktor yang harus dipenuhi oleh pembicara untuk menunjang keefektifan berbicara, yaitu faktor kebahasaan dan non kebahasaan. Menurut Arsyad dan Mukti (1987:17) faktor kebahasaan meliputi (1) ketepatan ucapan cukup memengaruhi proses komunikasi, (2) penempatan tekanan nada, sendi, dan ritme termasuk dalam wilayah intonasi, (3) diksi berarti pilihan kata sesuai dengan makna atau isi yang terkandung dalam pesan, (4) sasaran pembicaraan menyangkut pemakaian kalimat. Sementara itu, faktor non kebahasaan meliputi (1) sikap dalam berbicara yang wajar, tenang, dan tidak kaku, (2) pandangan mata harus diarahkan kepada lawan bicara, (3) memiliki sikap terbuka, (4) gerak tangan dan mimik, (5) tingkat kenyaringan suara, dan (5) memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraan.

Dalam pelaksanaannya di sekolah, pembelajaran keterampilan berbicara memiliki tujuan untuk membimbing siswa agar mampu menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan latihan-latihan untuk mengembangkan kemampuan komunikatif dalam kegiatan belajar mengajar. Pada komunikatif, guru tidak banyak campur tangan dalam berbagai aktivitas siswa, dengan meyakinkan bahwa siswa tidak menemui hambatan dalam berinteraksi dengan siswa lain.

Program pembelajaran keterampilan berbicara haruslah mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai tujuan yang dicita-citakan. Menurut Fowler (dalam Ahmadi, 1990:19–20), tujuan menyeluruh dari program atau tujuan keterampilan berbicara akan mencakup kemudahan

dan kelancaran, kejelasan, tanggung jawab, dan penyimpulan kritis. Atas dasar tujuan tersebut diharapkan siswa terampil berkomunikasi. Mereka diharapkan dapat mengutarakan pertanyaan, pernyataan, dan menyampaikan dalam berbagai aktivitas berbicara. Beberapa teknik pembelajaran berbicara yang dipandang tepat digunakan di sekolah (SMP/SMA) adalah (1) debat dan diskusi, (2) aktivitas drama, dan (3) menceritakan. Debat merupakan suatu latihan atau praktik persengketaan atau kontroversi. Debat merupakan suatu argumen untuk menentukan baik tidaknya suatu usul tertentu yang didukung oleh suatu pihak yang disebut pendukung dan ditolak, disangkal oleh pihak lain yang disebut penyangkal.

Drama merupakan pencerminan atau pantulan lingkungan hidup, tetapi juga menolong kita untuk mengatasi masalahnya, untuk mengembangkannya dengan baik-baik dengan imajinasi dan pengertian mengenai hidup itu sendiri (Ahmadi, 1990:140–141). Drama adalah rentangan kisah yang disajikan dalam dialog dengan permainan akting atau perwatakan (teater, film, dan sebagainya); cerita baik syair maupun prosa yang mencerminkan kehidupan (KBIL, 1997:177).

Cerita adalah karangan yang menceritakan satu atau beberapa kejadian dan bagaimana berlangsungnya peristiwa-peristiwa tersebut. Isi cerita boleh tentang fakta yang benar-benar terjadi, boleh juga tentang sesuatu yang bersifat khayalan (Widagdo, 1997:106). Bercerita adalah menuturkan suatu peristiwa kejadian atau pengalaman, baik yang sungguh-sungguh terjadi atau rekaan yang disusun menurut urutan waktu peristiwa.

Salah satu perangkat pembelajaran yang penting adalah media pembelajaran. Media secara harfiah berarti perantara. Kata media secara etimologi berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti 'tengah', 'perantara', 'pengantar'. Bagi keberhasilan proses komunikasi, media menjadi bagian yang sangat penting. Media merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk membawa pesan dari komunikator kepada komunikan atau dari pengirim kepada penerima pesan. Jelas sekali bahwa media memiliki peranan penting dalam proses komunikasi.

Para ahli yang tergabung dalam *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Arsyad, 2006:3). Batasan ini memberikan pemahaman bahwa media dapat berupa manusia, materi, atau benda yang dijadikan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dapat juga dipahami bahwa

media merupakan alat yang mampu mengatur hubungan yang lebih efektif antara dua pihak.

Gagne (1987) berpendapat bahwa dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran. Media pembelajaran tersebut antara lain tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, piano, garpu tala, dan komputer. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan perangkat pendukung proses pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mencapai suatu kompetensi dasar dalam satuan kurikulum. Sebagai salah satu perangkat pembelajaran, peran media pembelajaran tidak jauh berbeda dengan peran media dalam proses komunikasi pada umumnya, yaitu untuk memperjelas suatu pesan atau informasi. Dengan media yang tepat, hasil yang optimal dari proses pembelajaran akan bisa dicapai. Oleh sebab itu, media dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran berbicara, dapat dijadikan alat untuk memperlancar proses komunikasi antara guru dengan siswa.

Sebagai contoh, di dalam kurikulum (KTSP) bahasa Indonesia (Permendiknas 22 dan 23 tahun 2006) terdapat standar kompetensi "Mengungkapkan secara lisan informasi hasil membaca dan wawancara" dengan kompetensi dasar "Menjelaskan secara lisan uraian topik tertentu dari hasil membaca (buku/artikel)". Untuk mencapai kompetensi tersebut keberadaan media sangat diperlukan dalam membantu pengidentifikasian siswa terhadap topik suatu artikel. Untuk membelajarkan kompetensi dasar tersebut guru sering mengalami kesulitan. Alternatif solusi yang dapat dipilih adalah dengan mempelajari dan menerapkan strategi pembelajaran dari media interaktif yang dipandang tepat untuk membantu siswa mencapai kompetensi tersebut.

Berdasarkan peranan media dalam pembelajaran di atas, Kemp & Dayton (1985:28) berpendapat bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah untuk (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Fungsi motivasi menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat direalisasikan untuk tujuan melahirkan minat dan merangsang siswa untuk bertindak yang akan memengaruhi sikap, nilai, dan emosinya. Fungsi informasi menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk

menyajikan informasi. Penyajian informasi dapat bersifat umum yang berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, maupun pengetahuan dasar. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau dengan teknik motivasi yang dapat memicu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara, fungsi instruksi menjelaskan bahwa media pembelajaran harus mampu melibatkan siswa dalam mental maupun bentuk aktivitas nyata, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Khusus media visual, Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2006:16–17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Sementara itu, media pembelajaran memiliki karakteristik fiksatif, manipulatif, dan distributif (Gerlach & Ely dalam Arsyad, 2006:12–14). Fiksatif menggambarkan kemampuannya menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa atau objek yang telah direkam dengan kamera foto atau kamera video dengan mudah dapat direproduksi kapan saja diperlukan. Manipulatif memungkinkan suatu peristiwa yang terjadi dalam waktu yang panjang dapat ditransformasikan ke dalam media yang memerlukan waktu penyajian singkat. Selanjutnya, distributif memungkinkan suatu peristiwa atau objek didistribusikan melalui ruang. Bersamaan itu pula dapat didistribusikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama. Informasi yang direkam dalam format media dapat direproduksi beberapa kali dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat dan digunakan secara berulang-ulang.

Untuk memenuhi dimensi fungsi dan karakteristik media pembelajaran, pendidik perlu memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat. Ketepatan penggunaan media pembelajaran bergantung pada pemilihan kita terhadap media yang akan kita gunakan. Prinsip-prinsip yang dapat dipakai dalam memilih media pembelajaran adalah (1) kompetensi dasar, (2) karakteristik peserta didik, (3) waktu penggunaan media, (4) ketersediaan sarana pendukung, (5) biaya, (6) kemampuan guru, dan (7) kesesuaian media dengan materi.

Suatu proses pembelajaran dilaksanakan dengan harapan dapat mencapai kompetensi dasar yang diamanatkan kurikulum. Kompetensi dasar inilah yang ingin diraih oleh siswa. Apapun baik dan canggihnya suatu media, kalau tidak secara langsung menunjang materi dan pencapaian kompetensi dasar, berarti tidak efektif dan efisien. Hal itu menuntut pengelolaan waktu yang baik. Pengelolaan waktu dengan penggunaan media pembelajaran

tersebut diharapkan mampu membantu siswa menguasai kompetensi yang telah ditentukan.

Penentuan media juga perlu mempertimbangkan variabel biaya. Media berbasis komputer cenderung memerlukan biaya tinggi. Investasi tinggi tersebut perlu diimbangi keterampilan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran. Pertimbangan lainnya adalah kesesuaian media dengan jenis materi ajar. Karakteristik materi tidak selalu sama. Ada karakteristik materi mengedepankan tataran konsep, prinsip, fakta, dan prosedur. Semua itu perlu dipertimbangkan dalam menentukan media pembelajaran.

Salah satu indikator pendidik profesional adalah kemampuan melakukan inovasi dan pengembangan media pembelajaran. Dalam upaya pengembangan media pembelajaran, seorang pendidik perlu mempertimbangkan beberapa prinsip antara lain kejelasan identifikasi gagasan, tujuan yang ingin dicapai, evaluasi karakteristik siswa, kesiapan kerangka materi pembelajaran, ketepatan media, kesiapan skenario, dan validator media pembelajaran (Arsyad, 2006:105).

Mencermati pentingnya pembelajaran keterampilan berbicara yang baik, seorang pendidik profesional tentunya perlu menyiapkan seperangkat rencana pembelajaran yang baik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia seringkali dipandang remeh oleh sebagian guru maupun siswa. Sikap yang demikian menyebabkan bahasa Indonesia tidak dipelajari dengan sungguh-sungguh, sehingga sikap itu secara tidak langsung menjadi salah satu penyebab nilai ujian nasional (UN) siswa rendah (Kemdiknas, 2011). Rendahnya nilai UN tersebut akhirnya menjadikan pelajaran bahasa Indonesia ditakuti siswa.

Tantangan bagi guru bahasa Indonesia dan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) adalah bagaimanakah merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menarik, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan. Strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan tanpa ada pemaksaan dan penekanan kejiwaannya serta membiarkan siswa berpemikiran kritis merupakan pembelajaran yang diharapkan pada masa depan. Pembelajaran yang demikian menunjukkan kedemokratisan dalam belajar.

Sejak bergulirnya era globalisasi yang ditandai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi, berbagai sendi kehidupan sosial budaya masyarakat mengalami

perubahan yang pesat. Ciri khas perubahan pada era globalisasi ditandai dengan tiga isu dunia, yaitu demokrasi, HAM, dan lingkungan hidup. Ketiga isu tersebut memengaruhi pembelajaran di sekolah. Dengan ketiga isu tersebut, terutama isu demokrasi, model pembelajaran di sekolah juga mengalami perubahan ke arah pembelajaran demokratis. Dengan perkataan lain, suasana pembelajaran yang dilaksanakan guru mengacu pada terciptanya lingkungan kelas demokratis (*democratic classroom*).

Di dalam kelas demokratis, guru perlu menciptakan suasana demokratis karena secara alami siswa kooperatif, selalu ingin tahu, dan berkemauan belajar serta mempunyai hak untuk membuat keputusan sendiri tentang belajar mereka. Di samping itu, siswa mempunyai hak dan kewajiban untuk berpartisipasi aktif di lingkungannya. Siswa bisa mempelajari hal-hal yang bernilai, baik keterampilan hidup maupun akademis melalui partisipasi demokratis. Menurut Holmes (1991) kelas demokratis mencerminkan nilai-nilai sebagai layaknya masyarakat demokratis, yaitu hak-hak (*rights*), tanggung jawab (*responsibilities*), serta menghargai diri sendiri dan orang lain (*self-respect* dan *respect for others*).

Di dalam lingkungan kelas demokratis, Larson (1999) secara implisit berpendapat bahwa komunitas kelas demokratis ditandai dengan sifat-sifat seperti saling percaya dan saling menghargai satu sama lain, secara pribadi merasa aman, dan mempunyai tujuan yang sama untuk menggali isu secara bersama. Dalam suasana saling percaya dan saling menghargai inilah, siswa yang terlibat dalam suatu diskusi kelompok, misalnya, akan mempunyai perasaan yang baik terhadap siswa lainnya dan berkemauan mengikuti peraturan berdiskusi, seperti mendengarkan dan menghargai hak-hak teman dalam berbagai gagasan dan pendapat.

Menciptakan suatu kelas yang aman dan menghargai berbagai pendapat dan gagasan baru sangat penting, sehingga siswa merasa yakin bahwa komentar-komentar yang disampaikan selama diskusi dihargai dan tidak akan digunakan untuk memusuhinya di luar kelas. Dewey (1984) menekankan bahwa dalam kelas demokratis, perkembangan setiap siswa dihargai dan dibantu untuk merealisasikan baik potensi intelektual, artistik, maupun pribadinya.

Selain hak-hak tersebut di atas, siswa akan belajar bahwa mereka mempunyai tanggung jawab yang harus mereka kerjakan dalam kehidupan sekolah, seperti mengerjakan tugas proyek ataupun tugas lainnya. Dalam kelas demokratis, konsep kebebasan siswa akan mengutarakan pendapatnya sesuai

dengan peraturan yang sudah dibuat dalam diskusi kelompok sangat penting, karena siswa harus mengekspresikan pendapatnya. Oleh sebab itu, siswa harus diberi kesempatan belajar maksimal dan sama, termasuk kesempatan untuk dilibatkan dalam membuat keputusan. Situasi kelas demokratis yang tercipta demikian menunjukkan pula prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif. Perpaduan dua konsep ini bisa melahirkan konsep baru, yaitu pembelajaran demokratis kooperatif. Hal ini bisa dilakukan misalnya guru mengkaji materi dan membantu siswa dalam memutuskan aspek yang mana yang paling berguna bagi pengorganisasian karyanya.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan konsep demokratis kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair and Share* (TPS). Menurut Abdurrahman dan Bintoro (dalam Nurhadi dan Senduk, 2004:61), pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antarsesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata. Model pembelajaran TPS merupakan model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya siswa memikirkan permasalahan materi ajar kemudian berpasangan dan *sharing* untuk membagi dan kebagian (Frank Lyman dalam Trianto, 2007:61). Model pembelajaran ini dipahami dengan menemukan arti dari setiap kata, *think* berarti berpikir, *pair* artinya berpasangan, sedangkan *share* artinya berbagi. TPS bermakna berpikir secara berpasangan dan saling berbagi.

Strategi pembelajaran ini pertama kali dikembangkan oleh Lyman (1981) dari Universitas Maryland, Amerika Serikat. Pembelajaran *Cooperative Learning: Think-Pair-Share* merupakan model pembelajaran dengan cara siswa dikelompokkan menjadi beberapa grup diskusi dalam kelas. Pembentukan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mengekspresikan berbagai gagasan, curahan pendapat; menerima masukan yang imergen; dan menciptakan suasana saling menghargai.

Kagan (1994) menyatakan bahwa aktivitas belajar kooperatif bertujuan untuk membangun akuntabilitas individu dalam masing-masing kelompok. Diskusi dalam *cooperative learning think-pair-share* bertujuan memberikan kesempatan atau waktu berpikir (*think time*) kepada masing-masing anggota kelompok mengekspresikan berbagai gagasan dan curahan pendapatnya. Hasil diskusi kelompok kemudian disampaikan dalam diskusi antarkelompok (*pair*), sehingga siswa dapat membandingkan antara gagasan kelompok satu dan lainnya. Dengan demikian siswa dapat merasakan situasi diskusi dan menilai pendapat kelompok dari beberapa sudut pandang, serta dapat menemukan

beberapa alternatif pemikiran. Sebagai aktivitas akhir dari pendekatan ini adalah berbagi (*share*) hasil diskusi dari masing-masing kelompok kelas.

Cooperative Learning (Solihatin, 2007) disebut juga belajar dari kerjasama, yaitu pembelajaran dengan bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan seperangkat intruksi atau perintah-perintah pada kelompok kecil, sehingga siswa dapat menjalin kerjasama untuk memaksimalkan kerja setiap kelompok. Prinsip model pembelajaran ini untuk menciptakan saling ketergantungan positif antarsiswa untuk mencapai tujuan dengan berpedoman bahwa tujuan akan tercapai jika keberhasilan diraih oleh setiap kelompok.

Kerja sama merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada bentuk pendekatan proses kerja sama dalam suatu kelompok untuk mempelajari suatu materi pembelajaran tertentu hingga tuntas. Siswa didorong untuk bekerja sama secara maksimal sesuai dengan keadaan heterogenitas kelompoknya. Bagi siswa yang belajarnya cepat membantu temannya yang lambat. Dalam pendekatan ini keberhasilan individu menjadi keberhasilan kelompok, atau sebaliknya, kegagalan individu merupakan kegagalan kelompoknya. Kerja sama tersebut menurut Slavin (1990), meliputi tiga perspektif, yaitu motivasi, sosial, dan perkembangan kognitif.

Sebagai salah satu strategi pembelajaran kooperatif, TPS memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Chotimah dan Dwitsari (2009) kelebihan TPS antara lain (1) peserta didik dilatih untuk bekerjasama dan mempertahankan pendapat, (2) semua peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar mengajar, dan (3) TPS merupakan suatu cara efektif di dalam berlatih diskusi bagi peserta didik. Sementara itu, kelemahan TPS antara lain (1) memerlukan waktu lama, (2) guru tidak dapat mengetahui kemampuan peserta didik masing-masing, dan (3) membangun kepercayaan diri memang bukan hal yang mudah. Meskipun ada kelemahan, beberapa penerapan model pembelajaran TPS di sekolah menunjukkan bahwa TPS telah mampu mengubah asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam TPS dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespons, dan saling membantu (Trianto, 2007:61).

Dalam beberapa kesempatan dalam forum akademik seperti pertemuan MGMP dan PLPG, bagaimana model pembelajaran ini dilakukan ternyata masih belum mampu dipahami oleh guru. Pembelajaran kooperatif yang

sudah dipahami dan dilakukan oleh guru adalah pembelajaran kooperatif STAD dan JIGSAW. Sementara itu, pembelajaran kooperatif TPS belum dipahami dan dilaksanakan. Oleh sebab itu, perlu upaya pengembangan media pembelajaran TPS yang memuat langkah-langkah pelaksanaan dan efektivitas pembelajaran yang dilakukannya. Artikel hasil penelitian ini bertujuan (1) mengembangkan media pembelajaran keterampilan berbicara kooperatif TPS, dan (2) efektivitas pemakaian media pembelajaran keterampilan berbicara kooperatif TPS.

B. Metode Penelitian

Artikel ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan. Penelitian dilaksanakan dengan mengikuti prinsip pengembangan media yang memuat tiga tahap. Tahap pertama adalah perumusan model pembelajaran keterampilan berbicara kooperatif TPS. Tahap ini dilaksanakan untuk memperoleh draf rumusan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *life skill*. Kegiatan tahap pertama meliputi analisis pustaka yang relevan, kurikulum, keterampilan berbahasa, problematika pembelajaran berbicara, dan media alternatif pembelajaran berbicara. Hasil kegiatan tersebut selanjutnya digunakan untuk merumuskan model media yang meliputi peta konsep, skrip, draf model, dan evaluasi pelaksanaan model pembelajaran berbicara melalui strategi kooperatif TPS.

Tahap kedua adalah uji coba model pembelajaran berbicara melalui strategi kooperatif TPS. Tahap kedua ini dilakukan uji coba penggunaan model media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Sekolah mitra dalam melaksanakan uji coba pengembangan media pembelajaran berbicara kooperatif TPS ini adalah SMP Negeri 3 Jember. Praktik penggunaan model media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membenahi model media pembelajaran sampai dinilai memadai dan untuk mengetahui gambaran proses pelaksanaan, intensitas kegiatan berbicara serta hasil belajar siswa yang mengindikasikan diperolehnya keterampilan berbicara.

Tahap ketiga adalah melakukan evaluasi terhadap penerapan model media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini dilaksanakan untuk memperoleh informasi tentang efektivitas penggunaan model media pembelajaran dalam pembelajaran. Efektivitas penggunaan model media pembelajaran ini dilakukan dengan meminta validasi ahli untuk memperoleh gambaran kualitas model media pembelajaran. Selain itu, efektivitas penggunaan model media pembelajaran ini juga dilakukan pada mahasiswa calon guru bahasa Indonesia untuk mendapatkan respons atas keterpahaman konsep pembelajaran yang

dikembangkan. Validasi ahli dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validasi yang meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual.

Data dalam penelitian ini adalah penilaian hasil evaluasi pembelajaran dan validasi ahli dan mahasiswa calon guru bahasa Indonesia. Analisis data dilakukan dengan menentukan rata-rata nilai akhir hasil pengembangan model. Penentuan analisis rata-rata berdasarkan pendapat Arikunto (2002:216) yang menyatakan bahwa untuk mengetahui peringkat nilai akhir pada setiap lembar validasi dan angket penelitian, jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket penilaian tersebut. Perhitungan nilai rata-rata akhir hasil pengembangan model sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan: \bar{X} = nilai rata-rata

$$\sum X = \text{jumlah skor jawaban penilaian}$$

$$\sum n = \text{jumlah responden (validator)}$$

(Arikunto dalam Isnianto, 2011:32).

Skala penilaian yang digunakan pada penelitian ini adalah 1 sampai 5, dengan kriteria nilai 1 sebagai nilai terendah dan 5 sebagai nilai tertinggi. Penentuan rentang nilai yaitu dengan cara nilai tertinggi dikurangi nilai terendah dibagi dengan nilai tertinggi. Berdasarkan penentuan rentang tersebut diperoleh rentang nilai 0,8 sebagai penentu kategori kualitas media pembelajaran apresiasi sastra. Kategori analisis rata-rata untuk menentukan kualitas media pembelajaran keterampilan berbicara sebagaimana tabel 1 berikut.

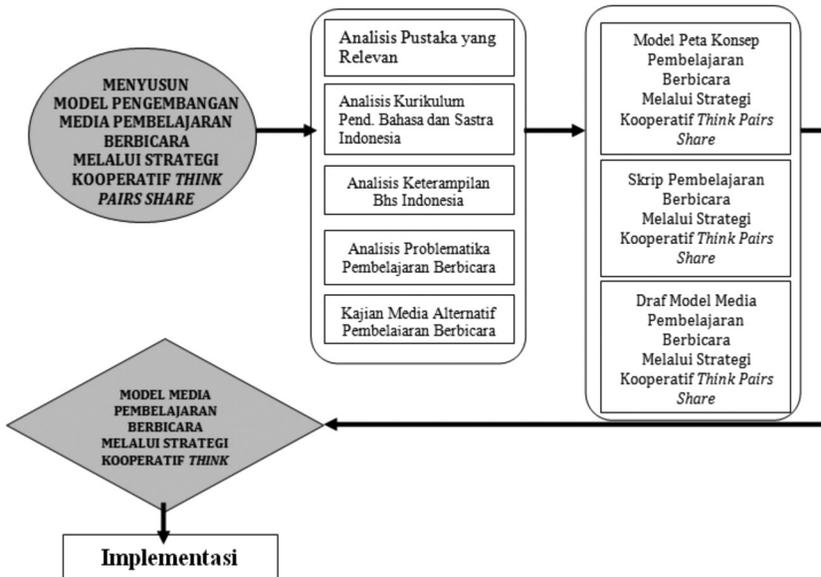
Tabel 1. Kategori Kualitas Media Pembelajaran

Rata-rata	Kategori
8,6 – 10,00	Sangat Baik
7,00 – 8,5	Baik
5,4 – 6,9	Cukup Baik
3,8 – 5,3	Kurang
2,00 – 3,7	Tidak Baik

Kegiatan pengembangan inovasi media pembelajaran berbicara melalui strategi kooperatif *Think Pairs Share* ini dilaksanakan dalam kurun waktu

6 bulan. Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan di kampus Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jember dan SMP Negeri 3 Jember sebagai sekolah mitra.

**DIAGRAM ALIR:
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBICARA
MELALUI STRATEGI KOOPERATIF *THINK PAIRS SHARE***



C. Hasil Pengembangan dan Pembahasan

Sesuai dengan tujuannya penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran keterampilan berbahasa yang dapat membantu para pendidik dan calon pendidik dalam memahami dan menerapkan salah satu strategi pembelajaran kooperatif. Deskripsi hasil penelitian pengembangan ini berupa (1) wujud pengembangan media pembelajaran kooperatif *Think Pairs Share*, dan (2) efektivitas media pembelajaran hasil pengembangan. Pembahasan kedua tujuan penelitian pengembangan ini diuraikan sebagai berikut.

1. Wujud Pengembangan Media Pembelajaran

Wujud tampilan hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat terbagi atas (1) rancangan pengembangan media pembelajaran berbicara, (2) langkah-langkah pembelajaran dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Think Pairs Share*, dan (3) bagian penutup. Masing-masing tampilan hasil pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut.

Rancangan pengembangan media pembelajaran berbicara melalui Strategi Kooperatif tipe *Think Pair Share* dilakukan melalui tahap I kajian pustaka, kurikulum, dan model-model media pembelajaran yang tersedia, tahap II penyusunan skrip audiovisual, tahap III penerapan skrip audiovisual, dan tahap IV editing audiovisual. Tahap pertama telah dilakukan dengan menelusuri pustaka-pustaka yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran, mengkaji kurikulum mata pelajaran bahasa Indonesia yang kemudian difokuskan pada SK dan KD yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara, serta hasil kajian model-model media pembelajaran yang akhirnya menetapkan model media pembelajaran kooperatif tipe Think-Pair-Share dengan memanfaatkan teknologi komputer pada software macromedia flash.

Tahap II dilakukan dengan menyusun draf skrip audiovisual media pembelajaran yang dikembangkan. Draf skrip audiovisual yang telah disusun, selanjutnya dikonsultasikan kepada praktisi media berbasis ICT, yaitu Paravisi Multimedia Jember dan WIPI Productions Jember. Hasil konsultasi skrip audiovisual selanjutnya direvisi untuk ditindaklanjuti pada penerapannya atau pengambilan gambarnya. Skrip audiovisual pengembangan media pembelajaran berbicara dapat dilihat di lampiran.

Tahap III, yakni penerapan skrip audiovisual, dilakukan dengan membentuk tim yang terdiri atas Ketua dan anggota peneliti, pembantu peneliti, sekolah sasaran penerapan skrip audiovisual media pembelajaran yang dikembangkan. Sekolah sasaran penerapan skrip audiovisual media pembelajaran ini adalah SMPN 3 Jember. Pelaksanaan pengambilan gambar dilakukan di SMPN 3 Jember dengan guru dan siswa model dari SMPN 3 Jember. Pelaksanaan penerapan skrip audiovisual atau pengambilan gambar dilaksanakan pada hari Jumat dan Sabtu tanggal 23-24 September 2011.

Tahap IV, yakni editing media pembelajaran berbicara dilakukan dengan berkonsultasi dengan praktisi media audiovisual, yaitu WIPI Productions Jember. Hasil pelaksanaan editing dikemas dalam bentuk VCD media pembelajaran.

Hasil pengembangan media pembelajaran keterampilan berbicara kooperatif TPS ini disajikan dalam bentuk media audiovisual yang terdiri atas lima bagian, yaitu tampilan identitas media, tampilan langkah-langkah pembelajaran kooperatif TPS yang terdiri atas tahap *thinking*, tahap *pairing*, tahap *sharing*, dan tampilan penutup. Masing-masing bagian tampilan media pembelajaran tersebut dapat diketahui sebagai berikut.

Tampilan Identitas Media Pembelajaran Berbicara

Tampilan bagian pertama ini memuat informasi awal tentang nama media pembelajaran, tim pengembang media pembelajaran, dan bumper yang mendukung daya tarik media pembelajaran. Berikut sebagian tampilan identitas media pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan strategi kooperatif *think pair share*.



Gambar 1: Tampilan Langkah-langkah Pembelajaran Strategi Kooperatif *Think Pairs Share*

Tampilan kedua ini memuat langkah-langkah pembelajaran berbicara dengan strategi kooperatif *think pair share*. Langkah-langkah pembelajaran ini meliputi tahap *thik* (berpikir), tahap *pair* (berpasangan antarindividu dan kelompok), tahap *share* (bertukar pikiran antarsiswa dalam kelompok), dan tahap *share in class* (bertukar pikiran dalam kelas). Berikut ini tampilan langkah-langkah pembelajaran pembelajaran berbicara dengan strategi kooperatif *think pair share*.



Tahap *Think*



Tahap *Pair*



Tahap *Share*

Gambar 2: Tahap Pelaksanaan

Tampilan Bagian Penutup Pengembangan Media Pembelajaran

Tampilan bagian penutup hasil pengembangan media pembelajaran keterampilan berbicara dengan strategi kooperatif *think pair share* berisi

ringkasan langkah-langkah pembelajaran dan informasi pihak-pihak pendukung dalam pengembangan media pembelajaran ini. Berikut ini tampilan bagian penutup pengembangan media pembelajaran keterampilan berbicara.



Gambar 3: Tahap Penutup

2. Efektivitas Media Pembelajaran Hasil Pengembangan

Media pembelajaran hasil pengembangan ini perlu ditindaklanjuti dengan uji efektivitas dalam forum diseminasi atau pembelajaran. Keefektifitasan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menguji efektivitas melalui kegiatan validasi ahli dan respons dari mahasiswa calon guru sebagai calon pengguna dalam diskusi mata kuliah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Validasi ahli dilakukan oleh dua orang pakar, yaitu satu orang pakar strategi pembelajaran bahasa Indonesia) dan satu orang pakar dalam pengembangan media pendidikan dan ICT. Aspek yang dinilai terdiri atas (1) Rekayasa Perangkat Lunak, (2) Desain Pembelajaran, dan (3) Desain Media Pembelajaran. Hasil validasi ahli sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli terhadap Pengembangan Media Pembelajaran

No	Validator	Aspek I	Aspek II	Aspek III	Jumlah
1	Validator I	8,1	8,4	8,3	8,27
2	Validator II	7,8	8,2	8,2	8,07
	Jumlah	15,9	16,6	16,5	16,33
	Rata-rata	7,95	8,3	8,25	8,17

Hasil penilaian ahli sebagaimana Tabel 2 dapat diketahui bahwa berdasarkan kriteria kualitas media pembelajaran, media ini termasuk berkategori BAIK dengan skor nilai rata-rata kedua validator sebesar 8,17. Selanjutnya berdasarkan penilaian responden mahasiswa calon guru diperoleh hasil rata-rata ketiga aspek pengembangan media termasuk berkategori BAIK. Hal ini dapat diketahui pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli terhadap Pengembangan Media Pembelajaran

No	Uraian	Aspek I	Aspek II	Aspek III	Jumlah
1	Skor Tertinggi	2475	2200	1925	6600
2	Skor Tercapai	2020	1836	1550	5406
3	Rata-rata	8,2	8,3	8,1	8,2

Hasil penilaian responden, mahasiswa calon guru sebagaimana Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa berdasarkan kriteria kualitas media pembelajaran, media ini termasuk berkategori BAIK dengan skor nilai rata-rata sebesar 8,2. Apabila kedua komponen untuk keefektifan pengembangan media tersebut, media pembelajaran ini masuk kategori baik dengan skor rata-rata 8,19.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengembangan terhadap media pembelajaran berbicara melalui strategi kooperatif tipe *Think Pair Share* dapat disimpulkan bahwa secara umum media pembelajaran ini masuk kategori baik dengan skor rata-rata 8,19 dengan rincian skor dari validator sebesar 8,17 dan skor dari responden mahasiswa calon guru sebesar 8,20. Adapun beberapa kelemahan dari media ini terletak pada aspek Rekayasa Perangkat Lunak dan Desain Media Pembelajaran. Oleh karena itu, kelemahan ini perlu diperbaiki.

Beberapa saran yang perlu diberikan dari hasil pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut. (1) Bagi pengembang disarankan untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang terdapat dalam media pembelajaran yang dikembangkan. (2) Bagi mahasiswa calon guru, hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan model dan bahan diskusi dalam perkuliahan dan forum diskusi. (3) Bagi guru bahasa Indonesia, hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan rujukan, model, dan bahan diskusi dalam pembelajaran di sekolah.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Mukhsin. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra*. Malang: YA3 Malang.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chotimah, H. dan Dwitaari, Y. 2009. *Strategi-strategi Pembelajaran untuk Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Pengelolaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dalam Pendidikan Sistem Ganda*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Dewey, John. 1948. *Reconstruction in Philosophy*. Boston: Beacon Press.
- Gagne, R.M. (Ed). 1987. *Instructional Technology: Foundations*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Gerlach, V.G. and Ely, D.P. 1971. *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.
- Holmes, Emma E. 1991. *Democracy in Elementary School Classes*. Social Education Research.
- Kagan, Spencer. 1994. *Cooperative Learning: Kagan Cooperative Learning*. California: San Juan Capistrano.
- Kemp, J.E. & Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media (Fifth Edition)*. New York: Harper & Row Publish.
- Larson, Bruce. 1999. *Influences on School Studies Teachers' Use of Classroom Discussion*. The Social Studies (May/June).
- Lyman, Frank. 1981. "Cooperative Learning: Think-Pair-Share." Dalam http://www.eazhull.org.uk/nlc/think_pair_share.htm. Diunduh 15/03/2011.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006 tentang *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: PT Binatama Raya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 23 Tahun 2006 tentang *Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: PT Binatama Raya.
- Slavin, Robert E. 1990. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Solihatini, Etin., dkk. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.