

Volume 6 Nomor 1 April 2021

e-ISSN 2541-0938
p-ISSN 2657-1528

JURKAMI

Jurnal Pendidikan Ekonomi

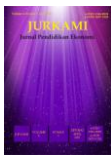
JURKAMI

VOLUME
6

NOMOR
1

SINTANG
APRIL
2021

e-ISSN
2541-0938
p-ISSN
2657-1528



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOPERATIF LEARNING TIPE TAKE AND GIVE
TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA MATA KULIAH EKONOMI MONETER**

Emilia Dewiati Pelipa[✉], Anna Marganingsih²
STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia
[✉]Corresponding Author: pelipaemilia@gmail.com
Author Email: amargningsih@gmail.com²

Article History :
Received March 2021
Accepted March 2021
Published April 2021

Keywords:

Abstract: *This study aims to determine the effect of the Take and Give Model on student learning outcomes in monetary economics courses. The results showed that there was an increase in student learning outcomes in the experimental class using the take and give learning model, it was obtained an increase in learning outcomes of 30.08 with an average pretest value = 56.05 and an average posttest value = 87.03 while in the control class it was obtained an increase in learning outcomes of 25.00 with an average value of pretest = 58.9 and an average value of posttest = 83.09. Based on the results of hypothesis testing with a significance value (α), the Sig. (2-tailed) = 0.034 < 0.05, then null hypothesis is rejected and alternative hypothesis is accepted. So it can be concluded that there are differences in student learning outcomes between the experimental class that uses the Take and Give Type of Cooperative Learning Model and the control class that uses the conventional learning model in monetary economics courses.*

Sejarah Artikel
Diterima: Maret 2021
Direvisi: Maret 2021
Diterbitkan: April 2021

Kata kunci: Model
Pembelajaran *Take and Give*, Hasil Belajar,
Ekonomi moneter, Media
Domino.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Take and Give* terhadap Hasil Belajar mahasiswa pada mata kuliah ekonomi moneter. Hasil Penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *take and give* diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 30,08 dengan nilai rata-rata *pretest* = 56,05 dan nilai rata-rata *posttest* = 87,03 Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 25,00 dengan nilai rata-rata *pretest* = 58,9 dan nilai rata-rata *posttest* = 83,09. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi (α) diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,034 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa antara kelas eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give* dengan kelas Kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata kuliah ekonomi moneter.

How to Cite: Emilia. D. P., Marganingsih, A., (2021)., *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Take and Give Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Ekonomi Moneter*. JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi, 6 (1). 86-94. DOI : 10.31932/jpe.v6i1.1166



PENDAHULUAN

Proses perkuliahan yang menarik dapat membantu mahasiswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh dosen. Dalam proses penyampaian materi perkuliahan kepada mahasiswa seorang dosen bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan, mengemas materi menjadi lebih menarik, menciptakan suasana kelas yang nyaman sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang mengesankan sedangkan mahasiswa harus berpartisipasi dalam proses belajar, aktif dan semangat sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih semarak dan menyenangkan.

Ningzaswati, dkk (2015) mengemukakan bahwa: Pendidikan merupakan usaha sadar sengaja dan terencana untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam mewujudkan Sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan nasional yaitu mecerdaskan kehidupan bangsa. Untuk itu pengembangan kualitas pembelajaran harus terus ditingkatkan.

Pengembangan kualitas pembelajaran dapat dimulai dari menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Santi (2015) mengatakan bahwa Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa model pembelajaran yang inovatif. Pemilihan model pembelajaran yang menarik akan membantu mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mahasiswa dapat memahami materi yang disampaikan dan tujuan pembelajaran tercapai.

Menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan sangat perlu

dilakukan agar mahasiswa menjadi lebih aktif, partisipatif dan termotivasi untuk belajar. Kegiatan pembelajaran dikelas interaksi antara dosen dan mahasiswa merupakan unsur pokok terpenting dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran adalah proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar mahasiswa, termasuk penggunaan metode model yang cocok dengan materi yang akan disajikan kepada mahasiswa. Semua komponen pengajaran yang dibutuhkan seperti tujuan, bahan ajar, kegiatan belajar-mengajar, metode, model, media dan sumber, serta evaluasi diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pembelajaran dilaksanakan.

Agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan optimal untuk itu dosen harus membuat kegiatan belajar bersama mahasiswa menjadi menyenangkan dengan kolaborasi beberapa model pembelajaran dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Tersedianya bahan ajar berupa media pembelajaran yang menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran sehingga ada keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Asyad (Payadnya dkk, 2019) Dalam suatu proses belajar mengajar yang menjadi unsur terpenting ialah model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran". Untuk menunjang proses atau aktivitas dalam belajar diperlukan model, metode atau media pembelajaran agar belajar itu dianggap sebagai aktivitas yang menyenangkan dan memperoleh manfaat bagi siswa itu sendiri. maka perlu dorongan dari individu itu sendiri untuk melakukan aktivitas belajar dan proses belajar mengajar juga akan terlaksana dengan baik.



Menurut Suprijono (2014) Pembelajaran kooperatif adalah Pembelajaran Kooperatif merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau atau diarahkan oleh guru, sedangkan menurut Huda (2014) pembelajaran kooperatif adalah Suatu pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok heterogen. Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa Pembelajaran *Cooperative Learning* adalah kegiatan pembelajaran kelompok kecil yang terarah, terpadu, efektif dan efisien dalam memecahkan permasalahan melalui proses kerjasama dan *sharing* sehingga terjadi proses pembelajaran yang produktif.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan Untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik dalam mata kuliah ekonomi moneter. Untuk itu dilakukan eksperimen menggunakan pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Take and Give* Menurut Sukasno dkk (2017) Model pembelajaran kooperatif learning tipe *Take And Give* yaitu : Model pembelajaran yang dimana model ini untuk melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelas dan menuntut siswa mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh teman sebaya (siswa lain).

Menurut Reva (2019) Model pembelajaran *Take and Give* yaitu: Istilah *Take and Give* sering diartikan orang dengan “saling memberi dan menerima” dengan menggunakan *take and give* mahasiswa bukan hanya mempelajari materi yang diberikan oleh dosen tetapi mahasiswa juga dapat belajar melalui

teman sehingga pengetahuan mahasiswa menjadi bertambah dan hasil belajar yang rendah juga dapat meningkat. Melalui penerapan model *pembelajaran take and give* diharapkan mahasiswa menjadi lebih aktif dan hasil belajar mahasiswa dapat meningkat. Menurut Septina (2017) Model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* yaitu: Suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk saling memberi dan menerima informasi model pembelajaran ini juga melatih siswa terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi yang mereka terima keteman atau siswa yang lain secara berulang-ulang.

Model pembelajaran *Take and Give* adalah adalah tipe pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk saling berbagi mengenai materi yang disampaikan oleh guru dengan kata lain melatih peserta didik terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi yang mereka terima ke teman-teman lainnya. Selain itu juga tipe *Take and Give* merupakan tipe pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme serta menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari jenuh menjadi riang, serta mempermudah mahasiswa mengingat materi. Tipe *take and give* ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana yang gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit dan berat.

Model pembelajaran ini dipilih peneliti karena tipe pembelajaran ini lebih mengajak mahasiswa untuk saling menerima dan berbagi (informasi) mengenai Materi yang mereka pelajari dan melatih mahasiswa terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi yang mereka terima kepada mahasiswa lainnya. Model

pembelajaran ini sangat tepat dipilih dan diterapkan diharapkan mampu untuk mengatasi rendahnya hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah ekonomi moneter, menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa dan diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan sehingga dapat mengatasi rendahnya hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah ekonomi moneter.

Pada hakikatnya para mahasiswa menginginkan hasil belajar yang baik. Namun untuk mencapai hasil dalam belajar dituntut adanya dorongan atau semangat belajar yang sungguh-sungguh dan disiplin yang tinggi dalam belajar. Disamping itu hasil belajar akan dapat dicapai melalui latihan dan mengulang kembali pelajaran yang sudah dipelajari. Karena terlatih dan sering mengulangi pelajaran, maka kecakapan dan pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadi semakin bertambah dan mendalam serta makin besar minat dan perhatian. Menurut Purwanto (2014) hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat dari belajar. Menurut pendapat Bloom dalam Suprijono (2014) menyatakan bahwa: Hasil belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, penghargaan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang dalam belajar bukan hanya hasil belajar yang diperlukan melainkan adanya perubahan perilaku pada individu tersebut melalui usaha. Mengingat pentingnya hasil belajar yang baik bagi mahasiswa, penelitian ini

bertujuan mengukur pengaruh model pembelajaran koperatif learning *tipe take and give* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah ekonomi moneter program studi pendidikan ekonomi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, model eksperimen bentuk *Quasi experimental* desain *Nonequivalent Control Group Desain*. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih berdasarkan pertimbangan hasil belajar mahasiswa. Populasi dalam penelitian ini mahasiswa semester empat program studi pendidikan ekonomi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang sedang menempuh mata kuliah Ekonomi Moneter. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 13 orang mahasiswa pada kelompok kontrol dan 12 orang mahasiswa pada kelompok eksperimen. Alat pengumpulan data yang digunakan terdiri dari lembar observasi untuk menilai proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Take and Give*, soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa pada matakuliah ekonomi moneter dan angket untuk mengukur respon mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran *Take and Give* pada mata kuliah ekonomi moneter.

Analisis data menggunakan alat statistik. Data hasil observasi dan angket dianalisis menggunakan statistik diskriptif persentase dengan rumus:

$$NP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

n = skor yang diperoleh

N = jumlah skor

P = nilai persentase



Untuk menentukan taraf kemampuan proses pembelajaran dengan nilai yang

dicapai adalah menggunakan kriteria Penilaian Observasi sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Observasi

Skor	Kategori
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Sangat Kurang

Sumber: Purwanto, 2016

Data hasil tes dianalisis menggunakan rumus uji normalitas, homogenitas, uji t dan uji *Indeks Gain Hake*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Perhitungan Hasil Observasi performa dosen mengajar di kelompok Eksperimen pertemuan 1 dan pertemuan II diperoleh persentase rata-rata dua kali pertemuan sebesar 94,06% dengan kriteria Sangat Baik dan Hasil Observasi performa dosen mengajar di kelompok Kontrol pertemuan 1 dan pertemuan II diperoleh persentase rata-rata dua kali pertemuan sebesar 95% dengan kriteria Sangat Baik.

Hasil Analisis Observasi mahasiswa kelompok Eksperimen dan Kontrol dari Tabel 2. Nilai hasil belajar kelompok eksperimen

Nilai	Kelompok Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	71	94
Nilai Terendah	43	60
Rata-rata	56,5	87,03
Peningkatan		30,08

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa nilai *pretest* mahasiswa kelompok eksperimen yang tertinggi adalah 71, nilai terendah 43, rata-rata 56,5. Pada *posttest* nilai tertinggi 94, nilai terendah 60, rata-

hasil perhitungan diperoleh Hasil Observasi mahasiswa kelompok Eksperimen pertemuan 1 dan pertemuan II diperoleh persentase rata-rata dua kali pertemuan sebesar 92,50% dengan kriteria Sangat Baik dan Hasil Observasi mahasiswa kelompok Kontrol pertemuan 1 dan pertemuan II diperoleh persentase rata-rata dua kali pertemuan sebesar 89% dengan kriteria Sangat Baik. Hasil sangat baik pada observasi menunjukkan bahwa proses perkuliahan matakuliah ekonomi moneter berjalan lancar, menarik dan menyenangkan.

Rata-rata nilai pretes dan *postest* dikelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

rata 87,03, peningkatan dari pretes ke *postest* sebesar 30,08.

Rata-rata nilai pretes dan *postest* dikelompok kontrol adalah sebagai berikut:



Tabel 3. Nilai hasil belajar kelompok kontrol

Nilai	Kelompok Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	74	90
Nilai Terendah	46	60
Rata-rata	58,9	83,09
Peningkatan		25,00

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa nilai *pretest* mahasiswa kelompok kontrol diperoleh nilai *pretest* dengan nilai tertinggi 74, nilai terendah 46, rata-rata 58,9. Pada *posttest* diperoleh nilai tertinggi 90, nilai terendah 60, rata-rata 83,09, , peningkatan dari pretes ke *posttest* sebesar 25,00.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada hasil belajar mahasiswa diperoleh hasil *Pretest kelas* Eksperimen dengan signifikansi 0,320* dan *Posttest* 0,176* artinya *pretest* dan *posttest kelas* Eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan *Pretest kelas* Kontrol dengan signifikansi 0,286* dan *Posttest* 0,135* artinya *pretest* dan *posttest kelas* Kontrol berdistribusi normal.

Adapun hasil uji homogenitas hasil belajar mahasiswa, *Posttest* kelompok Eksperimen dan kontrol diperoleh signifikansi 0,365, *Posttest* kelompok Eksperimen dan kontrol diperoleh signifikansi 0,248 *Pretest - Posttest* Kelompok Eksperimen diperoleh signifikansi 0,289 *Pretest Posttest* Kelompok Kontrol diperoleh signifikansi 0,232. Berdasarkan uji tersebut semua data homogen. Karena uji kontribusi data berdistribusi normal dan homogen maka pada pengujian hipotesis menggunakan rumus statistik parametris yaitu uji t.

Hasil uji Beda pada hasil belajar *pretest* kelompok Eksperimen dan Kelas Kontrol diperoleh hasil uji *independen*

Sample t-test menggambarkan hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimana diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $> \alpha$ yakni $0,604 > 0,05$ sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar mahasiswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada pengukuran awal (*pretest*).

Sedangkan berdasarkan hasil uji *independen Sample t-test* diperoleh *Posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $< \alpha$ yakni $0,073 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar mahasiswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada pengukuran akhir (*posttest*).

Berdasarkan uji hasil Uji *paried sample T-tes* kelompok eksperimen pada diperoleh t_{hitung} sebesar $6,713 > t_{tabel} df = 11 = 2.201$ sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak, berarti dapat diputuskan terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen selain itu diperoleh nilai *Sig.Tailed* sebesar $0,000 < 0,05$., maka H_0 ditolak, artinya dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen atau terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan model pembelajaran *take and give*. Berdasarkan uji hasil Uji *paried sample T-tes* kelompok

kontrol diperoleh $t_{hitung} = 3.324 > t_{tabel} df = 12 = 2.179$ sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak, 0,05 dengan nilai *Sig.(Tailed)* sebesar 0,000. Oleh karena Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan antara rata-rata nilai *pretest dan posttest* pada kelompok kontrol, atau terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan pembelajaran Konvensional.

Uji N-Gain Skor Untuk mengetahui selisih hasil belajar yang terjadi Sebelum dan sesudah model Pembelajaran *Take and Give* diterapkan pada kelas Eksperimen dihitung dengan Rumus *Indeks Gain* sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Indeks Gain Hake} &= \\ &= \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \\ \text{Kelompok Eksperimen} &= \frac{87,03 - 56,5}{100 - 56,5} \\ &= 30,8 / 43,5 \\ &= 0,70 \end{aligned}$$

Berdasarkan Perhitungan tersebut, diperoleh nilai Indeks Gain sebesar 0,70 masuk kriteria kategori “Tinggi”.

Hasil rata-rata Angket Respon mahasiswa setelah diberikan (*treatment*) pada kelompok eksperimen yang telah diberikan *treatment* setelah mahasiswa melaksanakan tes akhir. Dari analisis data diperoleh presentase sebesar 97,80% dengan kriteria baik sekali terhadap model pembelajaran *Take and Give*. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *take and give* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan respon mahasiswa baik sekali karena model yang digunakan permainan membuat mahasiswa tidak merasa bosan dan termotivasi untuk belajar materi kuliah ekonomi moneter.

Model pembelajaran *Take and Give* dapat mendorong mahasiswa mampu berkerjasama dalam kelompok, aktif bertanya dan menjawab dalam proses pembelajaran suasana kelas menjadi lebih rileks karena materi yang dibahas, didiskusikan secara bersama-sama tidak bersumber dari dosen saja, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian mahasiswa tercurah pada materi perkuliahan, mahasiswa menjadi lebih bersemangat, timbul perasaan gembira saat belajar, konsentrasi mahasiswa menjadi lebih meningkat sehingga mengakibatkan peningkatan pada hasil belajar.

Sebelum memulai kelas, dosen harus menyapa mahasiswa dengan ramah dan bersemangat. Menciptakan awal yang berkesan bagi mahasiswa sangat penting karena akan mempengaruhi proses selanjutnya. Ciptakan suasana belajar yang rilek dan motivasi mahasiswa dengan memberikan stimulus dengan pilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dibahas; model pembelajaran *Take and Give* sangat cocok digunakan pada mata kuliah ekonomi moneter, mahasiswa menjadi lebih mudah memahami materi-materi yang ada hal ini tercermin dalam hasil penelitian yang sudah dipaparkan diatas.

Model Pembelajaran *Take and Give* adalah model yang cepat dan efektif namun memerlukan kesiapan dari mahasiswa untuk siap memahami materi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuannya sehingga mahasiswa dapat berperan aktif dan terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran.

Model Pembelajaran *Take and Give* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, karena antar mahasiswa

saling mengisi kelebihan dan kekurangan masing-masing atas materi yang sedang mereka pelajari. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan tantangan kepada mahasiswa untuk berpikir, mencoba belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri yang optimal. Dengan demikian, diharapkan mahasiswa menjadi manusia yang berkarakter penuh percaya diri dan menjadi dirinya sendiri.

PENUTUP

Berdasarkan analisis dan pembahasan dalam penelitian ini secara umum dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Take and Give* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah ekonomi moneter program studi pendidikan ekonomi STKIP persada Khatulistiwa Sintang..

Selain dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa model pembelajaran *take and give* juga dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa pada saat proses perkuliahan. Melatih mahasiswa dalam berkomunikasi dan membentuk rasa percaya diri.

DAFTAR PUSTAKA

Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Ningzaswati, D, R, A. I. A. N. Marheni, Iwayan Suastra. 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran Teknik Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Siswa kelas VI SD". *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Sekolah dasar. Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 5. Hal 3-7

(http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_pendas/article/view/150) diakses pada : 10 Juli 2020.

Payadnya, I, P, A, A, dkk. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Kartu Domino Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 6 Denpasar". Prodi Pendidikan Matematika Universitas Mahasaraswati Denpasar. *Journal ISN Portal*. Vol 35 Hal 161-167. (<https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/download/2904/1319>), diakses pada : 27 Juli 2020.

Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Reva, S. 2019. "Perbandingan Hasil Belajar Siswa menggunakan Model pembelajaran Scramble dengan Model Pembelajaran Take and Give berbantuan Media Kartu Dalam Mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP negeri 1 Ingin Jaya". *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala Aceh. (<http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JPG/article/viewFile/17458/12557>), diakses pada : 12 Juli 2020.

Santi, Y, R. 2015. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Take and Give Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMK Pertanian Negeri Musi Rawas". *Skripsi*. Palembang: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam STKIP Lubuklinggau. (<http://Journal.STKIPLGG.ac.id/mipastkipllg.com/repository/view/8912/4567.pdf>), diakses pada 29 Juli 2020.

Septina Dwi. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Take And Give Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa



Kelas 2 SDN Demangan
Yogyakarta". *E-Journal*. Prodi
Teknologi Pendidikan Univeristas
Negeri Yogyakarta. Vol.7 No.3. Hal
1-11.
(<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/download/view/19970/11524>),
diakses pada 12 September 2020.

Sukasno, E. P. 2017. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 dalam Pembelajaran Sejarah Peminatan Melalui Implementasi Model Pembelajaran Take and Give di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017". *Jurnal Studi*. Vol-1, Hal 303-310.
(<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/risalah/article/view/9494>),
diakses pada : 24 Juli 2020

Suprijono, A. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

