

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui *Active Learning Variety* dan *Information Communication Tecnologi* di Perguruan Tinggi

*Enik Nurkholidah*¹
FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

*Nur Wahyumiani*²
Universitas PGRI Yogyakarta

Abstract

Application of active learning and information variety communication technology aims to improve the quality of learning in college. This research is a classroom action research (CAR), the research subjects were students of class B5 Guidance and Counseling Program Faculty of Teacher Training and Education Univeritas Yogyakarta PGRI of 40 people consisting of 35 female students and 5 male students. Object of study is the quality of learning. Yan learning model used is active learning and information communication tecnologi variety. Implementation of the action consists of two cycles, and each cycle consisted of three meetings. In every cycle there is the planning, implementation, observation and reflection. Collecting data of this study with the questionnaire method, observation, interview and documentation. Data analysis techniques used in this research is descriptive qualitative data during the learning outcomes. The results showed that the initial test (pre-test) was obtained by questionnaire scores with the average highest score 75.625 55.921 located in either category at all and 45 is the lowest score in the category of pretty. At the end of the test (post-test) questionnaire scores were obtained an average score of 69.788 to 84.375 is the highest in the category of good deals and the lowest score is 58.125 in either category. Indikator success has been achieved in the second cycle so that the research has been successful. Based on the results of this study concluded that through the application of active learning and a variety communication tecnologi information to improve the quality of learning.

Keywords: Quality Learning, Active Learning Variety, Information communication tecnologi

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan perilaku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Pembelajaran di perguruan tinggi adalah proses interaksi mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses bantuan yang diberikan dosen agar terjadi perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada mahasiswa. Pembelajaran adalah proses untuk membantu mahasiswa agar dapat belajar dengan baik.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda, dalam konteks pendidikan, dosen mengajar agar mahasiswa dapat menguasai isi materi mata kuliah hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) mahasiswa. Pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa, namun proses pengajaran yang ada, memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja.

Pembelajaran yang berkualitas tergantung dari motivasi mahasiswa dan kreatifitas dosen. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar.

Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan mahasiswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas dan penguasaan *skills* dosen akan membuat mahasiswa lebih mudah mencapai target belajar.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari seberapa optimal dosen mampu memfasilitasi proses belajar mahasiswa. Adanya perubahan dalam gaya mengajar, media yang berganti-ganti dan ada perubahan dalam pola interaksi antara dosen-mahasiswa dan mahasiswa-mahasiswa. Sementara itu dari sudut kurikulum dan bahan belajar, kualitas dapat dilihat dari seberapa luwes dan relevan kurikulum dan bahan belajar mampu menyediakan aneka stimuli dan fasilitas belajar.

Berdasarkan aspek iklim pembelajaran, kualitas dapat dilihat dari seberapa besar suasana belajar mendukung terciptanya kegiatan pembelajaran aktif yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan. Ditinjau dari sisi media belajar berkualitas dapat dilihat dari seberapa efektif media belajar digunakan oleh dosen untuk meningkatkan intensitas belajar mahasiswa. Kualitas media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Mampu memfasilitasi proses interaksi antara mahasiswa dan dosen, mahasiswa dan mahasiswa, serta mahasiswa dengan ahli bidang ilmu yang relevan. Media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Melalui media pembelajaran, mampu mengubah suasana belajar dari mahasiswa pasif dan dosen

sebagai sumber ilmu satu-satunya, menjadi mahasiswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.

Pembelajaran aktif dengan *ICT* adalah proses pembelajaran aktif menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi, misalnya gadget, komputer, laptop, tab, handphone, internet, video, LCD Proyektor, radio, televisi, handycam, kamera digital. Tujuan utamanya dosen dapat mengemas pembelajaran aktif dan menarik dengan media *ICT* dan mahasiswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. *ICT* adalah terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. *ICT* mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengolahan informasi. Teknologi komunikasi adalah sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua konsep yang tidak terpisahkan.

Faktanya yang penulis rangkum dari hasil wawancara pada 155 mahasiswa swasta dan 135 mahasiswa negeri di kota “Y”, sampai sekarang pendidikan kita masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas berfokus pada dosen sebagai sumber utama pengetahuan, ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar. Proses pembelajaran yang tidak banyak model dan pilihan. Akibatnya sebagian besar dari mahasiswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana

pengetahuan tersebut akan dipergunakan atau dimanfaatkan. Padahal mereka sangat butuh untuk dapat memahami konsep-konsep yang berhubungan dengan sekolah, siswa, tempat kerja dan masyarakat umumnya mereka mengaplikasikan pengetahuannya dan bekerja.

Permasalahan terjadi karena pembelajaran selama ini hanyalah suatu proses pengondisian-pengondisian yang tidak menyentuh realitas alami. Dibandingkan dengan kemampuan untuk menganalisis dan memecahkan masalah, sehingga mendangkalkan proses belajar. Pengolahan konsep, fakta dan norma sebagai strategi untuk membuat perkuliahan menarik belum berkembang secara intensif meski perintisan ke arah tersebut telah dimulai.

Pembelajaran seperti ini melelahkan dan membosankan. Kegiatan pembelajaran yang pasif tidak menarik, kurang menantang, tidak menyenangkan dan kurang bermakna tidak implementatif bagi pembentukan profesionalitas kependidikan. Dampak psikis ini tentu kontraproduktif dengan hakikat pendidikan itu sendiri yaitu memanusiakan manusia atas seluruh potensi kemanusiaan yang dimiliki secara kodrati.

Menurut pengamatan penulis pada sejumlah perguruan tinggi, masih banyak dosen yang malas menerapkan berbagai model belajar serta dalam mengevaluasi mahasiswa berkecenderungan menuntut jawaban yang persis seperti yang ia jelaskan; dengan kata lain, mahasiswa belum diberi peluang untuk berfikir kreatif dengan alasan klise “simple”. Dosen perlu

membekali diri dengan berbagai *skills* dalam proses pembelajaran dan *skills* yang lain seperti untuk mengoperasikan perangkat *technology* dalam mengakses informasi baru yang memungkinkan ia mengetahui perkembangan terakhir di bidangnya (*state of the art*) dan kemungkinan perkembangan yang lebih jauh dari yang sudah dicapai sekarang (*frontier of knowledge*). Mau tidak mau, suka tidak suka dosen memang seharusnya mengikuti tuntutan zaman.

Meskipun dosen memiliki otonomi akademik namun diperlukan sikap terbuka, sehingga proses pembelajaran menjadi transparan bagi semua pihak, dan akuntabilitasnya dapat terjamin. Otoritas atas materi kuliah yang seolah-olah tidak tersentuh oleh orang lain akan merugikan dosen itu sendiri dan pada gilirannya akan merugikan institusinya. Kenyamanan untuk menetap pada cara-cara yang selama ini dipandang baku atau "sudah biasa dilakukan" ternyata menghambat dosen untuk berani mencoba hal-hal yang baru.

Sementara itu materi perkuliahan dipandang oleh mahasiswa terlalu teoritis, kurang memberi contoh-contoh yang kontekstual. Metode penyampaian bersifat monoton, kurang variasi dan kurang memanfaatkan berbagai media secara optimal. Pemanfaatan Media dan Teknologi Pendidikan di Perguruan Tinggi pada dosen lebih banyak ditentukan oleh ketersediaan alat-alat tersebut, bukan oleh kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Faktanya tidak sedikit dosen kurang memanfaatkan variasi

pembelajaran aktif dan penguasaan media *ICT*, misalnya penguasaan gadget, komputer (*komputer literate*), laptop, LCD, Projector, kamera digital, dan lain sebagainya untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Berbagai masalah yang terjadi di dalam pembelajaran antara lain: 1) Mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran kurang respek, enggan mendengarkan penjelasan dosen. Kondisi tersebut disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang cenderung masih konvensional dimana dosen sebagai pusat belajar, 2) Dosen masih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran dan mahasiswa cenderung pasif. Interaksi yang kurang baik antara dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa yang menyebabkan mahasiswa malas untuk berfikir secara maksimal. Pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Pembelajaran monoton tidak bervariasi, terasa melelahkan dan membosankan, 3) Kegiatan pembelajaran yang tidak menarik, kurang menantang, tidak efektif dan jauh dari kalimat menyenangkan apalagi bermakna. Metode penyampaian bersifat monoton, kurang variasi dan kurang memanfaatkan berbagai media *Informasi Communication and Technology (ICT)* dalam pembelajaran.

Isye Mulyani (2005: 39) mengutip pendapat Jarome Arcaro mengatakan bahwa "Kualitas adalah perubahan". Maksudnya konsep kualitas akan selalu dinamis dan akan berubah, ketika perubahan memang diperlukan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan

masyarakat. Oleh karena itu, bagi dunia pendidikan adalah suatu keharusan untuk selalu mencermati perubahan-perubahan yang terjadi agar dapat direspon dengan cerdas dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas poses pembelajaran ditentukan dengan metode, input, suasana dan kemampuan melaksanakan manajemen proses pembelajaran itu sendiri. Kualitas proses pembelajaran akan ditentukan dengan seberapa besar kemampuan memberdayakan sumber daya yang ada untuk mahasiswa belajar secara produktif. Manajemen universitas, dalam memberdayakan segala sumber belajar. Untuk kualitas output pembelajaran adalah hasil belajar juga kualitas lulusan yang dapat melanjutkan studi atau memperoleh lapangan pekerjaan (Visuttipun, 2012).

Kualitas pembelajaran di perguruan tinggi adalah sangat penting untuk ditingkatkan. Dengan meningkatnya tantangan dan kompetensi yang bersumber dari globalisasi dan pengetahuan yang berbasis ekonomi. Penggunaan yang efektif terhadap teknologi informasi dan komunikasi serta pengetahuan menjadi kunci bagi ekonomi dan sosial (Tan Chin Ting, 2007: 37).

Peserta didik belajar aktif ketika dia terus menerus terlibat baik secara mental maupun secara fisik. Pembelajaran aktif itu penuh semangat, hidup, giat, berkesinambungan kuat dan efektif. Pembelajaran aktif melibatkan pembelajaran yang terjadi ketika siswa bersemangat, siap secara mental dan bisa

memahami pengalaman yang dialami (Part Hollings Sworth, 2008: viii). Belajar hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar ini sesuai dengan kata-kata mutiara yang dikemukakan oleh seorang filosof kenamaan dari Cina Confucius mengatakan: apa yang saya dengar saya lupa, apa yang saya lihat, saya ingat, apa yang saya lakukan saya paham (M. Silberman, 2009: 1). Pembelajaran aktif menantang peserta didik belajar lebih cerdas. Memanfaatkan keterlibatan proses berpikir peserta didik dalam mengumpulkan informasi baru, melahirkan ide-ide baru dan menerapkan ilmu yang dimiliki (James Bellanca, 2011).

Syder (2003) mengemukakan tentang ciri-ciri pembelajaran aktif sebagai berikut: a) didasarkan pada pengembangan keterampilan berpikir analisis dan kritis, b) mahasiswa melakukan sesuatu dan tidak sekedar menjadi pendengar pasif, c) mahasiswa diberi tugas untuk melakukan aktivitas, d) didasarkan pada sikap mahasiswa untuk meneliti dan menguasai nilai-nilai dan materi yang diajarkan, e) Perkuliahan dengan pembelajaran aktif difokuskan pada aktivitas untuk berpikir tingkat tinggi (berpikir kritis, analitis, evaluasi) daripada sekedar mengumpulkan pengetahuan, f) Mahasiswa dan dosen saling menerima dan memberikan *feed back* (umpan balik).

Mel Silberman dalam bukunya *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif* (2009:19) menyebutkan bahwa belajar aktif tidak dapat terjadi tanpa ada partisipasi peserta didik. Terdapat berbagai

cara untuk menyusun diskusi dan memperoleh respon dari para peserta didik pada setiap saat selama pelajaran. Aktivitas belajar kolaboratif membantu mengarahkan belajar aktif. Metode pembelajaran kooperatif adalah istilah yang digunakan untuk sekumpulan strategi pembelajaran yang dirancang untuk mendidik kerjasama kelompok dan interaksi antar siswa. Metode pembelajaran kooperatif secara khusus dirancang untuk mendorong siswa dalam bekerja bersama, saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran (Jacobsen, dkk, 2009).

Ma'mur Asmani (2011) mengutip pendapat Eric Deeson, dalam *Dictionary of information Technology IT* dimaknai sebagai "Information Technology (IT) the handling of information by electric and electronic (and microelektronik) means. Here handling includes transfer. Processing, storage and access, IT special concern being the use of hardware and software for these task for benefit of individual people and society as a whole". Dari penjelasan di atas, kebutuhan manusia dalam mengambil dan memindahkan, mengolah dan memproses informasi dalam konteks sosial yang menguntungkan diri sendiri dan masyarakat secara keseluruhan. Berdasarkan tinjauan di atas dapat disimpulkan bahwa ICT adalah teknologi digital atau analog apapun yang memungkinkan pengguna menciptakan, menyimpan dan menampilkan informasi serta mengkomunikasikan dalam jarak tertentu, yaitu komputer, televisi, laptop, radio, televisi, kaset audio, kamera digital,

DVD dan CD player serta handphone. Media-media tersebut semakin hari berkembang semakin cepat seiring perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan dunia. Bahkan media tersebut semakin merambah di dunia pendidikan sebagai alat pembelajaran yang mengemas kegiatan belajar mengajar lebih menarik.

Isjoni (2008: 10) menyebutkan, untuk mengantisipasi trend perkembangan dunia, sedini mungkin pemerintah Indonesia melalui Departemen Pendidikan Nasional telah berbenah diri, mempersiapkan para pelajar (mahasiswa) agar mampu lebih bersaing, khususnya dalam penguasaan ICT di Indonesia. Dalam bukunya yang berjudul *Effective Teaching, Evidence and Practice*, Daniel Muijs dan David Reynolds (Isjoni, 2008: 15) menjelaskan beberapa manfaat ITC. Pertama, *presenting information*. ITC memiliki kemampuan luar biasa untuk menyampaikan informasi. Kedua *quick and automatic completion of routine task*. Tugas-tugas rutin dapat diselesaikan dengan menggunakan bantuan komputer dengan cepat dan otomatis. Ketiga, *assessing and handling information*. Dengan komputer yang dihubungkan dengan internet, kita dapat dengan mudah memperoleh dan mengirimkan informasi dengan cepat. Melalui jaringan internet, dapat memiliki website yang menjangkau ujung dunia dimanapun.

Berdasarkan teori dan data beberapa penelitian di atas maka *active learning variety* dan *information communication teknologi* (ICT) daam

penelitian ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi

Metode

Variabel

Variabel dalam penelitian ini yaitu *active learning variety* dan *information communication teknologi* sebagai variabel bebas (*independent variable*) dan kualitas pembelajaran sebagai variabel tergantung (*dependent variable*)

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah mahasiswa "F" Universitas "P" berjumlah 40 orang terdiri dari 35 mahasiswa perempuan dan 5 mahasiswa laki-laki.

Instrumen

Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah : angket *learning variety*, angket *information communication teknologi*, angket kualitas pembelajaran, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan dalam siklus, pada setiap siklus terdapat kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Analisis Data

Analisis data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.

Hasil dan Diskusi

Pembelajaran model *active learning variety* dan *ICT*. Sudah diaplikasikan dengan optimal, terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran dan keaktifan mahasiswa. Berdasarkan pembelajaran secara keseluruhan dari hasil tindakan kelas siklus I, siklus II dan siklus

III yang masing-masing siklus terdiri dari 2 kali. Berdasarkan pada tes awal (*pre test*) ini diperoleh skor angket rata-rata 55,921 dengan skor tertinggi 75,625 terletak dalam kategori baik sekali dan skor terendah 45 terletak dalam kategori cukup. Pada tes akhir siklus I diperoleh skor angket rata-rata 69,788 dengan skor tertinggi 84,375 terletak dalam kategori baik sekali dan skor terendah 58,125 terletak dalam kategori baik. Pada tes akhir siklus II ini diperoleh skor rata-rata 74,945 dengan skor tertinggi 83,125 terletak dalam kategori baik sekali dan skor terendah 66,25 terletak dalam kategori baik. Temuan hasil penelitian menjelaskan *active learning variety* dan *ICT* terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran

Penelitian ini merupakan hasil kolaborasi antara peneliti dengan dosen mata kuliah. Tindakan kelas dilaksanakan dengan melakukan survey dan observasi terlebih dahulu, kemudian membuat rencana tindakan dan melaksanakan tindakan yang berpedoman pada rencana pembelajaran. Saat pelaksanaan tindakan, kolaborasi antar peneliti dengan dosen sangat diperlukan dalam hal ini peneliti berperan sebagai observer yang mengamati kesibukan mahasiswa selama pembelajaran, sedangkan dosen berperan sebagai pelaksana tindakan. Selanjutnya hasil belajar yang telah dilakukan dapat direfleksikan dan dianalisis untuk mengetahui kebaikan dan kekurangannya, sehingga pada pembelajaran selanjutnya diharapkan lebih berkualitas.

Hasil penelitian menunjukkan terjadinya perubahan tingkat belajar

mahasiswa di kelas. Pembelajaran kelas siklus III berjalan lebih baik dibandingkan dengan tindakan kelas siklus II. Pembelajaran kelas siklus II berjalan lebih baik dibandingkan dengan tindakan kelas siklus I. Mahasiswa mulai mengerti dan paham dengan maksud dan tujuan pembelajaran dengan mengaplikasikan model-model *active learning variety* dan *ICT*. Dengan model *active learning variety* dan *ICT*. Keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran semakin meningkat yang dapat dilihat pada saat membaca, berdiskusi, menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran berlangsung dan rasa percaya diri pada saat mengerjakan evaluasi jauh lebih baik. Setelah mengikuti model *active learning variety* dan *ICT*. Kualitas pembelajaran mahasiswa meningkat karena dalam diri mahasiswa mulai tumbuh rasa percaya diri untuk mengerjakan evaluasi.

Temuan hasil penelitian, secara signifikan menyatakan meningkatnya kualitas pembelajaran melalui *active learning variety* dan *ICT*. Hasil empiris yang disajikan menjelaskan bahwa *frame of reference* yang digunakan digunakan dalam *active learning variety* dan *ICT* telah sesuai dengan sasaran dan tujuan peningkatan kualitas pembelajaran, yaitu bervariasinya model dan strategi pembelajaran dan penggunaan alat teknologi informasi sesuai dengan harapan. Harapan tersebut diungkapkan pada sesi harapan dan evaluasi. *Active learning variety* dan *ICT* ini terdiri dari berbagai model pembelajaran yaitu berkolaborasi, curah gagasan, presentasi, ceramah dengan

fasilitas multi media, game, ice breaking, bermain peran, observasi, bedah film, bedah buku/novel, lagu-lagu, desain gambar, lembar tugas, belajar melalui media teknologi (e-learning). Hal ini juga merupakan nilai lebih kualitas pembelajaran, sekaligus memperkuat pendapat bahwa Pada Pembelajaran aktif, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini peserta didik akan merasakan sesuatu yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan (Khasanah, 2011). Hasil penelitian Dewi Ervianita (2012), dengan judul pengembangan bahan ajar statistik dengan pendekatan pembelajaran aktif inovatif, kreatif dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian tersebut disimpulkan bahwa siswa senang menggunakan modul statistika yang dikembangkan dengan pendekatan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

ICT adalah teknologi digital atau analog apapun yang memungkinkan pengguna menciptakan, menyimpan dan menampilkan informasi serta mengkomunikasikan dalam jarak tertentu, yaitu komputer, televisi, laptop, radio, televisi, kaset audio, kamera digital, DVD dan CD player serta handphone. Media-media tersebut semakin hari berkembang semakin cepat seiring perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan dunia. Bahkan media tersebut semakin merambah di dunia pendidikan sebagai alat pembelajaran yang mengemas kegiatan

belajar mengajar lebih menarik (Zaenal, 2012: 90).

Kesimpulan

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Active Learning Variety* dan *Information Comunication Teknologi* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mahasiswa. Fakta tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu: (1) Penelitian tidak memaparkan keterbatasan waktu dan logistik yang dihadapi peneliti saat melakukan penelitian. (2) Keterbatasan penelitian memaparkan hal-hal atau variabel yang sebenarnya tercakup di dalam keluasan lingkup penelitian tapi karena kesulitan-kesulitan metodologis atau prosedural tertentu sehingga tidak dapat dicakup di dalam penelitian dan di luar kendalikan peneliti. (3) Dampak variabilitas waktu tindakan, tindakan hanya dilakukan dua kali pertemuan dalam satu siklus dari yang seharusnya minimal tiga kali pertemuan berdasarkan ijin yang diberikan oleh pihak sekolah tempat penelitian. (4) Kesungguhan belajar mahasiswa saat penelitian dilakukan merupakan hal-hal yang berada di luar jangkauan peneliti untuk mengontrolnya. (5) Kesungguhan observer dalam mengamati proses belajar mahasiswa saat penelitian dilakukan berada di luar jangkauan peneliti untuk mengontrolnya. (5) Pada pertemuan pertama siklus I, ada beberapa siswa yang tidak hadir. Hal ini menyebabkan siswa yang tidak hadir tidak

mengikuti pre test dan juga mengurangi jumlah anggota kelompok yang sudah ditentukan.

Kepustakaan

- Arifin, Zaenal, (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: PT Skripta Media Creative
- Asmani, Jamal Ma'mur, (2011). *Teknologi Informasi dn Komunikasi dalam Dunia Pedidikan*. Yogyakarta: Dive Press.
- Bellanca, J, (2011) *Strategi dan Proyek Pembelajaran Aktif Untuk Melibatkan Kecerdasan Siswa*, Jakarta, PT Indeks.
- Ervianita, Dewi, (2012). *Pengembangan bahan ajar statistik dengan pendekatan pembelajaran aktif inovatif kreatif dan menyenangkan*. Skripsi, FMIPA UNY
- Isjoni, dkk, (2008) *ICT Untuk Sekolah Unggul*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Isye Mulyani, (2005) *Kontribusi kepemimpinan kepala sekolah dan kinerja guru terhadap mutu pendidikan di SMA se Kabupaten Bandung*. Tesis. Tidak diterbitkan. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Jacobsen, D.A., Eggen, P. & Kauchak, D. (2009). *Methods for Teaching*, diterjemahkan: Achmad Fawaid & Khoirul Anam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Khasanah, A Uswatun, (2011) *Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Karakter Peserta Didik Melalui Pembelajaran Aktif di SMP Negeri*

- Godean Sleman Yogyakarta, FIS,
Universitas Negeri Yogyakarta.
- Path Hollingsworth, (2008) *Pembelajaran Aktif Meningkatkan Keasykan Di Kelas*. Jakarta: PT Mancanan Jaya Cemerlang.
- Silberman, M., (2009) *Active Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject*, diterjemahkan: Sarjuli, Adzfar Ammar dkk. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Snyder, K.D (2003). Ropes, Poles and Space, Active Learning in Business Education. *The Institute for Learning and Teaching in Higher Education and Sage Publication 2003*, Vol 4 (2): 159-167.
- Tan Ching Ting, (2007) Police developments in pre-school education in Singapore. A focus on the key reforms of kindergarten education. *International Journl of Child Care and Education Policy*. 1, 35-43.
- Visuttipun, Supassorn (2012) *Hubungan antara masa kerja tugas adminstrasi guru TK dan kualitas pembelajaran di TK Budi Mulia Dua Condong Catur Yogyakarta*, Tesis. Tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta.