

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF KOLABORASI
MODEL QUIZ-QUIZ TRADE DAN TEAM GAME
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR,
KEAKTIFAN BELAJAR DAN SELF ESTEEM**

Affan Afian

Abstrak: *Quiz-quiz trade* dan *team game tournamen* juga merupakan jenis pembelajaran kooperatif. Subyek penelitian adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang dengan jumlah mahasiswa 34 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) penerapan pembelajaran kolaborasi ini secara keseluruhan telah berjalan dengan baik; (2) penerapan pembelajaran kooperatif kolaborasi model *quiz-quiz trade* dan *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar, hal ini terlihat pada peningkatan rata-rata *gainscore* pada penelitian awal sebesar 32,05, penelitian siklus I sebesar 54,41 dan penelitian siklus II sebesar 58,97; (3) Penerapan pembelajaran kooperatif kolaborasi model *quiz-quiz trade* dan *team game tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar, hal ini terlihat pada nilai rata-rata (*range 3-15*) keaktifan belajar penelitian awal adalah 8,79, penelitian siklus I adalah 13,85 dan siklus II adalah 14,44; (4) Penerapan pembelajaran kooperatif kolaborasi model *quiz-quiz trade* dan *team game tournament* dapat meningkatkan *self esteem*, hasil peningkatan ini terlihat pada rata-rata (*range 1-5*) *self esteem* awal adalah 2,91 dan *self esteem* akhir adalah 4,852. Hasil uji perbedaan dari *self esteem* awal dengan *self esteem* akhir adalah 0,000 kesimpulannya adalah ada perbedaan yang signifikan.

Kata Kunci: *pembelajaran kooperatif; hasil belajar; keaktifan belajar; self esteem.*

Hasil belajar dari seorang murid merupakan cerminan seberapa besar ilmu yang mereka terima, jika soal yang digunakan didalam ujian dibuat dengan benar dan reliabel, murid mengerjakan soal dengan jujur itu juga merupakan syarat yang lain. Seseorang belajar: 10% dari apa yang mereka baca, 20% dari apa yang dia dengar, 30% dari apa yang dia lihat, 50% dari apa yang dia lihat dan dengar, 70% dari apa yang dia katakan, 90% dari apa yang dia lakukan, (Magnesen, 1983). Pembelajaran kooperatif adalah alternatif terbaik untuk mencapai hasil yang maksimal, karena di dalam pembelajaran kooperatif siswa diajarkan melalui berbagai cara dan media yang mana relevan dengan penelitian yang dikemukakan oleh Magnesen. Model pembelajaran kooperatif ada banyak sekali jumlahnya, dalam penelitian ini hanya akan berfokus pada dua model saja untuk dikaji lebih dalam yaitu model *quiz-quiz trade* dan *team game tournament* (TGT).

Self esteem dapat mempunyai dua tingkatan yaitu *high self esteem* dan *low self esteem*. Remaja yang memiliki *self esteem* tinggi atau bersifat positif akan

memandang dirinya mampu melakukan sesuatu, tetapi remaja yang memandang rendah dirinya sendiri atau memiliki *self esteem* rendah biasanya akan rendah diri, dan kurang aktif di kelas, Coopersmith (1967:13), mereka merasa tidak mampu bersaing dengan yang lain, mereka merasa kurang pintar, mereka merasa kurang dibutuhkan dan mereka mungkin juga merasa kurang bisa menyerap materi yang diberikan oleh dosen.

Keunggulan dari *quiz-quiz trade* adalah model ini menekankan kepada mahasiswa bagaimana untuk saling bertukar informasi, membangun pengetahuan dan mengajarkan sesuatu kepada orang lain, sehingga mahasiswa diharapkan lebih banyak menyerap materi. Keterampilan berbicara sangat ditonjolkan di dalam model ini (Soetjipto, 2010:189). Mahasiswa yang kurang cakap menyampaikan materi akan dilatih melalui model ini. Harapannya adalah supaya nanti ketika mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi ini lulus, mereka tidak hanya dibekali dengan nilai yang bagus tetapi mereka cakap dalam berbicara atau menyampaikan suatu pendapat yang mana itu sangat berguna sekali di dalam lingkungan kerja sebagai tenaga pendidik dan di dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Hasil penelitian Andrea (2010), pada kelas kelompok 2 orang siswanya mendapat hasil yang terbaik, tetapi pada tahap selanjutnya pada kelas kelompok 4 orang mendapat hasil yang terbaik. Sedangkan siswa yang tidak dikelompokkan/individual selalu mendapat peringkat paling bawah pada setiap tahap. Sehingga dari latar belakang penelitian inilah peneliti mencoba untuk menggabungkannya antara kelompok berpasangan 2 orang dan berpasangan 4 orang yang dipadukan menjadi satu model pembelajaran yang baru dengan menerapkan dua model yang berbeda yaitu *team game tournament* dengan *quiz-quiz trade* karena di dalam penelitian Andrea sudah terbukti dan hasilnya adalah sama-sama baik. *Team game tournament* adalah pembelajaran dengan kelompok 4 orang sampai 5 orang di dalamnya, sedangkan *quiz-quiz trade* adalah pembelajaran dengan kelompok berpasangan 2 orang.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif kolaborasi model *quiz-quiz trade* dan *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang? (2) Bagaimana penerapan

pembelajaran kooperatif kolaborasi model *quiz-quiz trade* dan *team game tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang? (3) Bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif kolaborasi model *quiz-quiz trade* dan *team game tournament* dapat meningkatkan *self esteem* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang?

KAJIAN TEORI

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja secara bersama-sama di dalamnya guna memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran (Johnson, 2010).

Suasana belajar yang berlangsung dalam interaksi saling percaya, terbuka dan rileks diantara anggota kelompok, memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai dan moral, serta ketrampilan yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran (Solihatin, 2007:6). Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya (Suherman, 2003:260).

Elemen-elemen dasar dalam pembelajaran kooperatif di antaranya adalah sebagai berikut (Johnson di dalam Soetjipto, 2010:6) yaitu (1) saling ketergantungan positif, (2) akuntabilitas individu, (3) interaksi promotif, (4) pemrosesan kelompok, dan (5) keterampilan social.

METODE PENELITIAN

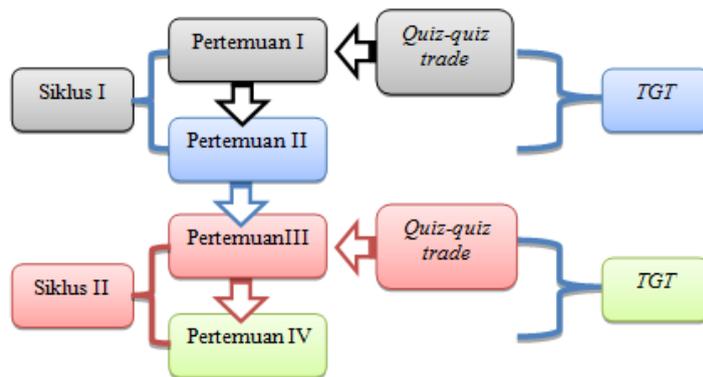
Pendekatan yang dilakukan di dalam penelitian ini adalah *classroom action research* atau PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2006:91). Subyek penelitian adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang dengan jumlah mahasiswa 34 orang.

Proses PTK akan digunakan model *quiz-quiz trade* pada pertemuan pertama, model *quiz-quiz trade* ini sebenarnya adalah bagian awal dari *team game tournament*, kedua pertemuan tersebut masuk dalam satu siklus, jadi di dalam satu siklus ada 2 pertemuan. Sintaks kolaborasi bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Sintaks Kolaborasi

No	Kegiatan
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
2	Menyajikan/menyampaikan materi
3	<i>Quiz-quiz trade</i>
4	Membimbing kelompok bekerja & belajar
5	<i>Game Tournament</i>
6	Memberikan Penghargaan

1. Guru memberi tahu siswa untuk berdiri, meletakkan tangannya di atas dan berpasang-pasangan
2. Partner A menanyai B
3. Partner B menjawab
4. Partner A memuji atau mengajari
5. Partner berganti peran
6. Partner bertukar kartu dan saling mengucapkan terimakasih
7. Ulangi langkah 1 – 7 sampai waktu yang di tentukan habis



Gambar Desain Model Pembelajaran Kolaborasi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Observasi Awal Hasil Belajar

Hasil belajar *pretest* dan *posttest* bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Hasil Belajar Awal

Nilai	Range-nilai	Frekuensi		Klasifikasi	Rata-rata <i>gainscore</i>
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
B+	77-83	0	3	Tuntas	32,06
B	71-76	0	4	Tuntas	
B-	66-70	0	6	Belum tuntas	
C+	61-65	0	5	Belum tuntas	
C	55-60	0	10	Belum tuntas	
D	41-54	3	6	Belum tuntas	
E	0-40	31	0	Belum tuntas	
Jumlah		34	34		
Rata-rata nilai		31,32	63,38		

b. Hasil Observasi Awal Keaktifan Belajar

Hasil observasi awal keaktifan belajar diperoleh sebelum mahasiswa diberi tindakan, proses pembelajaran dilakukan secara normal atau biasanya oleh dosen pengampu. Pada saat itu peneliti mengobservasi keaktifan belajar di dalam kelas, rekapitulasi keaktifan belajar awal bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Keaktifan Belajar Awal

Range skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
7 - 9,66	24	70,6%	Rendah
9,67 - 12,33	6	17,6%	Netral
12,34 - 15	4	11,8%	Tinggi
Jumlah	34	100%	

c. Hasil Observasi Awal *Self Esteem*

Hasil *self esteem* mahasiswa bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel *Self esteem* Awal

Skor <i>self esteem</i>	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
7-12,6	-	-	Sangat rendah
12,7-18,2	5	14,7	Rendah
18,3-23,8	27	79,4	Netral
23,9-29,4	2	5,9	Tinggi
29,5-35	-	-	Sangat tinggi
Jumlah	34	100	

Observasi Siklus I

Data hasil belajar siklus I bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Range-nilai	Frekuensi		Klasifikasi	Rata-rata <i>gainscore</i>
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
A	91-100	0	10	Tuntas	54,41
A-	84-90	0	10	Tuntas	
B+	77-83	0	4	Tuntas	
B	71-76	0	7	Tuntas	
B-	66-70	0	1	Belum tuntas	
C+	61-65	0	2	Belum tuntas	
C	55-60	0	0	Belum tuntas	
D	41-54	1	0	Belum tuntas	
E	0-40	33	0	Belum tuntas	
Jumlah		34	34		
Rata-rata nilai		30,15	84,56		

Tabel Keaktifan Belajar Siklus I

Observasi	Range skor	Frekuensi	Persentase	Kategori	Siklus II
	7 - 9,66	0	0%	Rendah	
	9,67 - 12,33	8	23,5%	Netral	
	12,34 - 15	26	76,5%	Tinggi	
	Jumlah	34	100%		

Setelah

tahap

pelaksanaan tindakan selanjutnya adalah tahap observasi/pengamatan, berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada dua kali pertemuan pada siklus II, maka diperoleh data hasil belajar siklus II, keaktifan belajar siklus II dan *self esteem*. Data hasil belajar siklus II bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Range-nilai	Frekuensi		Klasifikasi	Rata-rata <i>gainscore</i>
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
A	91-100	-	14	Tuntas	58,91
A-	84-90	-	16	Tuntas	
B+	77-83	-	4	Tuntas	
B	71-76	-	-	Tuntas	
B-	66-70	-	-	Belum tuntas	
C+	61-65	-	-	Belum tuntas	
C	55-60	-	-	Belum tuntas	
D	41-54	4	-	Belum tuntas	
E	0-40	30	-	Belum tuntas	
Jumlah		34	34		
Rata-rata nilai		31,91	90,88		

Tabel Keaktifan Belajar Siklus II

Range skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
7 - 9,66	0	0%	Rendah
9,67 - 12,33	0	0%	Netral
12,34 - 15	26	76,5%	Tinggi
Jumlah	34	100%	

Tabel *Self esteem* Akhir

Skor <i>self esteem</i>	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori	Keterangan Lampiran 41
7-12,6	-	-	Sangat rendah	
12,7-18,2	-	-	Rendah	
18,3-23,8	-	-	Netral	
23,9-29,4	5	14,7%	Tinggi	
29,5-35	29	85,3%	Sangat tinggi	
<i>Jumlah</i>	34	100%		

1. Hasil Belajar

Hasi belajar diukur enam kali di dalam penelitian ini, yaitu: hasil belajar *pretest* dan *posttest* awal, hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada siklus I, hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada siklus II. Hasil belajar awal ini adalah hasil tes pada saat sebelum diberi tindakan, hasil belajar pada siklus I dan II adalah tes hasil belajar yang dilakukan setelah diberi tindakan. Selisih nilai *pretest* dengan *posttest* adalah *gainscore*, rekapitulasi *gainscore* pada tes awal, tes siklus I dan siklus II bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Distribusi Frekuensi Nilai *Gainscore*

Nilai <i>Gainscore</i>	Frekuensi Nilai <i>Gainscore</i>			Kategori Nilai
	Awal	Siklus I	Siklus II	
15 – 36,67	26	2	-	Rendah
36,68 – 58,34	8	17	14	Sedang
58,35 – 80,01	-	15	20	Tinggi
Jumlah	34	34	34	
Rata-rata	32,06	54,41	58,97	

Tabel Uji Normalitas *Gainscore*

<i>Gain</i>	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
<i>gain_awal</i>	.132	34	.139	Asumsi normalitas terpenuhi jika Sig. dari Kolmogrof-Smimov > 0,05
<i>gain_siklus1</i>	.139	34	.095	
<i>gain_siklus2</i>	.142	34	.078	

Tabel Hasil Uji Beda *Gainscore* Hasil Belajar

<i>Pair</i>	<i>Gainscore</i>	<i>Mean</i>	Perbedaan <i>Mean</i>	<i>Sig.</i>	Keterangan
1	Awal & Siklus I	32,0588 54,4118	22,35294	0,000	Ada perbedaan jika <i>sig.</i> < 0,05
2	Siklus I & Siklus II	54,4118 58,9706	4,55882	0,015	
3	Awal & Siklus II	32,0588 58,9706	26,91176	0,000	

2. Keaktifan Belajar

Variabel keaktifan belajar diukur selama proses pembelajaran, untuk bisa membandingkan keaktifan belajar maka dilakukan dulu observasi awal, kemudian dibandingkan dengan keaktifan yang terjadi selama diberi tindakan oleh peneliti pada siklus I dan siklus II. Di dalam mengukur keaktifan belajar digunakan 5 skala pengukuran, yaitu keaktifan belajar dengan sangat rendah, rendah, netral, tinggi, dan sangat tinggi. Hasil dari pengukuran keaktifan belajar ini untuk hasilnya secara detai bisa dilihat pada lampiran. Ringkasan hasil penelitian indikator *visual* bisa dilihat seperti tabel di bawah ini.

Tabel Rekapitulasi Keaktifan Belajar

Range Nilai	Frekuensi Keaktifan Belajar			Kategori Nilai
	Awal	Siklus I	Siklus II	
4 – 7,67	19	-	-	Rendah
7,68 – 11,34	15	7	5	Sedang
11,35 – 15,01	-	27	29	Tinggi
Jumlah	34	34	34	
Rata-rata	7,3235	12,6176	13,0588	

Tabel Uji Normalitas Keaktifan Belajar

Keaktifan	Kolmogorov-Smirnov ^a			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
Awal	.133	34	.131	Asumsi normalitas terpenuhi jika Sig. dari Kolmogorof-Smimov > 0,05
Siklus I	.147	34	.060	
Siklus II	.144	34	.073	

Tabel Uji Beda Keaktifan Belajar

Pair	Keaktifan Belajar	Mean	Perbedaan Mean	Sig.	Keterangan
1	Awal & Siklus I	7,3235 12,6176	5,29412	0,000	Ada perbedaan jika sig. < 0,05
2	Siklus I & Siklus II	12,6176 13,0588	0,44118	0,000	
3	Awal & Siklus II	7,3235 13,0588	5,73529	0,000	

3. *Self esteem*

Variabel *self esteem* diukur dua kali, yaitu *self esteem* awal dan *self esteem* akhir. *Self esteem* awal adalah *self esteem* yang diukur pada mahasiswa sebelum mereka diberi tindakan, sedangkan *self esteem* akhir adalah *self esteem* yang diukur setelah diberi tindakan. Rekapitulasi hasil *self esteem* awal dan akhir bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Distribusi Frekuensi *Self esteem*

Skor <i>self esteem</i>	Frekuensi		Kategori
	Awal	Akhir	
7-12,6	-	-	Sangat rendah
12,7-18,2	5	-	Rendah
18,3-23,8	27	-	Netral
23,9-29,4	2	5	Tinggi
29,5-35	-	29	Sangat tinggi
Jumlah	34	34	
Rata-rata	2,9118	4,8529	

Tabel Uji Normalitas *Self esteem*

<i>Self esteem</i>	Kolmogorov-Smirnov ^a			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
Awal	.127	34	.177	Asumsi normalitas terpenuhi jika Sig. dari Kolmogrof-Smimov > 0,05
Akhir	.121	34	.200	

Tabel Uji Beda *Self esteem*

<i>Pair</i>	Self Esteem	Mean	Perbedaan Mean	Sig.	Keterangan
1	Awal & Akhir	20,5294 31,3824	10,85294	0,000	Lampiran 44 Ada perbedaan jika sig. < 0,05

Dari tabel tersebut bisa dijelaskan bahwa rata-rata *self esteem* awal adalah 20,5294 dan *self esteem* akhir adalah 31,3824, perbedaan rata-rata *self esteem* awal dan akhir ini adalah 10,85294. Nilai signifikansi dari *pair* 1 adalah 0,000 hal ini bisa diartikan bahwa ada perbedaan *self esteem* awal dan *self esteem* akhir.

PEMBAHASAN

Hasil belajar di dalam penelitian ini diukur sebanyak 6 kali, diantaranya yaitu: *pretest* dan *posttest* pada penelitian awal sebelum diberi tindakan, *pretest* dan *posttest* pada siklus I kemudian *pretest* dan *posttest* pada siklus II. Rata rata perolehan nilai pada ke 6 tes tersebut bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar

Test	Penelitian Awal			Siklus I			Siklus II		
	Pre	Post	Gain	Pre	Post	Gain	Pre	Post	Gain
Rata-rata nilai	31,32	63,38	32,06	30,15	84,56	54,41	31,91	90,88	58,97

Dari tabel tersebut rata-rata *posttest* ini bisa dilihat bahwa rata-rata mereka meningkat dari posttes awal ke *posttest* siklus I meningkat rata-ratanya 21,18, dari siklus I ke siklus II rata-rata *posttest* juga meningkat 6,32, sedangkan jika dibandingkan antara rata-rata *posttest* awal dan siklus II juga meningkat 27,5.

Efektifitas penerapan kolaborasi model *quiz-quiz trade* dan team game tournamen ini juga bisa dilihat dari nilai *gainscore* yang semakin meningkat pada siklus I dan siklus II jika di bandingkan dengan penelitian dengan penelitian awal, *gainscore* pada penelitian awal adalah 32,06, pada siklus I peningkat menjadi 54,41 dan pada siklus I juga meningkat lagi menjadi 58,97. Dari data tersebut bisa disimpulkan bahwa penerapan kolaborasi model ini bisa membawa dampak peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Hasil uji beda nilai *gainscore* pada pasangan pertama adalah *gainscore* awal dengan siklus I nilai signifikansinya ada 0,000 hal ini bisa diartikan bahwa *gainscore* awal dengan *gainscore* siklus I berbeda secara signifikan. Hasil uji beda pasangan yang ke dua adalah *gainscore* siklus I dengan *gainscore* siklus II hasilnya adalah 0,015 hal ini bisa diartikan bahwa *gainscore* siklus I dengan *gainscore* siklus II berbeda secara signifikan. Hasil uji beda *gainscore* pasangan yang ke tiga adalah *gainscore* awal dengan *gainscore* siklus II hasilnya adalah 0,000 hal ini bisa diartikan bahwa *gainscore* awal dengan *gainscore* siklus II berbeda secara signifikan.

Keaktifan belajar diukur tiga kali di dalam penelitian ini yaitu diukur pada saat penelitian awal, siklus I dan siklus II. Hasil rekapitulasi rata-rata keaktifan belajar bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Rekapitulasi Keaktifan Belajar

Rata-rata	Penelitian		
	Awal	Siklus I	Siklus II
Keaktifan Belajar	7,3235	12,6176	13,0588

Dari tabel tersebut bisa dijelaskan bahwa rata-rata penelitian awal adalah 7,3235, rata-rata penelitian siklus I adalah 12,6176 dan rata-rata pada siklus II adalah 13,0588. Dari ketiga rata-rata tersebut bisa dilihat bahwa nilainya rata-ratanya semakin meningkat, pada siklus I rata-ratanya meningkat 5,2941 jika dibanding dengan rata-rata awal, pada siklus II juga meningkat 0,4412 jika dibanding siklus I dan pada siklus II juga meningkat 5,7323 jika dibanding dengan rata-rata penelitian keaktifan awal. Efektifitas penerapan kolaborasi pembelajaran *quiz-quiz trade* dan *team game tournamen* bisa dilihat dari rata-rata siklus I dan II yang semakin meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut ini.

1. Hasil belajar bisa meningkat dengan diterapkannya kolaborasi model pembelajaran antara *quiz-quiz trade* dengan *team game tournament*, hasil peningkatan ini sangat signifikan, hal ini terbukti dengan nilai uji beda antara hasil belajar awal dan siklus I, antara hasil belajar siklus I dan siklus II dan

antara hasil belajar awal dengan siklus II, ketiga pasangan tersebut menghasilkan uji beda yang signifikan.

2. Keaktifan belajar bisa meningkat dengan diterapkannya kolaborasi model pembelajaran antara *quiz-quiz trade* dengan *team game tournament*, hasil peningkatan tersebut terlihat pada nilai uji beda pada ke tiga pasangan yang di bandingkan hasilnya semuanya signifikan.
3. Self esteem bisa meningkat dengan diterapkannya kolaborasi model pembelajaran antara *quiz-quiz trade* dengan *team game tournament*, peningkatan ini jelas terlihat pada nilai uji beda antara *self esteem* awal dengan *self esteem* akhir yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.'
- Arikunto, S. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.'
- Johnson, David. W. et.al. Tanpa Tahun. *Colaborative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama*. Terjemahan Narulita Yusron Bandung: Nusa Media.'
- Soetjipto, B. E. 2010. *Pembelajaran Kooperatif dan Beberapa Hasil Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi*. Malang: Universitas Negeri Malang.'
- Solihatini, Etin dan Raharjo. 2007. *Cooperatif learning*. Jakarta: Bumi Aksara.'
- Suherman, Erman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.'
- Sumantri, M. dan Johar, P. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.