**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN DI LUAR KELAS PADA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KEMAMPUANKERJA SAMA SISWA DI KELAS IV**

**SD NEGERI 4 PAREPARE**

**WAHIDA**

***ABSTRACT:*** This study aims to describe the implementation playing learning outside the classroom at IPS, know the capability of the cooperation of students in social studies learning, and test the effect of applying play outside the classroom in teaching social studies on the ability to work together students at SD Negeri 4 of Pare Pare. This research is quantitative research that uses a true experimental design is by pretest and posttest control group design. In this research there are two variables: the independent variable is the application of bermaian outside the classroom learning the IPS and the dependent variable is the cooperation of students. The population in this study were students of SD Negeri 4 Pare Pare, amounting to 272. Samples were taken randomly numbered 49 students with attention-element retreat homogeneity of the population. Furthermore taken systematically according langah-langah already established through matching technique group then divided into two groups: control group numbered 25 and 24 student experiments. Measurement instruments used in this study was a questionnaire and observation sheet. The instrument is validated by the supervisor as validator expert. Data were analyzed with two kinds of statistics are descriptive and inferential statistics include: data normality test, homogeneity of data, and test hypotheses using SPSS 22.) for windows. The results show that: (i) Implementation of bermaian outside on a social studies lesson in class IV SD Negeri 4 of Pare Pare consist of preparatory activities undertaken in the classroom meliputi penyampaian matter of directives and regulations implementing bermaian, core activities which include bermaian done outside the classroom and weekend activities that include the provision of duty and pengutan on students (ii) the cooperation of students in learning social studies class IV SD Negeri 4 of Pare Pare before being given treatment are very low both from the control group and the experimental group but after being given treatment increased where cooperation students with the application bermaian outside sailor are at very high category in the experimental group and the control group also experienced an increase in middle category (iii) there are significant implementation bermaian outside on a social studies lesson on partnerships fourth grade students of SD Negeri 4 of Pare Pare.

Keywords: *the implementation playing, on a social studies lesson*

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut. Pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikembangkan melalui kajian ini ditunjukan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat.

Salah satu kebijakan tersebut dengan UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang isinya sebagai berikut : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritiual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan IPS sudah lama dikembangkan dan dilaksanakan dalam kurikulum- kurikulum di Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan ini tidak dapat disangkal telah membawa beberapa hasil, walaupun belum optimal. Secara umum penguasaan pengetahuan sosial atau kewarganegaraan lulusan pendidikan dasar relatif cukup, tetapi penguasaan nilai dalam arti penerapan nilai, keterampilan sosial dan partisipasi sosial hasilnya belum menggembirakan. Kelemahan tersebut sudah tertentu terkait atau dilatarbelakangi oleh banyak hal, terutama proses pendidikan atau pembelajarannya, kurikulum, para pengelola dan pelaksananya serta faktor-faktor yang berpengaruh lainnya.

1

Faktor-faktor yang melatarbelakangi pendidikan IPS belum dapat memberikan hasil seperti yang diharapkan. Faktor penyebabnya dapat berpangkal dari kurikulum, rancangan, pelaksana, pelaksanaan ataupun faktor-faktor pendukung pembelajaran. Berkenaan dengan kurikulum dan rancangan pembelajaran IPS, beberapa penelitian memberi gambaran tentang kondisi tersebut. Hasil penelitian Balitbang, Depdikbud tahun 1999 menyebutkan bahwa “Kurikulum 1994 tidak disusun berdasarkan basic competencies melainkan pada materi, sehingga dalam kurikulumnya banyak memuat konsep-konsep teoritis” (Boediono, et al. 1999: 84). Hasil evaluasi kurikulum IPS SD tahun 1994 menggambarkan adanya kesenjangan kesiapan siswa dengan bobot materi sehingga materi yang disajikan, terlalu dianggap sulit bagi siswa, kesenjangan antara tuntutan materi dengan fasilitas pembelajaran dan buku sumber, kesulitan menejemen waktu serta keterbatasan kemampuan melakukan pembaharuan metode mengajar (Depdikbud, 1999).

Dalam implementasi materi Muchtar, SA. (1991) menemukan IPS lebih menekankan aspek pengetahuan, berpusat pada guru, mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan berpikir nilai serta hanya membentuk budaya menghafal dan bukan berpikir kritis. Dalam pelaksanaan Soemantri, N. (1998) menilai pembelajaran IPS sangat menjemukan karena penyajiannya bersifat mengarah dan ekspositoris sehingga siswa kurang antusias dan mengakibatkan pelajaran kurang menarik padahal menurut Sumaatmadja, N. (1996: 35) guru IPS wajib berusaha secara optimum merebut minat siswa karena minat merupakan modal utama untuk keberhasilan pembelajaran IPS.

Como dan Snow (dalam Syafruddin, 2001: 3) menilai bahwa model pembelajaran IPS yang diimplementasikan saat ini masih bersifat konvensional sehingga siswa sulit memperoleh pelayanan secara optimal. Dengan pembelajaran seperti itu maka perbedaan individual siswa di kelas tidak dapat terakomodasi sehingga sulit tercapai tujuan-tujuan spesifik pembelajaran terutama bagi siswa berkemampuan rendah. Model pembelajaran saat ini juga lebih menekankan pada aspek kebutuhan formal dibanding kebutuhan real siswa sehingga proses pembelajaran terkesan sebagai pekerjaan administratif dan belum mengembangkan potensi anak secara optimal. Kemampuan dan keterampilan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran IPS dapat dirinci menjadi 3 yaitu : 1) keterampilan dasar mencakup keterampilan mengamati gejala sosial yang selalu berubah,mengumpulkan dan menyeleksi informasi dan mengikuti intruksi yang sudah disusun; 2) keterampilan melakukan proses ilmiah meliputi menginferensi dan menyeleksi berbagai cara atau prosedur; 3) keterampilan investigasi adalah keterampilan inkuiri berupa merencanakan dan melaksanakan serta melaporkan hasil investigasi terhadap materi pembelajaran dari dalam atau luar kelas termasuk fenomena sosial.

Peningkatan Kemampuan interpersonal merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara spesifik dan dapat diterima oleh masyarakat,bermanfaat bagi diri dan lingkungan (Goleman 1995: Gardner 1999). Kemapuan interpersonal tidaklah terbentuk dengan sendirinya melainkan dapat dilatih dan ditingkatkan melaui pendidikan formal maupun non formal. Dalam konteks pendidikan formal disekolah, kemampuan interpersonal dapat ditingkatkan melalui beberapa intervensi yang dilakukan guru dalam proses belajar mengajar disekolah (Goleman 1995: Gardner 1999).Pembentukan kemampuan interpersonal dimulai sejak jenjang pendidikan dasar.

Individu yang memiliki kemampuan interpersonal yang tinggi, tentunya memiliki karakteristik - karakteristik yang berbeda dengan individu yang tidak memiliki kemampuan interpersonal. Kemampuan yang ada pada setiap individu merupakan suatu hal yang dapat berkembang dan meningkat apabila kita mau untuk mengasahnya. Ada beberapa metode untuk mengembangkan kemampuan interpersonal. Ada tujuh kiat-kiat untuk mengembangkan kemampuan interpersonal: a) Mengembangkan kesadaran diri. Anak yang memiliki kesadaran yang tinggi akan lebih mampu mengenali perubahan emosi-emosinya, sehingga anak akan lebih mampu mengendalikan emosi tersebut dengan terlebih dahulu mampu menyadarinya; b) Mengajarkan pemahaman situasi sosial dan etika sosial. Pemahaman norma-norma sosial merupakan kunci sukses dalam membina dan mempertahankan sebuah hubungan dengan orang lain. Pemahaman situasi sosial ini mencakup bagaimana aturan-aturan yang menyangkut dalam etika kehidupan sehari-hari. Sehingga nantinya akan mengerti bagaimana harus menyesuaikan perilakunya dalam setiap setuasi sosial; c) Mengajarkan pemecahan masalah efektif . Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi akan memiliki keterampilan memecahkan konflik antar pribadi yang efektif, dibandingkan dengan anak yang kecerdasan interpersonalnya rendah; d) Mengembangkan sikap empati. Sikap empati sangat dibutuhkan di dalam proses pertemanan agar tercipta hubungan yang bermakna dan saling menguntungkan; e) Mengembangkan sikap prososial. Perilaku prososial sangat berperan bagi kesuksesan anak dalam menjalin hubungan dengan teman sebayanya. Anak-anak yang disukai oleh teman sebayanya kebanyakan menunjukkan perilaku prososial yang tinggi; f) Mengajarkan berkomunikasi secara santun. Komunikasi merupakan sarana yang paling penting dalam kehidupan manusia, Komunikasi merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang yang menginginkan kesuksesan di dalam hidupnya; f) Mengajarkan cara mendengar efektif . Keterampilan mendengarkan ini akan menunjang proses komunikasi anak dengan orang lain. Sebab orang akan merasa dihargai dan diperhatikan ketika mereka merasa diperhatikan.

Berkaitan dengan optimalisasi perkembangan pada anak diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan interpersonalnya adalah dengan permainan aktif. Seperti yang kita ketahui kemampuan interpersonal anak masing-masing anak memiliki kemampuan / kecerdasan berbeda-beda tetapi perlu kita sadari bahwa setiap anak nantinya mempunyai kecenderungan untuk memiliki salah satu kemampuan yang menonjol dibandingkan dengan kecerdasan lainnya.

Sebagian besar interaksi teman sebaya masa anak-anak melibatkan permainan. Karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam permainan. Permainan bukan hanya terkait dengan alat-alat permainan, kawan main, tempat bermain, dan lingkungan hidup, tetapi terdapat hal-hal yang jauh lebih luas cakupan di dalamnya. Karena permainan mempunyai arti yang lebih luas, banyak tokoh-tokoh psikologi terutama psikolog perkembangan mendefinisikan tentang bermain. John W Santrock menyebutkan arti bermain (play) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran pelaksanaan permainan di luar kelas pada pembelajaran IPS dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa di kelas IV SD Negeri 4 Parepare?
2. Bagaimana gambaran kerja sama siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV di SD Negeri 4 Parepare?
3. Bagaimana pengaruh penerapan permainan di luar kelas dalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan kerja sama siswa di SD Negeri 4 Parepare?

 Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis yaitu

Untuk memberikan masukan bagi teori pembelajaran sebagai bahan penelitian lebih lanjut. Penerapan permaianan di luar kelas mendukung peningkatan kerja sama diantara siswa. Dengan penerapan permainan di luar kelas, pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik, dan memupuk kerja sama siswa khususnya pada pembelajaran IPS dan Manfaat Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Bagi guru, penelitian ini memberikan masukan untuk meningkatkan kerja sama siswa dan variatif bagi pembelajaran IPS. Selain itu, supaya guru menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan tidak membosankan.
2. Bagi siswa, yaitu dapat membantu dalam meningkatkan persahabatan, kerja sama, memotivasi siswa untuk belajar bersama , serta melatih dan membiasakan siswa untuk saling mengkargai diantara temanya
3. Bagi sekolah, yaitu sebagi referensi bagi sekolah tentang pentingnya permainan di luar kelas dalam meningkatkan kerja sama siswa.Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi sekolah agar sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, yaitu penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi penelitian lanjutan yang berhubungan dengan keaktifan siswa dan memberikan masukan jika kelak peneliti menjadi seorang pengajar agar dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik bagi siswa untuk memupuk kerja sama siswa.

**METODE**

 Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa angka-angka dan akan dianalisis menggunakan statistik. Menurut Sugiyono (2014: 13) dikatakan metode penelitian kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan akan dianalisis menggunakan statistik. Jenis penelitian ini juga digunakan karena ingin mengetahui pengaruh perlakuan/treatmen tertentu terhadap yang lain.

 Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah True Experimental Design. Dikatakan *true experimental* (eksperimen yang betul-betul) karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari *true experimental* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel yang dipilih secara random.

 Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*) variabel bebasnya adalah penerapan permaianan di luar kelas sedangkan variabel terikatnya adalah kerja sama siswa.

Untuk memudahkan arah dalam pelaksanaan penelitian serta memberi kejelasan dalam pengambilan data di lapangan, maka variabel-variabel yang diteliti diberi definisi secara operassional sebagai berikut: Penerapan permaianan di luar kelas adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan membawa siswa keluar kelas untuk melakukan aktifitas fisik dengan mengikuti aturan-aturan permainan dan Kerja sama siswa yang dimaksud adalah sebuah sistem pekerjaan yang kerjakan oleh dua orang atau lebih untuk mendapatkan tujuan yang direncanakan bersama. Indikator siswa yang memiliki motivasi belajar adalah

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan dua instrumen yaitu melalui angket dan observasi sedangkan Data yang diperoleh dari sampel pengambaran penelitian berupa data kuantitatif. Data tersebut dianalisis dengan dua macam teknik analisis statistik, yaitu analisis deskriptif dan analisis infrensial.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran sains dengan menggunakan metode demonstrasi di kelas VI SD Negeri 3 Tanrutedong dilaksanakan Permainan di luar kelas merupakan salah satu cara yang diupayakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik khususnya siswa di SD Negeri 4 Parepare dalam pembelajaran IPS. Asumsinya sederhana, bahwa apabila siswa kelas IV SD Negeri 4 Parepare dapat meningkat kemampuan kerja samanya, maka akan memberi dampak positif terhadap peningkatan kemampuan pengetahuan mereka dalam pembelajaran IPS.

Dalam melakasanakan kegiatan permainan di luar kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan kajian terhadap materi pembelajaran yang dibahas di dalam kelas. Hal ini penting untuk bisa menjadi dasar dalam penyusunan langkah-langkah pembelajaran dalam bentuk permainan di luar kelas. Tahapan ini selanjutnya di dokumentasikan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai bentuk pembelajaran klasikal.

Pada model pembelajaran klasikal umumnya para pendidik pada jam pelajaran yang sama, dalam suatu kelas pendidik mengajarkan bahan dan materi yang sama dengan cara yang sama untuk semua peserta didik pada kelas tersebut, sehingga perbedaan individu tersebut cenderung diabaikan. Karena itu pendidik harus mampu mengkombinasikan kegiatan pelayanan kelas dengan pelayanan belajar individual dengan serasi, yaitu mendesain prosedur maupun alokasi waktu yang memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dalam kelas yang menjadi tanggung jawabnya.

Pada dasarnya kemampuan bekerja sama siswa kelas IV SD Negeri 4 Parepare sudah cukup baik. Hal ini terindikasi dalam keseharian mereka dalam bergaul antara satu dengan yang lain. Beberapa faktor yang mendasari hal ini berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan kepada siswa kelas IV SD Negeri 4 Parepare antara lain: 1) siswa telah cukup lama saling mengenal sehingga mereka telah memahami sifat dan sikap antara satu dengan yang lainnnya, 2) Jumlah peserta didik dalam satu rombongan belajar/kelas tidak terlalu banyak, yaitu antara 24 – 25 orang per kelas, 3) usia dan kegemaran yang tidak jauh berbeda antara satu siswa dengan yang lainnya.

Meskipun demikian, sebagai individu, terdapat beberapa siswa yang kadangkala sulit untuk bekerja sama. Beberapa siswa yang kurang dapat bekerja sama cenderung terlihat ingin mendominasi kegiatan dalam kelompok. Hal ini mungkin disebabkan siswa tersebut ingin memperoleh perhatian yang lebih banyak baik dari guru maupun dari teman sekelasnya.

Hasil penelitian kerja sama siswa belajar siswa kelas IV SD Negeri 4 Pareparediperoleh dari ada dua macam instrumen yaitu angket kerja sama siswa belajar siswa dan observasi proses pembelajar. Data yang diperoleh melalui angket kerja sama siswa belajar berupa tes awal siswa (*pre-test*), dan tes akhir siswa (*post-test*) pad kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil kerja sama siswa belajar dikategorikan menjadi lima kategori, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang,rendah, dan sangat rendah.

Hipotesis penelitian ini adalah “terdapat perbedaan pada kerja sama siswa yang diajar dengan penerapan permainan di luar kelas pada pembelajaran IPS dengan yang tidak pada siswa SDN 4 Parepare.

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan interpretasi dari data yang telah ditemukan berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir pada ke dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok ini mengalami perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran IPS. Pada kelompok eksperimen, peneliti mencoba dengan memberikan perlakuan penerapan permainan di luar kelas kepada peserta didik dalam kelompok tersebut. Sedangkan peserta didik dalam kelompok kontrol, perlakuan diberikan sebagaimana biasanya yang guru kelas laksanakan, baik berbentuk pemberian materi dalam bentuk ceramah maupun latihan dan penugasan.

Permaianan di luar kelas dipilih sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas IV SD Negeri 4 Parepare disebabkan pertimbangan sederhana bahwa sekolah merupakan sarana dan tempat belajar. Dalam hal ini sekolah tidak hanya terbatas pada ruang kelas dan jam belajar, tetapi seluruh lingkungan sekolah dan waktu yang dilalui oleh peserta didik menjadi sarana pendidikan untuk memkasimalkan potensi yang ada. Selain itu, proses pembelajaran dalam ruan kelas sangat terbatas. Materi dan kegiatan pembelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik telah tercakup dalam kurikulum. Sedangkan prinsip penguatan diperlukan dalam pembelajaran. Diharapkan melalui permainan diluar kelas dapat menjadi salah satu bentuk penguatan yang diberikan kepada peserta didik dengan tidak mengurangi hak siswa untuk beristirahat selama proses pembelajaran di sekolah.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan permaian di luar kelas pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 4 Pareparedengan tahapan pembelajaran berupa tahap persiapan, tahap pelaksanaan/penyajian yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti yang di dalamnya pelaksanaan permainan diluar kelas sesuia dengan langkah-langkag dan aturan permainan, dan kegiatan akhir yang dilakukan di dalam kelas, tahapan pelaksanaannya berlangsung dengan sangat baik.
2. Kemampuan kerja sama siswa kelompok kontrol dan kelompok ekspermen di SD Negeri 4 Parepare berada pada kategori rendah sebelum diberikan perlakuan tetapi setelah diberikan perlakuan maka kerja sama siswa meningkat untuk kelompok eksperimen yang diajar dengan penerapan permainan di luar kelas beradapada kategori sangat tinggi dan kelompok control berada pada kategori sedang
3. Penerapan permainan di luar kelas dalam pembelajaran IPS meningkatkan kemampuan bekerja sama siswa di SD Negeri 4 Parepare.

DAFTAR PUSTAKA

Azis, Atika. 2010. Taksonomi Bloom sebagai Tujuan (online) (<http://atikatikaaziz.blogspot.com/2010/09/taksonomi-bloom-sebagai> tujuan.html)

Dwi, Martha Kristina. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial Di Luar Kelas (Outdoor Mathematics) Pada Siswa Kelas III B SD Negeri Gamol Sleman Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi Sarjana. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Fitriawidie. 2012. *Konsep DasarHakikat dan Karakteristik-* (online) (http://fitriawidie.blogspot.com/2012/10/hakikat-dan-karakteristik-konsep-dasar\_5.html)

Gay, L.R. 1981*. Educational Research Competence for Analysis and Application. Second Edition*. A Bell and Howell Company.

Hetherington & Paker. 1979 .*Permainan Untuk Meningkatkan Intelegensi Anak*. Yogyakarta: Visi media

Hughes, Fergus P. 1999 .*Children Play and Development.*Allyn and Bacon

Jhon Freeman & Utami Munandar. 1996. *Permainan Anak*

Muchtar, SA. 1991. *Implementasi Pembelajaran IPS*

Safaria, T. 2005. *Interpersonal Intelligence*. Yogyakarta : Amara Books.

Soemantri, N. 1996. *Pembelajaran IPS*

Sudjana, Nana & Ibrahim. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung : Rosdakarya.

Sugiarti, 1997 .*Model Penelitian Tindakkan Kelas*

Syairuddin. 2001. *Model Pembelajaran IPS*

Nurul suriah, 2011,*pendidikan Moral dan budi pekerti dalam Presfektif perubahan, Jakarta Budi Aksara*

Radno Harsanto, (2007). *PENGELOLAAN KELAS YANG DINAMIS, Paradigma Baru Pembelajaran Menuju Kompetensi Siswa,* Jakarta. Kanisius

Isjoni (2010)*Buku Pembelajaran Kooperatif,*