

PENDEKATAN *COOPERATIVE LEARNING* DENGAN STRATEGI *GAMES COMPETITION* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP TRI DHARMA ENDE

Damianus Rikardo Sumbi Wasa

Prodi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores, Indonesia
E-mail: wasaricky@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa pada pembelajaran IPS. Dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) ini dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* dengan strategi *Games Competition*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VIII SMP Tri Dharma Ende. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, dokumentasi, angket, dan wawancara. Data dianalisis dengan menggunakan teknik diskriptif kualitatif dan diskriptif komparatif. Pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *cooperative learning* dengan strategi *Games Competition* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih bersemangat belajar. Pada pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif, kreatif dalam mengungkapkan pendapat, menghargai pendapat orang lain, berani bertanya, menanggapi, belajar berkompetisi secara jujur, serta mampu menumbuhkan rasa solidaritas siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat aktivitas belajar siswa mengalami kenaikan yang sangat berarti, hal ini dilihat dari aktivitas belajar siswa sebelum tindakan yang hanya 11 %, pada Siklus I sebesar 65 % dan pada Siklus II sebesar 85 %.

Kata-kata kunci: : Aktivitas Belajar, Pendekatan *Cooperative Learning*, Strategi *Games Competition*

PENDAHULUAN

Masalah nyata yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar siswa yang seoptimal mungkin, sebab tidak dapat dipungkiri bahwa hasil belajar merupakan tolok ukur keberhasilan di dalam proses pembelajaran. Namun yang perlu menjadi pemikiran juga adalah bagaimana proses kegiatan belajar dan pembelajaran itu berlangsung, sebab tidak mungkin segala sesuatunya diperoleh tanpa melalui proses, yang dalam masalah ini adalah bagaimana proses interaksi antar guru dan siswa dalam

mempelajari suatu materi pelajaran yang telah tersusun dalam kurikulum.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran para guru disamping harus menguasai bahan atau materi, tentu perlu pula mengetahui bagaimana cara materi ajar itu disampaikan dan bagaimana pula karakteristik siswa yang menerima pelajaran tersebut. Kegagalan guru dalam menyampaikan materi ajar selalu bukan karena ia kurang menguasai bahan ajar, tetapi hal ini bisa disebabkan oleh bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran tersebut dengan baik dan tepat sehingga siswa dapat belajar dengan

suasana yang menyenangkan dan juga mengasyikkan.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas merupakan salah satu tugas utama guru, namun bukan berarti gurulah yang akan mendominasi pelaksanaan kegiatan tersebut. Kenyataan di lapangan, proses pembelajaran masih sering dijumpai adanya kecenderungan meminimalisasi keterlibatan siswa, hal ini akan menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Masalah Kegagalan dalam proses pembelajaran akan nampak pada bagaimana respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, antara lain (1). Siswa enggan mengikuti pelajaran. (2). Siswa tidak memperhatikan pada saat guru menerangkan materi pelajaran. (3). Ada siswa yang mengantuk. (4). Ada siswa yang berbicara sendiri dengan temannya. (5). Tidak ada respon pada saat diberi pertanyaan, dan sebagainya.

Kondisi seperti ini, tentunya dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran di kelas, sehingga suasana kelas kurang hidup serta membosankan, serta tidak menutup kemungkinan berpengaruh terhadap penguasaan materi dan hasil belajar siswa.

Permasalahan tersebut juga dialami oleh siswa kelas VIII SMP Tri Dharma Ende. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui di kelas VIII SMP

Tri Dharma Ende, diperoleh data bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Respon terhadap proses pembelajaran sangat rendah, hanya sekitar 11 % dari 37 siswa yang aktif bertanya, menjawab atau menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru, 24% siswa terlihat mengantuk/melamun, 22 % siswa berbicara sendiri dengan temannya dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab mengapa hal itu terjadi, yaitu : *pertama* bahwa materi IPS yang terlalu luas, padat, dan kajian materi yang bermacam-macam; geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, *kedua* siswa kesulitan memahami materi dengan baik sementara siswa hanya memiliki satu buku referensi berupa LKS yang berisi ringkasan materi , *ketiga* pemilihan model dan metode pembelajaran yang kurang tepat yaitu guru dalam menyampaikan materi masih bersifat konvensional , materi disampaikan secara ceramah sehingga pembelajaran tidak menarik, kurang merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Sebagai akibatnya dalam kegiatan belajar dan pembelajaran siswa hanya sebagai pendengar, bersikap pasif, kurang ada respon ataupun tanggapan terhadap materi yang disampaikan oleh guru, siswa hanya bersikap 4DC : *datang*,

duduk, diam, dengar (?), catat (jika mereka mau). Siswa lebih banyak menunggu materi yang diberikan dari pada berusaha sendiri mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, ketrampilan maupun sikap yang mereka butuhkan. Siswa menjadi tidak terbiasa belajar secara mandiri untuk menemukan, mengembangkan, dan menyampaikan gagasan atau ide baik dalam interaksinya dengan siswa lain maupun dengan guru. Padahal dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas proses belajar mengajar yang dilakukannya (Aziz Wahab dalam Etin Sholihatin, 2007 : 1), serta memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa (Jarolimek dalam Etin Sholihatin, 2007: 1).

Sebenarnya sudah ada upaya guru IPS untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan metode diskusi kelompok dan pemberian tugas-tugas, namun pemahaman siswa terhadap materi IPS maupun aktivitas siswa keseluruhan belum maksimal, sebab hanya didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja dan belum ada pemerataan peran serta mereka dalam proses pembelajaran.

Mencermati permasalahan di kelas VIII SMP Tri Dharma Ende tersebut, maka

sangatlah perlu adanya upaya pemecahan masalah sehingga dalam proses kegiatan belajar dan pembelajaran semua siswa dapat terlibat aktif dan diharapkan dengan adanya keaktifan siswa dalam proses belajarnya maka mereka akan lebih mudah memahami materi, mereka mampu merekonstruksi sendiri pengetahuan yang mereka butuhkan dan pada akhirnya akan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Menurut Sardiman (2001:2) bahwa "Kegiatan belajar mengajar yang berorientasi pada keberhasilan tujuan sangat memerlukan aktivitas siswa sebagai subjek didik yang mempunyai potensi dan energi untuk melaksanakan kegiatan belajar dengan bimbingan guru". Dalam hal ini aktifitas pembelajaran lebih ditekankan pada berlangsungnya proses belajar sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif, aktivitas belajar menjadi tanggung jawab siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membantu keaktifan siswa mencapai tujuan belajar.

Pendekatan *cooperative learning* merupakan bagian dari pendekatan konstruktivistik. Pembelajaran kooperatif mendidik siswa untuk mau menerima pendapat orang lain, menerima perbedaan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan maupun ketidakmampuan. Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa ketrampilan bekerja sama dan kolaborasi. Slavin

(2008:41) berpendapat bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Jhonson & Jhonson (<http://www.co-operation.org/pages/et.html>.) kooperatif diartikan sebagai belajar bersama (*cooperative learning*) untuk mencapai tujuan. Belajar bersama mempunyai keunggulan sebagai berikut : 1) adanya saling ketergantungan positif dalam kelompok belajar siswa, 2) membuat siswa berinteraksi selama menyelesaikan tugas dan yakin bahwa interaksi sesuai dengan tugas, 3) membuat semua siswa bertanggung jawab secara individual untuk menyelesaikan tugas, dan 4) membiarkan siswa belajar menggunakan ketrampilan interpersonal dan kelompok kecil. Dengan pembelajaran kooperatif ini, siswa yang kurang aktif akan terbantu dan termotivasi untuk ikut terlibat aktif dengan kelompoknya.

Strategi *Games Competition* ini pada prinsipnya mengadopsi model *Team Games Tournament (TGT)* yang merupakan salah satu model dalam pembelajaran kooperatif. Model *Teams Games Tournament (TGT)*, yaitu model

pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur *reinforcement*. Strategi *Games Competition* mengandung unsur permainan dan persaingan, siswa belajar sambil bermain dan berlomba untuk mendapatkan hasil terbaik, siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang anggotanya heterogen . Dalam kelompok mereka belajar bersama untuk memahami materi, masing-masing siswa membuat satu pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi, kemudian dilanjutkan masing-masing siswa dan atau kelompok mereka bersaing untuk menjawab pertanyaan yang dibuat oleh kelompok lain. Skor dikumpulkan oleh masing-masing siswa dan akan dijumlahkan dalam skor kelompok. Perbedaan antara strategi *Games Competition* dengan *Teams Games Tournament*, adalah *pertama* dalam TGT pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa sudah disiapkan oleh guru, *kedua* pada turnamen berikutnya siswa dikelompokkan lagi berdasarkan skor yang mereka peroleh.

Strategi *Games Competition* ini dipilih karena memiliki keunggulan, (1). Dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan, (2). Sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual, (3).

Akan mendorong siswa untuk ikut serta dalam pembelajaran secara aktif (Hisyam Zaini, dkk. 2007 : 57 & 63), (4). Siswa lebih mudah menguasai materi, hal ini disebabkan mereka merancang sendiri pertanyaan dan jawaban yang mengarah pada materi.

METODE

Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun jenis penelitian kualitatif yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang dapat memperbaiki permasalahan tersebut. Pelaksanaan PTK mengacu pada model siklus PTK oleh Kemmis dan Taggart. Setiap siklus terdiri dari atas. *Satu, planning* (perencanaan). *Dua, act* (pelaksanaan/Tindakan). *Tiga, observation* (pengamatan). *reflecting* (refleksi). Hasil refleksi kemudian digunakan untuk memperbaiki perencanaan (*revise plan*) berikutnya. Jenis penelitian ini dirancang dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bentuk guru sebagai peneliti, maka peneliti bekerja sebagai guru kelas yang merencanakan tindakan, mempersiapkan tindakan, melaksanakan tindakan, dan melaporkan hasil penelitian.

Subyek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas VIII SMP Tri

Dharma Ende tahun pelajaran 2022/2023. yang berjumlah 37 orang. Terdiri dari 15 peserta didik perempuan dan 22 peserta didik laki-laki. Dipilihnya kelas VIII sebagai subyek penelitian, karena pada kelas tersebut keaktifan siswa cenderung rendah dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Data yang diperlukan terdiri dari. *Pertama*, Penggunaan Pendekatan Cooperative Learning dengan Strategi *Games Competition* d. *Kedua*, aktivitas belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, angket, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengamatan Terhadap Aktivitas Siswa Pada Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan analisis baik pada Siklus I maupun Siklus II dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Secara terperinci peningkatan aktivitas belajar siswa tersebut akan nampak pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Daftar Persentase Aktivitas Belajar Siswa Dengan Strategi Games Competition Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Persentase
1	Siklus I	65,00 %
2	Siklus II	85,00 %

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, yakni pada Siklus I sebesar 65,00 % dengan kualifikasi baik meningkat pada Siklus II sebesar 85,00 % dengan kualifikasi sangat baik, hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 20 %.

Peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu : (1) siswa sudah terbiasa dengan penggunaan startegi *Games Competition* sehingga setiap siswa termotivasi berperan aktif untuk mengumpulkan skor nilai sebanyak-banyaknya dalam setiap pembelajaran,(2) Guru dapat lebih intensif dalam membimbing dan memotivasi siswa.

Aktivitas belajar siswa ini meningkat tidak hanya nampak pada aktivitas fisik semata, seperti mengerjakan tugas guru dengan sebaik-baiknya, berdiskusi dengan siswa lain, berani menjawab pertanyaan maupun mananggapi jawaban, termasuk di dalamnya adalah perhatian terhadap materi semakin meningkat pula.

2. Hasil Pengamatan Terhadap Proses Pembelajaran Kooperatif

Proses pembelajaran kooperatif diamati pada saat siswa mulai berkumpul

dengan kelompoknya untuk berdiskusi dalam menyusun pertanyaan dan jawaban sampai pada kegiatan sesi kompetisi dengan kelompok lain, baik pada Siklus I dan Siklus II. Kriteria penilaiannya berdasarkan indikator pembelajaran kooperatif pada pembelajaran dengan menggunakan strategi *Games Competition*.

Berdasarkan hasil analisis ada peningkatan yang cukup berarti. Pada Siklus II, siswa yang memiliki kemampuan pembelajaran kooperatif kualifikasi rendah mengalami penurunan sebesar 10,82 % yakni dari 18,92 % menjadi 8,10 %. Sedangkan siswa yang berkualifikasi sedang juga mengalami penurunan sebesar 21,62 %, dari 56,76 % menjadi 35,14 %. Siswa yang memiliki kualifikasi tinggi naik lebih tinggi dengan peningkatan sebesar 32,44 % dari Siklus I hanya 24,32 % menjadi 56,76 % pada Siklus II. Hal ini berarti bahwa dengan strategi pembelajaran *Games Competition* kemampuan siswa untuk bekerjasama dengan siswa lainnya dapat ditingkatkan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2 Daftar Persentase Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Games Competition Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Kualifikasi		
		Kurang	Sedang	Tinggi
1	Siklus I	18,92 %	56,76 %	24,32 %
2	Siklus II	8,10 %	35,14 %	56,76 %

3. Hasil Angket Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran IPS Dengan Strategi Games Competition

Sikap siswa terhadap pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *cooperative learning* dengan strategi *Games Competition* pada umumnya baik, siswa merespon positif terhadap pembelajaran dengan model seperti ini. Sebagian besar siswa merasakan sesuatu yang berbeda, siswa dapat bertukar pendapat dengan siswa lain, siswa merasakan pembelajaran yang menyenangkan, santai, dan tidak membosankan karena tidak harus duduk diam, mendengarkan, serta mencatat.

Manfaat yang dirasakan siswa dengan model *cooperative learning* adalah siswa belajar untuk menghargai pendapat orang lain, belajar untuk mengemukakan pendapat, berani untuk bertanya, menanggapi ataupun menyanggah, belajar berkompetisi dengan cara yang jujur, serta dapat menumbuhkan rasa solidaritas diantara siswa. Namun demikian mereka tetap memerlukan bimbingan, motivasi yang intensif dari guru.

Hal lain yang nampak, siswa merasa lebih mudah memahami materi IPS. Materi pelajaranpun dapat tersampaikan secara keseluruhan, karena siswa sudah merangkum keseluruhan materi dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban.

Pada tabel 3 berikut ini secara terperinci hasil sikap siswa terhadap

pembelajaran IPS dengan strategi *Games Competition*.

Tabel 3 Daftar Persentase Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran IPS Dengan Strategi *Games Competition* Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Pernyataan				
		1	2	3	4	5
1	Siklus I	86,49 %	78,38 %	29,73 %	83,78 %	51,35 %
2	Siklus II	91,89 %	89,91 %	16,22 %	89,19 %	67,57 %

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dapatlah disimpulkan bahwa Pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *cooperative learning* dengan strategi *Games Competition* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Tri Dharma. Hal dapat diketahui dari peningkatan aktifitas belajar siswa secara klasikal yaitu pada siklus I sebesar 65 % dan pada Siklus II sebesar 85 %, hal ini berarti ada peningkatan sebesar 20%.

Selain dari pada itu, pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *cooperative learning* dengan strategi *Games Competition* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih bersemangat belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* dengan strategi *Games Competition* dapat memberikan kesempatan kepada siswa

untuk aktif dalam mengungkapkan pendapat, menghargai pendapat orang lain, berani bertanya, menanggapi, belajar berkompetisi secara jujur, serta mampu menumbuhkan rasa solidaritas siswa.

SARAN

Dengan memperhatikan hasil penelitian ini, ada beberapa saran dalam penerapan pendekatan *cooperative learning* dengan strategi *Games Competition* pada pembelajaran IPS, adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan waktu yang seefektif mungkin, perencanaan waktu yang kurang matang akan berakibat proses pembelajaran tidak dapat tuntas, guru harus tegas dalam memberikan batasan waktu yang harus dipatuhi oleh siswa dalam menyelesaikan tugasnya.
2. Pengaturan ruang kelas dan meja-kursi harus diatur secara proporsional, sehingga memungkinkan siswa dapat bergerak cepat dan leluasa pada saat sesi kompetisi untuk menempelkan lembar pernyataan pada papan peta konsep.
3. Guru berupaya lebih intensif melakukan bimbingan, arahan, dan memberikan aturan-aturan yang jelas dan tegas sehingga tugas-tugas dari guru kepada siswa serta kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2005. *Cooperative Learning : Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Depdiknas. 2006. *Model Pembelajaran Terpadu IPS SMP*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Buku Saku kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta : Depdiknas
- Djamarah Sopah. 2000. *Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Interpretasi Terhadap Hasil belajar*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 126.
- Etin Sholihatin dan Raharjo. 2007, *Cooperative Learning : Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Penerbit Bumi Aksara.
- Hisyam Zaini, dkk. 2007. ***Strategi Pembelajaran Aktif***. Yogyakarta : CTSD (Center For Teaching Staff Development) Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning : Efektivitas, Pembelajaran Kelompok*. Bandung : Alfabeta.
- Johnson & Johnson. ***Cooperative Learning***. Diakses tanggal 2 April 2009. Pukul 08.35 dari <http://www.cooperation.org/pages/et.html>.
- Joseph Mbulu. 2001. *Pengajaran Individual*. Malang : Yayasan Elang Mas.
- Lungit Suciningsih. 2006. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa kelas 1 Program Administrasi Perkantoran (Apk) 2 SMK Negeri 1 Malang Pada*

- Pokok Bahasan Ilmu Ekonomi dan Masalah Pokok ekonomi*, Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang : UM.
- Meier, Dave . 2005 . *The Accelerated Learning*. Bandung : Kaifa.
- Muhibin Syah. 2005. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muryadi. 2007. *Peningkatan Aktivitas belajar Siswa Dengan Teknik TGT Kelas VIII E SMPN 1 Siman Ponorogo Semester 2 Tahun Pelajaran 2006/2007*. Tidak diterbitkan
- Nana Sudjana . 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru.
- Roestiyah NK. 2008. *Startegi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sardiman. 2001, *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Perkasa.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning. Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sumarna Surapranata. 2005. *Panduan Penulisan Tes Tertulis : Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surtikanti dan Joko Santoso. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta : BP, FKIP UMS.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran : Untuk membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Winkel, W.S . 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia
- Winkel, W.S. 2005. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi