

KOLABORASI



JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN

DAN PENGEMBANGAN

Volume 5 Nomor 3, Maret 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PAK SISWA KELAS VI SD INPRES NASIPANAF

Janes Imanuel Sioh
Guru pada SD Inpres Nasipanaf Kota Kupang
e-mail: janessioh@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media kartu domino. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus dilakukan dengan melalui prosedur perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Inpres Nasipanaf Kota Kupang. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes tertulis dan lembar observasi. Berdasarkan analisis hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut. Perolehan skor pembelajaran *team games tournament* dengan media kartu domino dengan presentase 80% pada siklus I dan 90% pada siklus II, serta hasil capaian indikator prestasi belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan media kartu domino pada siklus I, yakni untuk indikator I dengan presentase 78,33%, untuk indikator II dengan presentase 84,44%, untuk indikator III dengan presentase 82,85%. Pada siklus II yakni untuk indikator IV dengan presentase 86,25%, untuk indikator V dengan presentase 80%, dan untuk indikator VI dengan presentase 86,66%. Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan media kartu domino dapat meningkatkan prestasi belajar PAK siswa SD Inpres Nasipanaf Kota Kupang.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Kartu Domino, Prestasi Belajar.

PENDAHULUAN

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, terbuka dan demokratis. Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat dari waktu ke waktu, sehingga bangsa yang tidak ingin tertinggal dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi harus mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pembaruan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Kemajuan suatu bangsa hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya peningkatan mutu pendidikan itu diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia, untuk mencapai itu pendidikan harus adaptif terhadap perubahan zaman.

Guru merupakan salah satu komponen yang terlibat langsung dalam menjalankan proses pembelajaran sehingga guru dituntut untuk memainkan perannya agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang bermutu dan berpotensi. Selain itu guru juga dituntut agar dapat menempatkan diri sebagai guru yang profesional sesuai dengan keahlian yang dimilikinya. Salah satu akar permasalahan diatas adalah guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang menempatkan siswa sebagai objek pembelajaran dan bukan sebagai subjek pembelajaran sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran.

Prestasi belajar merupakan tolak ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang. Seseorang yang prestasinya tinggi dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar. Prestasi belajar adalah tingkat pengetahuan sejauh mana anak menerima materi. Prestasi belajar yang di capai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah. Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari diri siswa (faktor internal) maupun dari luar siswa (faktor eksternal).

Pada kenyataannya proses belajar mengajar untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen khususnya SD Inpres Nasipanaf Kota Kupang sebagian besar nilai yang diperoleh siswa pada ujian semester ganjil belum memenuhi standar ketuntasan yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini didasarkan pada data yang diperoleh bahwa siswa yang mendapat nilai dibawah standar ketuntasan 60% siswa, sedangkan yang memperoleh di atas standar ketuntasan berjumlah 40% siswa. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kemampuan siswa yang masih rendah, keaktifan belajar yang kurang, serta penerapan model yang kurang sesuai. Siswa kelihatan belum serius dalam mengikuti pelajaran serta memiliki motivasi belajar masih kurang. Siswa belum memiliki bekal yang cukup untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah.

Dalam pembelajaran dikenal berbagai model pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Dalam model pembelajaran Kooperatif, ditekankan pada kerjasama dan keaktifan siswa, sehingga pembelajaran tidak semata berpusat pada guru. Sebagian guru berpikir bahwa mereka sudah menerapkan *cooperative learning* tiap kali menyuruh siswa bekerja di dalam kelompok-kelompok kecil. Tetapi guru belum memperhatikan adanya aktivitas kelas yang terstruktur sehingga peran setiap anggota kelompok belum terlihat. Ini bias menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya prestasi siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT pada dasarnya merupakan sebuah varian diskusi kelompok. Ciri khasnya guru mengisi materi di awal pembelajaran kemudian siswa melanjutkan dengan kerja kelompok yang diselingi dengan game tournament. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami secara langsung, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Menurut Saco (Rusman, 2012:224), dalam *Teams Games Tournament* siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Dengan adanya permainan akademik akan memungkinkan siswa memiliki tanggung jawab untuk bisa menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat tournament, meningkatnya kerja sama antara siswa dan menciptakan suasana kompetensi yang kuat. Selain itu dengan adanya permainan akademik, siswa tidak akan cepat bosan mengikuti pelajaran. Ditambah lagi dengan media kartu domino yang menarik akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Nasipanaf pada semester I (ganjil), tahun ajaran 2022/2023 yang persiapannya dimulai dari minggu terakhir bulan Agustus sampai selesai pada pertengahan Oktober 2022.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Inpres Nasipanaf yaitu tahun ajaran 2022/2023.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*), maka prosedurnya dilakukan dalam bentuk siklus. Prosedur kegiatan penelitian ini direncanakan terdiri dari 2 siklus. Siklus dihentikan apabila kondisi kelas sudah stabil dalam hal ini adanya peningkatan prestasi belajar siswa setelah dilakukan

pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Tiap siklus dilaksanakan berdasarkan indikator yang ingin dicapai pada setiap faktor yang diselidiki. Adapun uraian secara rinci siklus pengembangan ini dijabarkan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

- a. Menyusun skenario pembelajaran sesuai dengan tahapan pembelajaran berdasarkan masalah dan menyusun perangkat pembelajaran seperti Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar, Lembar Diskusi Siswa, Lembar Kerja Siswa, Lembar Observasi, Alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan.
- b. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis yang digunakan untuk mengetahui perkembangan prestasi siswa. Tes tertulis berbentuk soal Pilihan Ganda (PG).

2. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran diimplementasikan. Pelaksanaan tindakan siklus pertama dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Adapun tindakan yang dilakukan dalam tiap siklus adalah:

a. Pendahuluan

Peneliti memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa dalam mempelajari materi.

b. Kegiatan Inti

Peneliti mengaplikasikan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran.

c. Penutup

Peneliti bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua (2) kali pertemuan. Pada kegiatan akhir dari setiap siklus akan diberi test.

3. Observasi

Pelaksanaan observasi dimaksudkan untuk mengetahui keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Fokus ditekankan pada implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar PAK siswa.

4. Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi dari pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus 1 yang digunakan sebagai bahan pertimbangan perencanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Semua data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan dan proses observasi dikumpulkan dan dianalisis untuk mengkaji pencapaian tujuan. Evaluasi pada akhir tiap siklus dilakukan melalui test tertulis yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan untuk mengetahui sejauh mana prestasi belajar dari siswa setelah diberikan tindakan.

5. Refleksi

Langkah terakhir yang dilakukan adalah mengadakan refleksi (renungan) terhadap hasil yang telah dicapai pada setiap siklus. Jika hasil yang dicapai pada siklus I (pertama) belum sesuai indikator dan target (75%) sesuai rencana, maka akan dimusyawarahkan bersama guru dengan alternatif pemecahannya dan selanjutnya direncanakan tindakan berikutnya.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini yaitu: Meningkatnya prestasi belajar kelas minimal apabila 75% siswa telah mencapai ketuntasan belajar produk dan proses dengan mendapat nilai lebih besar sama dengan 80 (≥ 80). Adapun kriteria yang digunakan untuk mengungkapkan prestasi belajar siswa dalam memahami materi adalah sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan apabila 75% siswa sudah memahami materi pembelajaran dengan skor 80.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prestasi belajar merupakan cerminan dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Masalah pembelajaran PAK, pada kasus ini yaitu rendah hasil belajar kognitif pada pembelajaran PAK siswa SD Inpres Nasipanaf Kota Kupang. Masalah ini dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu

domino. Pada penelitian ini, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat mengoptimalkan kualitas proses belajar dimana siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta siswa dapat melatih diri mereka untuk bekerja sama, menghargai ide atau jawaban dari teman lain dan bertanggung jawab terhadap kelompok sekaligus memiliki tanggung jawab individu yang dalam memberikan kontribusi terhadap kelompoknya. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga menciptakan suasana kompetisi yang kuat hal ini terlihat dari hasil observasi dimana pada tahap game dan tournament mengalami peningkatan 84,56% dan 85,62%, keadaan ini menyebabkan siswa lebih termotivasi untuk menang dan menguasai materi lebih banyak. Selain itu, pembelajaran dengan model ini juga dapat meningkatkan hasil belajar PAK.

Dalam penelitian ini, aspek kognitif merupakan aspek yang paling dominan untuk menentukan hasil belajar. Indikator keberhasilan untuk aspek kognitif dapat dilihat dari hasil tes yang dicapai siswa, jika hasil belajar siswa mencapai 80% secara individual dan 75% secara klasikal, maka hasil belajar dikatakan tuntas. Berdasarkan hasil olah data pada siklus I, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mencapai 80% dimana pada indikator 1 (Mengidentifikasi corak hidup modern dan nilai-nilai kristiani) nilai reratanya mencapai 78,33; indikator 2 (Mengidentifikasi gaya hidup modern sekarang ini) nilai reratanya 84,44 dan pada indikator 3 (Menanggapi gaya hidup modern dengan nilai-nilai kristiani) nilai reratanya 82,85. Sedangkan pada siklus II telah mengalami peningkatan yaitu ketuntasan klasikalnya sudah mencapai 90 %, dimana pada indikator 4 (Mengidentifikasi pengaruh IPTEK terhadap penerapan nilai-nilai kristiani) nilai rerata kelas mencapai 86,25 ; indikator 5 (Mengetahui cara menggunakan IPTEK sesuai nilai-nilai kristiani) nilai rerata kelas mencapai 80 dan pada indikator 6 (Mengembangkan IPTEK berdasarkan pada nilai-nilai kristiani) nilai rerata kelas mencapai 86,66. Dari hasil ini terlihat jelas bahwa pada siklus I dan siklus II telah berhasil sehingga ketuntasan klasikalnya lebih dari 75 %.

Berdasarkan data capaian indikator-indikator keberhasilan yang diuraikan diatas, diketahui bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu domino telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu 80%, tetapi keadaan tersebut masih diperlukannya peningkatan karena masih terdapat 20% siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi siswa selama pembelajaran diketahui bahwa hal-hal yang menyebabkan 20% siswa belum mencapai kriteria ketuntasan pada siklus I diantaranya:

1. Siswa kurang mempersiapkan dirinya untuk menerima pembelajaran dalam hal ini menyiapkan buku-buku yang berkaitan dengan pelajaran PAK.
2. Siswa kurang aktif ketika guru memberikan pertanyaan secara lisan.
3. Selama proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan penjelasan dari peneliti, sehingga informasi yang mereka dapatkan kurang dipahami.
4. Pada kegiatan diskusi kelompok dilakukan untuk menyelesaikan lembar kerja yang diberikan oleh peneliti, keaktifan siswa didalam kelompok terlihat kurang maksimal, karena kerja kelompok yang dilakukan masih didominasi siswa yang pandai dan terlihat adanya siswa yang bergurau dengan teman kelompok lainnya.
5. Pada tahap games dan tournament, siswa tidak memberikan jawaban yang memuaskan karena selama proses pembelajaran siswa tidak mengikuti tahap pembelajaran dengan baik.

Setelah pelaksanaan siklus II didapati bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Nilai rerata siswa untuk hasil belajar 84,83, dimana siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 80 dan ketuntasan klasikalnya 90%. Hal ini tidak terlepas dari perbaikan penerapan tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu domino yang telah dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran pada siklus I.

Pada pelaksanaan siklus I dengan indikator 1,2 dan 3, hasil nilai rerata kelas yang diperoleh sebesar 80,83 dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 80%. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh bahwa pelaksanaan TGT dengan media kartu domino telah mencapai ketuntasan klasikal yang ditentukan. Hasil ini juga membuktikan bahwa dengan adanya TGT sebagai model pembelajaran dibantu kartu domino sebagai media dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. TGT dengan keunggulan sistem kerja kelompok (*teams*), membantu siswa untuk fokus mengerjakan tugas yang diberikan dan belajar untuk bekerja sama dengan teman sebayanya. Pada tahapan ini juga, peneliti memberikan penjelasan materi secara garis besar agar siswa dapat mengerjakan LDS yang diberikan. Tahapan *teams* ini menjadi dasar bagi tahapan selanjutnya, sehingga peneliti memberikan pengarahan

dan bantuan kepada setiap kelompok agar masing-masing kelompok memahami tugas mereka dan dapat menjalankan permainan akademik di tahapan games dan tournament. Selain itu, TGT juga membantu siswa untuk lebih menikmati pembelajaran yang dilakukan yang melibatkan seluruh siswa di dalam kelas. Tahapan games ini di laksanakan dengan bantuan kartu domino. Siswa dituntut peneliti untuk bermain kartu domino sambil memahami materi yang telah dijelaskan.

Pada pelaksanaan siklus II dengan indikator 4,5 dan 6, hasil nilai rerata kelas yang diperoleh sebesar 84,83 dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 90%. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh bahwa pelaksanaan TGT dengan media kartu domino telah mencapai ketuntasan klasikal yang ditentukan dan nilai hasil belajar yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan pada siklus I. Ditemukan fakta saat perlakuan tentang tahapan model TGT yang menyebabkan prestasi belajar meningkat yaitu tahapan games dan tournament, dalam tahapan ini muncul suasana kompetensi yang kuat yang menyebabkan siswa untuk bersaing dalam belajar PAK, sesuai dengan pendapat Wisudawati & Sulastyowati (2014: 61) yang berpendapat melalui suasana kompetensi yang kuat menyebabkan siswa lebih termotivasi untuk menang dan menguasai materi lebih banyak, siswa akan memiliki sikap pantang menyerah dalam menyelesaikan masalah.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu domino sangat baik dikarenakan siswa dapat mempelajari materi yang didapatkan melalui media kartu domino yang dikemas dalam permainan akademik, sehingga mereka dengan aktif mau mempelajari materi yang sudah didapatkan, dan pada saat *games* dan *tournament* siswa menjadi lebih aktif dimana setiap siswa dipercayakan dan diberi tanggung jawab dari kelompoknya untuk mengumpulkan poin bagi kelompoknya, dan poin tersebut yang akan dijadikan sebagai skor kelompok. Kegiatan pembelajaran seperti ini membuat siswa menjadi sangat bersemangat untuk bersaing dalam belajar PAK sehingga prestasi belajar PAK siswa meningkat. Hambatan yang mereka alami adalah terbatasnya waktu sehingga kurang ada kesempatan untuk bertanya dan adanya dominasi beberapa teman yang aktif bertanya dan mengerjakan LDS. Selain itu, siswa juga tidak mengantuk ketika belajar, hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi perilaku positif pada siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu domino.

Berdasarkan hasil yang diperoleh terlihat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu domino berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu domino dapat meningkatkan prestasi belajar PAK siswa sebesar 12,5%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada siswa, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pada indikator 1 yaitu Mengidentifikasi corak hidup modern dan nilai-nilai kristiani telah mencapai ketuntasan, dengan ketuntasan klasikalnya 78,33%.
2. Pada indikator 2 yaitu Memahami makna hidup beriman dan berpengharapan telah mencapai ketuntasan, dengan ketuntasan klasikalnya 84,44%.
3. Pada indikator 3 yaitu Menjelaskan pentingnya memiliki iman dan harapan telah mencapai ketuntasan, dengan ketuntasan klasikalnya 82,85%.
4. Pada indikator ke 4 yaitu Menjelaskan ciri-ciri orang yang memelihara iman dan harapan telah mencapai ketuntasan, dengan ketuntasan klasikalnya 86,25%.
5. Pada indikator ke 5 yaitu Menjelaskan ciri-ciri orang yang memelihara pengharapan telah mencapai ketuntasan, dengan ketuntasan klasikalnya 80%.
6. Pada indikator ke 6 yaitu Menganalisis kehidupan tokoh dalam Alkitab yang senantiasa memelihara iman dan pengharapan, dengan ketuntasan klasikalnya 86,66%.

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan tahapan-tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu domino dengan benar dapat meningkatkan prestasi belajar PAK siswa SD Inpres Nasipanaf Kota Kupang sebesar 12,5%.

Daftar Rujukan

Al-Tabani. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif & Kontekstual*. Bandung: Nuansa Cendekia.

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovetif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Djamarah, S. B., Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, M. 2012. *Cooperatif Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik)*. Yogyakarta: Pusataka Pelajar.
- Jihad, A dan Haris, A. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo
- Kusuma, W., Dwitagama D. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi Kedua*. PT Indeks: Jakarta.
- Nasution. 1996. *Metode Belajar Dan Kesuitan Belajar Edisi 2*. Bandung: Tarsito
- Nutriana, Anggerina. 2004. *Ma, Belajar Yuk*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Purwanto. 1994. *Psikologi Pendidikan, Edisi 3*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru - Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., Raharjo., Anung H., dan Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slamento. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suhana, C. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT. Refika Aditama: Bandung.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Taniredja, T. H., Faridli, Harmianto. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif & Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.