

MELALUI METODE DISKUSI DENGAN TEHNIK PERMAINAN MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN TENTANG BUDI
PEKERTI SISWA KELAS VI DI SDN 071/V PEMATANGBULUH

Adanturazi, S.Pd.SD
Guru SDN 071/V Pematang Buluh Kecamatan Betara
Kab.Tanjung Jabung Barat Jambi

Abstrak:

Belajar mengajar yang apa bila kurang melibatkan siswa secara aktif membuat siswa merasa monoton dan bosan dengan kegiatan di kelas, dalam kegiatan belajar mengajar yang biasa secara klasikal dan hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar. Pada kenyataannya pendidik hanya menggunakan satu metode saja, ternyata membuat hasil siswa kurang memuaskan. Upaya meningkatkan hasil belajar dilakukan dengan metode diskusi dengan tehnik permainan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar PKN tentang budi pekerti siswa kelas VI di SDN 071/V Pematangbuluh tahun ajaran 2018/2019, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan, setiap pertemuan dilakukan 2x35 menit. Dengan diskusi dengan tehnik permainan monopoli ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa, siswa terlihat semangat dan hubungan antar siswa terlihat akrab, kegiatan belajar siswa meningkat.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Dengan tehnik permainan monopoli

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, berbagai upaya dapat dilakukan oleh pendidik selaku seorang profesional di kelas, diantaranya melakukan suatu penyempurnaan dalam proses belajar mengajar, pendidik seharusnya dapat menempatkan dirinya sebagai pusat pembelajaran, dia harus memahami apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh siswanya sehingga siswa tidak merasa tertekan dan terbebani oleh masalah yang setiap hari dapat dirasakan dalam kelas. Proses belajar mengajar harus dapat mengembangkan cara mendapatkan, dan mengkomunikasikan hasil belajar. Untuk mewujudkan hal

tersebut seorang pendidik dapat melibatkan siswa secara aktif, membangkitkan minat belajar, memotivasi siswa, menggunakan metode diskusi, sehingga terciptanya proses pembelajaran yang dapat menyenangkan, menarik dan kreatif.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru harus mampu mendorong motivasi belajar siswa, sehingga dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa atau prestasi belajar siswa akan diperoleh setelah siswa menempuh proses atau pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar (*learning experience*) merupakan proses kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses kegiatan belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh alternatif cara mengajar yang digunakan oleh pendidik.

Dalam proses pembelajaran pendidik dituntut mampu memberikan yang terbaik untuk siswanya, dan dapat menempatkan diri selaku fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran serta mampu memberikan yang terbaik membuat suasana yang kondusif, menyenangkan dan dapat memberikan suasana yang menyenangkan kepada siswa. Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yang terdiri dari minat siswa, bakat, motivasi, dan intelegensi siswa. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari metode, media, fasilitas, proses belajar disekolah maupun diluar sekolah. (Jamil, 2011)

Pengalaman belajar (*learning experience*) yang diharapkan adalah terjadi adanya aktivitas belajar yang tinggi dari siswa. Pendekatan yang digunakan untuk membentuk pengalaman siswa adalah cenderung dengan pendekatan ketrampilan proses. Ketrampilan proses merupakan pendekatan belajar mengajar yang mengarah pada pengembangan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak komponen-komponen yang lebih tinggi dari siswa (Depdikbud 1990; 90) Oleh karena itu guru harus mampu menggunakan atau memilih pendekatan atau metode, dan sumber belajar yang tepat. Ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai komponen pembelajaran diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar lebih meningkat.

Dalam upaya meningkatkan proses belajar, guru harus berupaya menciptakan strategi yang cocok, sebab dalam proses belajar mengajar yang

bermakna, keterlibatan siswa sangatlah penting, hal ini sesuai dengan pendapat Muhamad Ali, (1983: 12) yang menyebutkan bahwa kadar pembelajaran akan bermakna apabila: 1. Adanya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. 2. Adanya keterlibatan intelektual-emosional siswa baik melalui kegiatan menganalisa, berbuat dan pembentukan sikap. 3. Adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam menciptakan situasi yang cocok untuk berlangsungnya proses belajar mengajar.

Prestasi belajar berasal dari kata “ prestasi” dan “ belajar” prestasi berarti hasil yang telah dicapai, sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (Depdikbud dalam bambang setiawan, 2013). Jadi prestasi belajar adalah kemampuan menguasai pengetahuan dan ketrampilan yang bisa ditunjukkan berupa angka atau huruf oleh guru pada peserta didiknya. Dalam hal ini seorang guru sangat dituntut memahami dan mengasah suatu keterampilan yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sehingga mereka akan merasa nyaman dalam menerima pelajaran dan bahkan sudah menjadi suatu kebutuhan yang harus mereka kuasai.

Menurut W.S Winkel (1996:102), pengertian prestasi adalah kemampuan, ketrampilan, dan sikap seseorang dalam melaksanakan tugas. Prestasi adalah bukti keberhasilan dan tingkat kondisi perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan telah dicanangkan karena hakikat belajar tersirat dalam tujuan pengajaran (Nana Sudjana, 2000: 19).

Hasibuan (2006) dalam menerapkan pembelajaran, mengusulkan metode diskusi sebagai alternatif dalam meningkatkan prestasi dan berpikir kritis siswa. Lebih lanjut Hasibuan mengemukakan langkah-langkah metode diskusi sebagai berikut:

1. Guru mengemukakan masalah yang akan didiskusikan, memberikan pengarahan seperlunya mengenai cara-cara pemecahan masalah.
2. Siswa membentuk kelompok-kelompok diskusi, memilih pemimpin diskusi (ketua, sekretaris dan pelapor).
3. Siswa berdiskusi pada kelompoknya masing-masing sedangkan guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok yang lainnya, menjaga

ketertiban, memberikan bantuan-bantuan, setiap kelompok berpartisipasi aktif dan diskusi dapat berjalan lancar.

4. Tiap kelompok melaporkan hasil diskusinya.
5. Siswa mencatat hasil diskusi dari setiap kelompok.

Lebih lanjut, Moejiono (2006)

Mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, dan merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, sikap dan konsep tentang sikap, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep PKn yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasa ingin berbuat baik, sikap perilaku positif, mengetahui perilaku yang baik dan yang jelek, mengembangkan sikap untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ruang lingkup bahan ajar PKn meliputi aspek-aspek tingkah laku dan sejarah nasional.

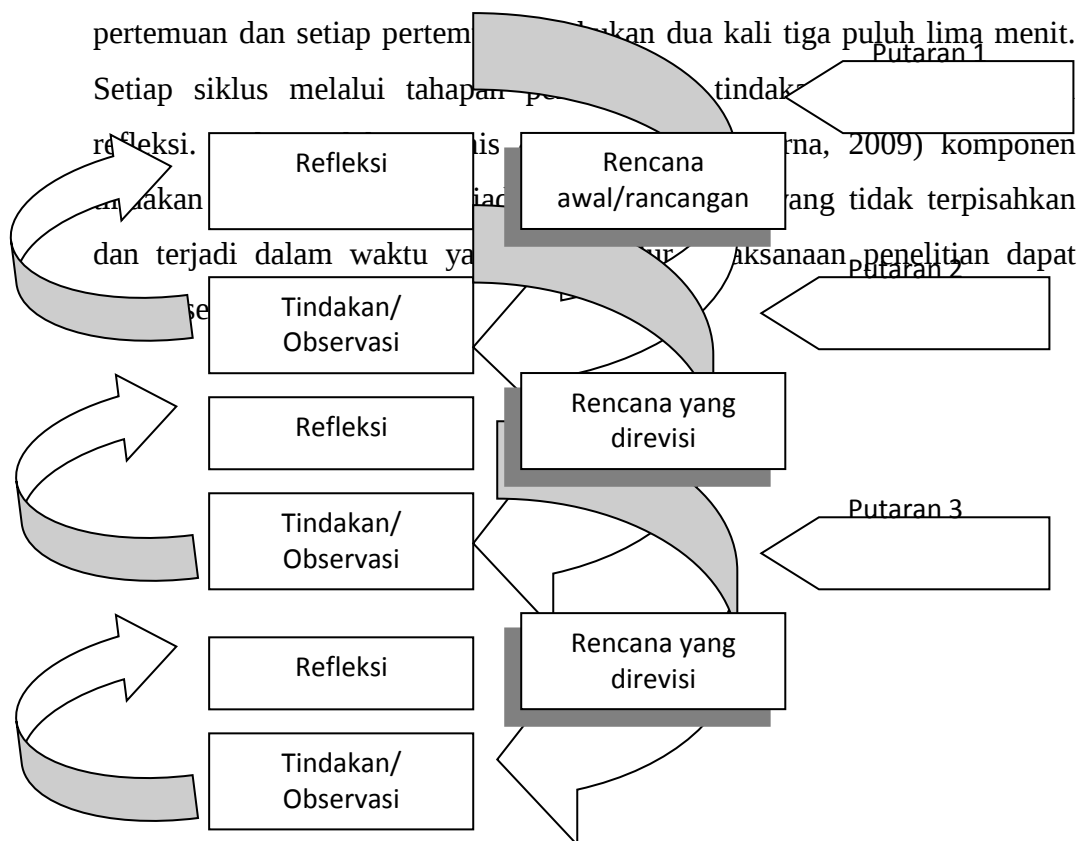
Tetapi apa yang terjadi, bahwa berdasarkan data diperoleh suatu bukti yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah tentang konsep perilaku budi pekerti. Bukti rendahnya hasil belajar tersebut, yaitu masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum yang sudah ditetapkan, terutama di kelas VI SDN 071/V Pematangbuluh Tahun Pelajaran 2018/2019. Adapun nilai ketuntasan minimum atau KKM untuk mata pelajaran PKn yaitu 65,5. Dari hasil tes formatif diperoleh rata-rata nilai 57,5 untuk mata pelajaran PKn dengan Standar Kompetensi: 1. Menghargai nilai-nilai juang dalam proses perumusan Panca Sila sebagai dasar negara, Kompetensi Dasar: 1.1 Mendeskripsikan nilai-nilai juang dalam proses perumusan Panca Sila sebagai Dasar Negara. 1.2 Menceritakan secara singkat nilai kebersamaan dalam proses perumusan Panca Sila sebagai Dasar Negara. 1.3 Meneladani nilai-nilai juang para tokoh yang berperan dalam proses Perumusan Panca Sila sebagai Dasar Negara dalam kehidupan sehari-hari.

Metode Diskusi adalah salah satu metode PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan). Metode Diskusi peneliti yakini tepat

untuk mengatasi problem keberhasilan pemahaman siswa tentang budi pekerti. Tapi pada kenyataannya kondisi awal pendidik belum menerapkan metode Diskusi. Dengan metode Diskusi dengan teknik permainan monopoli dalam pembelajaran akan lebih bermakna, sebab dengan menggunakan metode Diskusi dengan teknik permainan monopoli siswa akan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

A. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 071/V Pematangbuluh Kecamatan Betara Kabupaten Tanjungjabung Barat Jambi dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VI dengan jumlah siswa 24 orang. Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dalam pelaksanaannya menggunakan tiga siklus, setiap siklus dilaksanakan selama dua kali pertemuan dan setiap pertemuan dilaksanakan dua kali tiga puluh lima menit.



Gambar 3.1 Alur PTK

Tahapan pelaksanaan penelitian ini dibagi dalam tiga tahapan, tahap-tahap tersebut tersebut terdiri dari tahap awal (pra penelitian), tahap perencanaan, dan tahap pelaksanaan. Untuk lebih jelas dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Pertama tahap awal (Pra Penelitian). Dalam tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah yang timbul dalam pelaksanaan pembelajaran, dari hasil pengidentifikasian tersebut ditentukan suatu masalah yang mendasar untuk selanjutnya dijadikan rumusan masalah yang akan diteliti untuk menentukan cara mengatasi masalah tersebut.
- b. Kedua Tahap Perencanaan . Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan-persiapan pelaksanaan tindakan pada siklus I, dengan mempersiapkan segala sesuatu yang akan digunakan dalam pelaksanaannya , peneliti berdiskusi dengan teman sejawat dalam membuat silabus sampai kepada metode yang akan digunakan dalam pelaksanaannya.
- c. Ketiga tahap pelaksanaan dilakukan untuk melakukan kegiatan sesuai dengan rencana yang sudah dipersiapkan dalam pelaksanaan ini teman sejawat (observer) mengamati jalannya pelajaran dengan mencatat segala sesuatu yang terjadi selama pelajaran berlangsung dan selanjutnya akan dibawa kedalam diskusi (refleksi). Hasil refleksi akan menentukan langkah siklus 2 & ke 3.

Table Distribusi Nilai Tes Pada Siklus I

No. Urut	Skor	Keterangan	
		T	TT
1	70	√	
2	50		√
3	70	√	
4	60		√

5	40		√
6	50		√
7	60		√
8	70	√	
9	60		√
10	70	√	
11	70	√	
12	40		√
13	40		√
14	30		√
15	60		√
16	70	√	
17	40		√
18	50		√
19	50		√
20	40		√
21	70	√	
22	50		√
23	40		√
24	40		√
Jumlah	1290	10	14
Jumlah Skor 1340			
Rata-Rata Skor Tercapai 53,75			

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Jumlah siswa yang tuntas : 7

Jumlah siswa yang belum tuntas : 17

Klasikal : Belum tuntas

Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Tes Pada

Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	53,75
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	7
3	Persentase ketuntasan belajar	29,2

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode Diskusi /Permainan.Monopoli diperoleh nilai rata-rata Hasil Belajar belajar

siswa adalah 53,75 dan ketuntasan belajar mencapai 29,2% atau ada 7 siswa dari 24 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 29,2% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode Diskusi /Permainan.

2. Siklus II

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, LKS, 2, soal tes formatif II dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2019 di Kelas VI dengan jumlah siswa 24 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

Table Distribusi Nilai Tes Pada Siklus II

No. Urut	Skor	Keterangan	
		T	TT
1	75	√	
2	65		√
3	70	√	

Melalui Metode Diskusi Dengan Tehnik Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Tentang Budi Pekerti Siswa Kelas VI di SDN 071/v Pematangbuluh

4	65		√
5	50		√
6	50		√
7	60		√
8	70	√	
9	70	√	
10	70	√	
11	80	√	√
12			
13	40		√
14	60		√
15	60		√
16	70	√	
17	80	√	
18	70	√	
19	50		√
20	60		√
21	70	√	
22	55		√
23	65		√
24	50		√
Jumlah	1455	10	14
Jumlah Skor 1455			
Rata-Rata Skor Tercapai 63,3			

Keterangan:

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Jumlah siswa yang tuntas : 10

Jumlah siswa yang belum tuntas : 13

Klasikal : Belum tuntas

Tabel 4.4. Rekapitulasi Hasil Tes Pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	63,3
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	10
3	Persentase ketuntasan belajar	43,5

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata Hasil Belajar belajar siswa adalah 63,3 dan ketuntasan belajar mencapai 43,5 % atau ada 10 siswa dari 23 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk mencoba praktik cara ibadah dan sikap sosial dengan benar.

3. Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 3, LKS 3, soal tes formatif 3 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Tahap kegiatan dan pengamatan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 11 April 2019 di Kelas VI dengan jumlah siswa 24 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana

pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif III. Adapun data hasil penelitian pada siklus III adalah sebagai berikut.

Table 4.6. Distribusi Nilai Tes Pada Siklus III

No. Urut	Skor	Keterangan	
		T	TT
1	75	√	
2	70	√	
3	70	√	
4	80	√	
5	60		√
6	70	√	
7	70	√	
8	70	√	
9	80	√	
10	70	√	
11	80	√	
12	55		√
13	70	√	
14	70	√	
15	80	√	
16	75	√	
17	80	√	
18	70	√	
19	65		√
20	70	√	
21	70	√	
22	80	√	
23	70	√	
24	80	√	

Jumlah	1730	21	3
Jumlah Skor 1730 Rata-Rata Skor Tercapai 72,1			

Keterangan:

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Jumlah siswa yang tuntas : 21

Jumlah siswa yang belum tuntas : 3

Klasikal : Tuntas

Tabel 4.5. Rekapitulasi Hasil Tes Pada Siklus III

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	72,1
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	21
3	Persentase ketuntasan belajar	87,5

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 72,1 dan dari 24 siswa yang telah tuntas sebanyak 21 siswa dan 3 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 87,5% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan siswa dan guru dalam menerapkan belajar dengan metode Diskusi dengan Tehnik Permainan Monopoli. sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih gampang dalam memahami materi.

c. Refleksi/mengkaji/menelaah

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan Penerapan metode Diskusi dengan tehnik permainan mopoli. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif dan semangat selama proses belajar.
- 3) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- 4) Hasil belajar siswa dengan metode Diskusi dengan teknik permainan monopoli siklus III mencapai ketuntasan.
- 5) Siswa nomor urut 12 sedikit kesulitan belajar karena termasuk siswa inkluasif atas nama M.Sandi.

d. Revisi Pelaksanaan

Pada siklus III guru telah menerapkan belajar dengan metode Diskusi dengan Teknik Permainan Mopoli.dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakah selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan metode Diskusi dengan Teknik Permainan Mopoli.

B. PEMBAHASAN

1. Ketuntasan Hasil belajar Siswa

Metode Diskusi dengan Teknik Permainan Monopoli memiliki dampak positif dalam meningkatkan Hasil Belajar belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari sklus I, II, dan

III) yaitu masing-masing 29,2%, 43,57%, dan 87,5%. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap Hasil Belajar belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

3. Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PKN pada Standar Kompetensi: 1.Menghargai nilai-nilai juang dalam proses perumusan Panca Sila sebagai dasar negara, Kompetensi Dasar: 1.1 Mendeskripsikan nilai-nilai juang dalam proses perumusan Panca Sila sebagai Dasar Negara. 1.2 Menceritakan secara singkat nilai kebersamaan dalam proses perumusan Panca Sila sebagai Dasar Negara. 1.3 Meneladani nilai-nilai juang para tokoh yang berperan dalam proses Perumusan Panca Sila sebagai Dasar Negara dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah belajar dengan Metode Diskusi dengan Teknik Permainan Monopoli dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan LKS/menemukan konsep, menjelaskan, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab.

C. PENUTUP

Dari perbaikan pembelajaran PKN pada materi Budi pekerti pada siswa kelas VI SDN 071/V Pematangbuluh tahun ajaran 2018/2019 dapat disimpulkan bahwa, penggunaan metode diskusi dengan Teknik Permainan Monopoli telah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

D. SARAN

Berdasarkan pada kesimpulan diatas penulis ingin menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Guru diminta untuk mencoba metode Diskusi dengan Teknik Permainan Monopoli
2. Memahami dan menggali lebih dalam metode Diskusi dengan Teknik Permainan Monopoli lebih baik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Gulo, 2008. *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ekawarna.2009.*Penelitian Tidakan Kelas*. Jambi: FKIP Universitas Jambi.
- Wardhani, I. G. K. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Tiga serangkai.
- Hasibuan, Moejiono, 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Wahyudi & Subanji, 2010. *Model-model pembepajaran*. Malang: UM Press.