

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA SISWA SMA**

Agus Susilo*

***Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Email korespondensi: pend.akuntansi@ums.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam proses pelajaran Akuntansi melalui penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri I Boyolali tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus di mana masing-masing siklus dilalui dengan empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi tindakan; dan (4) refleksi tindakan. Objek penelitian adalah seluruh siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015 sebanyak 42 siswa. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaborasi bersama dengan guru mata pelajaran akuntansi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian ini yaitu penerapan strategi pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran akuntansi pada siswa kelas XII SMA Negeri I Boyolali tahun ajaran 2014/2015. Hal tersebut didukung oleh fakta-fakta sebagai berikut: (1) Keaktifan siswa selama siklus I sebesar 65,99% dan meningkat menjadi 85,03% pada siklus II; (2) Hasil angket respon siswa mengenai strategi dan media yang digunakan pada siklus I dari 42 siswa yang menyatakan sangat setuju 36% dan menyatakan setuju 52%, dan pada siklus II meningkat menjadi 55% siswa menyatakan sangat setuju dan 40,70% menyatakan setuju.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the increase in activity of students in the learning process through the implementation of learning strategies Accounting Teams Games Tournament (TGT) with a media monopoly game in Class XII IPS 1 SMA I Boyolali academic year 2014/2015. This study uses a Class Action Research held as much as two cycles in which each cycle passed in four stages, namely: (1) planning actions; (2) implementation of the action; (3) observing the action; and (4) reflection action. The object of research is all students of class XII IPS 1 SMAN 1 Boyolali academic year of 2014/2015 as many as 42 students. This research was conducted in collaboration with teachers accounting subjects. Data collection techniques in this research using observation sheets, interviews, documentation and questionnaires. Results of this research is the application of learning strategy teams tournament games (TGT) with a monopoly of game media can enhance the learning activity in class XII student of accounting at SMAN I Boyolali academic year 2014/2015. This is supported by the following facts: (1) The active participation of students during the first cycle of 65.99% and increased to 85.03% in the second cycle; (2) The results of the student questionnaire responses and media strategies used in the first cycle of the 42 students who stated strongly agree and 36% agree 52%, and the second cycle increased to 55% of students stated strongly agree and 40.70% agree.

Kata kunci: pembelajaran *teams games tournament*, permainan monopoli, keaktifan siswa, akuntansi.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Proses pembelajaran adalah suatu hal yang penting dalam sebuah pendidikan karena interaksi pembelajaran adalah kegiatan inti pembelajaran yang dapat menjadi sarana transfer keilmuan dari guru dengan siswa yang terstruktur dan terencana, sehingga akan menjadikan siswa paham akan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran yang baik hendaknya guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu menghidupkan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan serta mampu mengupayakan terbentuknya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. (Sagala, 2006:6), (Mulyasa, 2003:16), (Jogiyanto, 2006:2).

Kenyataan dalam pendidikan sekarang ini terdapat banyak masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran. Salah satu masalah dari berbagai masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran adalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga menjadikan proses pembelajaran hanya berorientasi pada guru semata.

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran Akuntansi di SMA Negeri I Boyolali menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa pada saat pembelajaran Akuntansi sangat rendah yaitu sekitar 28.8 %, berarti dengan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa 70,2 % pembelajaran dikuasai oleh guru semata. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran serta kurangnya kemampuan guru memanfaatkan media pembelajaran. Dengan demikian maka harus diambil langkah untuk mengatasi masalah tersebut, karena jika masalah keaktifan siswa tidak segera diatasi akan menyebabkan kurangnya pemahaman siswa akan materi yang diajarkan, dan siswa juga sulit untuk mengembangkan dirinya karena pelajaran hanya berorientasi pada guru saja, sehingga pada akhirnya akan menyebabkan jeleknya prestasi belajar siswa.

Melalui penelitian inovasi pembelajaran dan penelitian mendalam dalam kelas seorang guru dapat mengidentifikasi masalah dan menetapkan masalah, menganalisis dan merumuskan masalah, serta selanjutnya mengadakan tindakan perbaikan terhadap masalah – masalah yang ada saat pembelajaran sehingga guru dapat menemukan solusi permasalahan dengan menerapkan tahap – tahap penelitian yang dilakukan di saat pembelajaran. Setelah hal itu dilakukan, guru dapat menyimpulkan dan mengevaluasi

bagaimana hasil dari perbaikan yang dilakukan kemudian untuk menyempurnakan tindakan perbaikan yang dilakukan guru dapat melakukan penyempurnaan tindakan perbaikan yang telah dilaksanakan sampai dengan masalah dalam kelas dapat teratasi dengan tuntas.

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah penerapan strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media permainan monopoli dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran Akuntansi materi tahap pencatatan siklus akuntansi perusahaan dagang pada siswa kelas XII IPS I SMA Negeri I Boyolali tahun ajaran 2014/2015?”.

Kajian Teori

Pembelajaran adalah sebuah kegiatan sadar dimana ada dua elemen utama jika pembelajaran dilakukan di dalam kelas yaitu elemen guru dan siswa dimana didalamnya terjadi interaksi kegiatan belajar untuk berubah disini berubah adalah berubah dari tidak tau menjadi tau, dimana guru sebagai seorang pembimbing dan siswa adalah sebagian orang yang dibimbing dan antara keduanya saling terjadi interaksi. Menurut Jogiyanto (2006:2) pembelajaran adalah, Ketika anda berubah karena suatu kejadian dan perubahan terjadi bukan karena perubahan secara alami atau karena menjadi dewasa yang dapat terjadi dengan sendirinya atau karena perubahan sementara saja tetapi lebih dari reaksi dari situasi yang dihadapi.

Teams Games Tournament (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam metode ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan

saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Slavin, 2008:16-20).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dari kedua pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. (Uno, 2007;3)

Menurut Nureka permainan monopoli dapat diperkenalkan kepada anak-anak disaat mereka duduk di sekolah dasar, bisa dari usia 8 tahun. Kami percaya kalau anak-anak di usia dini sebaiknya sudah dapat berpikir secara konstruktif untuk mengenal bagaimana belajar hitung - hitungan untuk berhemat, atau membeli properti. Sebagai pemain kita diajak untuk bersikap lebih cerdas, berfikir tajam, karena tujuannya selain untuk menjadi pemenang, pemain ditantang untuk berfikir bagaimana caranya dapat menguasai semua properti dan membuat lawan-lawan main menjadi bangkrut. Ciri-ciri kegiatan dalam bermain monopoly adalah melakukan perhitungan, membeli/menyewa properti sebanyak mungkin terutama properti yang sedang laris, serta dapat bernegosiasi dan berinvestasi. Sedangkan kecepatan pergerakan pemain tergantung dari lemparan dadu.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kualitatif yang dilakukan oleh peneliti secara langsung. Penelitian ini berbasis kolaboratif, sehingga dalam pelaksanaannya penelitian dilakukan melalui kerja sama dengan guru bidang studi akuntansi yang selalu berupaya untuk memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang efektif, sehingga dimungkinkan adanya tindakan yang berulang dengan revisi untuk meningkatkan keaktifan siswa terhadap mata pelajaran akuntansi.

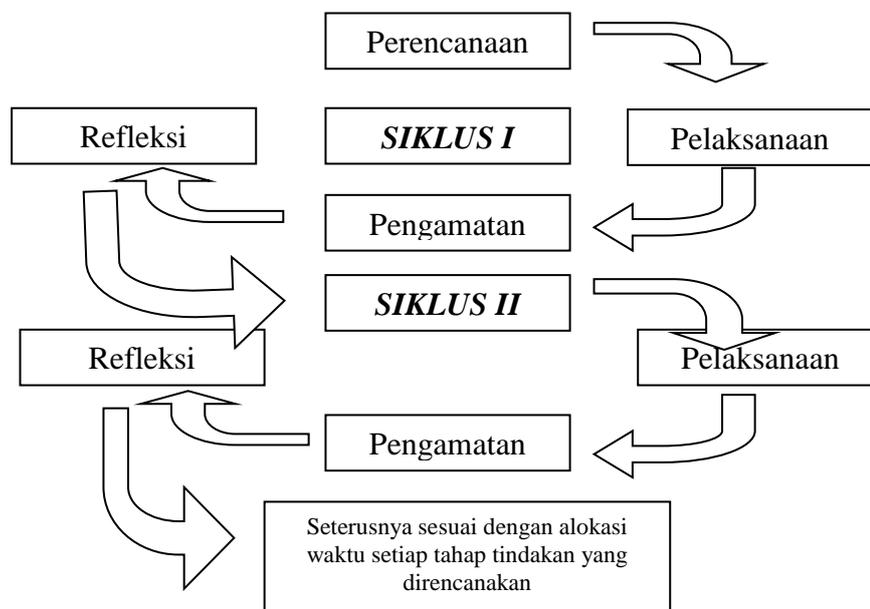
Peneliti berperan sebagai guru untuk melakukan tindakan pembelajaran sesuai perencanaan tindakan yang dibuat. Peneliti selalu bekerja sama dengan guru bidang

studi akuntansi mulai dari: 1) dialog awal; 2) perencanaan tindakan; 3) pelaksanaan tindakan; 4) pemantauan (observasi); 5) perenungan (refleksi) pada setiap tindakan yang dilakukan; 6) penyimpulan hasil berupa pengertian dan pemahaman (evaluasi).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri I Boyolali. Untuk objek penelitiannya yang menerima tindakan adalah seluruh siswa kelas XII IPS 1. Sedangkan objek yang membantu penelitian ini adalah guru mata pelajaran Akuntansi kelas XII dan Kepala Sekolah SMA Negeri I Boyolali.

Menurut Arikunto dkk (2007:16) model penelitian tindakan kelas adalah: “secara garis besar terdapat empat tahap yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi”.

Penjelasan langkah – langkah tindakan dalam gambar 1 adalah sebagai berikut:



Sumber: Arikunto, Suharsimi. (2006)

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah menggunakan:

1. Ovservasi/pengamatan langsung
Observasi/pengmatan digunakan peneliti untuk dapat mengetahui seluruh kegiatan siswa dan guru dalam seluruh proses pembelajaran.
2. Wawancara
Wawancara dilakukan dengan guru untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan setrategi *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan

monopoli. Wawancara juga digunakan untuk mengali berbagai informasi penting dari guru terkait dengan penerapan tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran Akuntansi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data mengenai daftar nama siswa kelas XII IPS SMA Negeri I Boyolali yang akan menjadi obyek penelitian sebelum dilakukan tindakan.

4. Angket

Angket, merupakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang diisi oleh responden (siswa) untuk mengali data mengenai respon siswa tentang strategi dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Instrumen Penelitian dalam penelitian ini meliputi:

1. Kertas untuk tempat mengerjakan soal-soal yang terdapat pada kartu permainan;
2. Lembar pengamatan terhadap guru dan siswa;
3. Angket untuk mengali respon siswa tentang strategi dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran;
4. Draf pertanyaan wawancara yang diajukan kepada guru;
5. Daftar nama siswa.

Indikator pencapaian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akuntansi materi tahap pencatatan siklus akuntansi perusahaan dagang pada siswa kelas XII SMA Negeri I Boyolali tahun ajaran 2014/2015. diharapkan mengalami peningkatan 85% dari 42 Siswa tiap kelasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas XII IPS 1 SMA N I Boyolali terdiri dalam dua siklus penelitian. Setiap siklus terdiri empat tahap, yaitu : (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi tindakan, (4) tahap analisis dan refleksi tindakan. Deskripsi tentang hasil penelitian dari siklus I sampai dengan siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut :

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melakukan survei/observasi awal untuk mengetahui kondisi yang ada pada sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi

peneliti memperoleh data keaktifan siswa sebesar 15,64 % dari 42 siswa yang berani mengajukan pertanyaan, berkompetisi aktif, berpendapat, aktif belajar mandiri, menjawab pertanyaan dan bersemangat mengikuti pelajaran. Hal ini terjadi karena guru hanya menggunakan metode yang sering digunakan pada umumnya yaitu ceramah dan tanya jawab maka pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga situasi kelas pada saat pembelajaran berlangsung siswa masih sering gaduh dan terkadang bicara sendiri dan ada yang tidak mendengarkan saat guru menerangkan.

Hal lain menunjukkan bahwa saat siswa diminta guru mengerjakan soal kedepan kelas atau pada saat guru memberikan pertanyaan lisan banyak siswa yang enggan dan aktif secara suka rela maju kedepan ataupun menjawab pertanyaan yang telah diberikan, adapun siswa yang mau mengerjakan dan maju kedepan hanya didominasi oleh beberapa orang yang sama.

Kemudian peneliti bersama guru Akuntansi kelas XII IPS 1 SMA N I Boyolali merencanakan dan menetapkan untuk menggunakan strategi pembelajaran baru yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media permainan monopoli. Tahap selanjutnya setelah strategi pembelajaran ditentukan adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Materi siklus I adalah Tahap Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.

Setelah strategi tersebut digunakan partisipasi siswa pada siklus I dalam mengajukan pertanyaan, berkompetisi aktif, berpendapat, aktif belajar mandiri, menjawab pertanyaan dan bersemangat mengikuti pelajaran meningkat menjadi 65,99 %, hasil ini dihitung dari rata – rata keaktifan siswa setiap indikator dan dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan daripada sebelum pelaksanaan tindakan . Selain data itu pengalihan respon siswa mengenai penggunaan strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media permainan monopoli menunjukkan bahwa 36,4 % siswa merespon sangat setuju, 52% menyatakan setuju, 9 % kurang setuju dan 2,6 % menyatakan tidak setuju, dengan hasil angket tersebut dapat diketahui bahwa respon siswa dalam penggunaan strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media permainan monopoli cukup bagus namun perlu untuk ditingkatkan.

Hasil siklus I dalam tindakan dirasa belum optimal dan memenuhi hipotesis tindakan maka peneliti mengadakan revisi dan evaluasi lagi untuk mendapatkan hasil

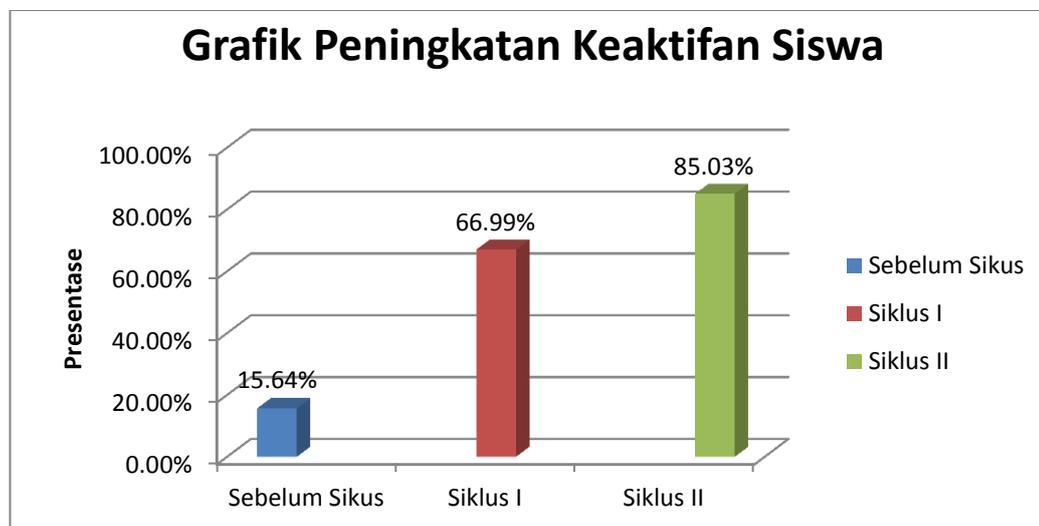
yang optimal dengan dilakukan perbaikan media pembelajaran, perbaikan cara/sistem permainan, perbaikan manajemen waktu mengajar dan melakukan pendekatan psikologis serta berperan aktif sebagai pengawas dan fasilitator untuk membantu guru kelas dalam memberikan penjelasan dan motivasi kepada siswa agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Setelah rancangan siklus diperbaiki peneliti melaksanakan siklus II, dari pelaksanaan siklus II didapatkan peningkatan hasil yang cukup bagus karena dalam siklus II siswa yang aktif dalam mengajukan pertanyaan, berkompetisi aktif, berpendapat, aktif belajar mandiri, menjawab pertanyaan dan bersemangat mengikuti pelajaran meningkat menjadi 85,03 %. Selain itu dari data angket respon siswa mengenai strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media permainan monopoli dalam siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup bagus dari siklus sebelumnya, yakni diantara 42 siswa 55 % siswa merespon sangat setuju, 40,7 % menyatakan setuju, dan 4,3 % kurang setuju serta 0% menyatakan tidak setuju.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II mengenai penggunaan strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media permainan monopoli yang diterapkan pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Boyolali efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini dapat dilihat melalui peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1 Data keaktifan siswa kelas XII IPS I sebelum tindakan dan setelah tindakan siklus I dan siklus II

NO	Siklus	%	Peningkatan
1	Sebelum pelaksanaan tindakan	15,64%	
2	Siklus I	65,99%	50,33%
3	Siklus II	85,03%	19,04%

Peningkatan keaktifan siswa dapat juga dilihat dalam grafik sebagai berikut :



Gambar 2 Grafik Peningkatan Keaktifan Siswa

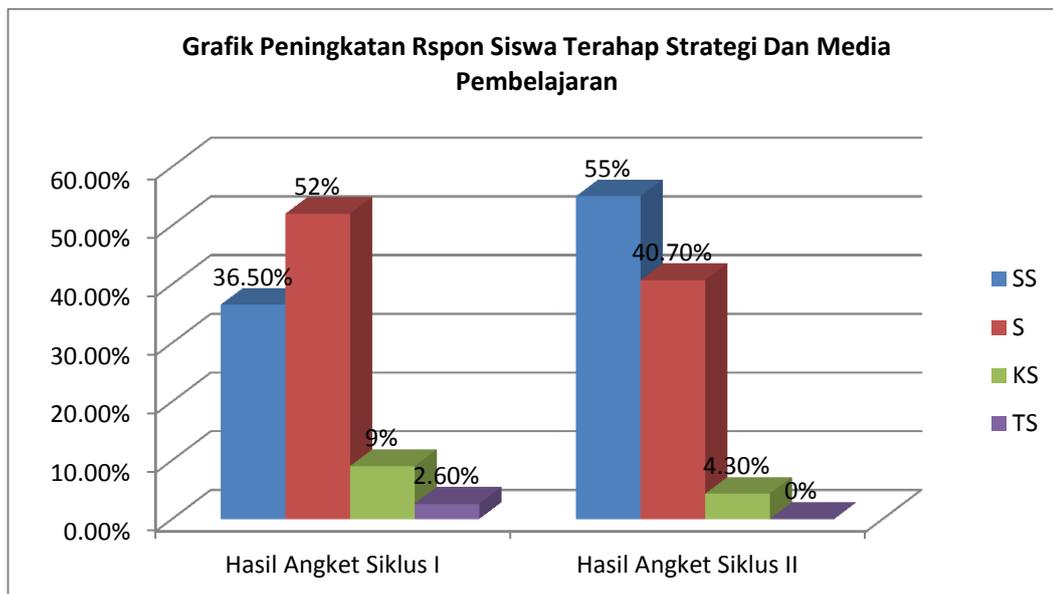
Selain hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, angket respon siswa mengenai penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli juga mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 2 Data respon siswa mengenai strategi dan media pembelajaran yang digunakan pada kelas XII IPS I saat tindakan siklus I dan siklus II

NO	Siklus	Hasil							
		SS	P	S	P	KS	P	TS	P
1	Angket Rspn Siklus I	36,4%		52%		9%		2,6%	
2	Angket Rspn Siklus II	55%	18,6%	40,7%	11,3%	4,3%	4,7%	0%	2,6%

*P = Peningkatan/Penurunan

Peningkatan respon siswa dapat juga dilihat dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 3 Grafik Peningkatan Respon Siswa Terhadap Strategi dan Media Pembelajaran

Dengan demikian maka hipotesis tindakan dengan indikator pencapaian 85% dapat dibuktikan kebenarannya karena dengan penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran Akuntansi materi pencatatan siklus akuntansi perusahaan dagang pada kelas XII IPS 1 SMA N I Boyolali tahun ajaran 2014/2015 dapat meningkatkan keaktifan siswanya sebesar 85,03%.

SIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SMA N I Boyolali kelas XII IPS 1 ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu : (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi tindakan, dan (4) refleksi tindakan. Simpulan hasil penelitian ini dapat dikemukakan bahwa metode penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Akuntansi kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Boyolali tahun ajaran 2014/2015.

Penelitian tindakan kelas mengenai penerapan penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran Akuntansi materi pencatatan siklus akuntansi perusahaan dagang pada

kelas XII IPS 1 SMA N I Boyolali tahun ajaran 2014/2015, yang peneliti lakukan telah berhasil membuat siswa kelas XII IPS 1 untuk aktif dalam mengajukan pertanyaan, berkompetisi aktif, berpendapat, aktif belajar mandiri, menjawab pertanyaan dan bersemangat mengikuti pelajaran. Keaktifan tersebut dapat tercapai karena dalam pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan strategi dan media tersebut dapat menjadikan peserta didik mampu belajar sambil bermain secara kelompok, dan dalam kelompok setiap siswa mampu untuk melakukan tahapan tahapan permainan dengan saling berkompetisi secara aktif dan melakukan kerjasama untuk melancarkan permainan dalam proses pembelajaran.

Keefektifan ini terbukti dari peningkatan keaktifan siswa yang semula sebelum pelaksanaan siklus keaktifan siswa hanya 15,64 % kemudian dilakukan tindakan pada siklus I keaktifan siswa meningkat menjadi 65,99 % dan pada tindakan siklus II keaktifan meningkat menjadi sebesar 85,03%. Selain itu, penerapan strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media permainan monopoli juga direspon siswa dengan baik, respon siswa pada siklus I dari 42 siswa 36,4 % menyatakan sangat setuju, 52 % menyatakan setuju, 9 % menyatakan kurang setuju, dan 2,6 % menyatakan tidak setuju dalam penggunaan strategi dan media tersebut. Pada siklus II respon siswa akan penggunaan strategi dan media tersebut menunjukkan peningkatan yang cukup bagus yakni dari 42 siswa 55 % menyatakan sangat setuju, 40,7 % menyatakan setuju dan sisanya 4,3 % menyatakan kurang setuju.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik Edisi Refisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jogiyanto. (2006). *Pembelajaran Metode Kasus*. Yogyakarta: Andi.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nureka, Bart. (2010). “Permainan Monopoli Indonesia” (online), <http://www.rileks.com/lifestyle.html>, (diakses tanggal 7 Oktober 2014 Jam 19.15 WIB).
- Robert E. Slavin. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Syaiful, Sagala. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara