

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis *Word Square* Pada Mata Pelajaran PKN di SMPN 2 Adiankoting

Haoloan Gultom¹

¹SMP Negeri 2 Adiankoting, Tapanuli Utara

ABSTRAK

Tujuan utama dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) berbasis *word square* pada materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Mata Pelajaran PKN Kelas VIII C SMPN 2 Adiankoting Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) berbasis *word square*. Hal tersebut terlihat dari skor rata-rata aktivitas siswa yang relevan dengan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus pertama sampai siklus kedua. Pada siklus pertama skor rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 63,60% menjadi 74,50% mengalami peningkatan sebesar 10,90%. Demikian juga tentang ketuntasan belajar pada siklus pertama 65% dan pada siklus kedua menjadi 85% mengalami peningkatan sebesar 20%. Sementara untuk respon siswa terhadap pembelajaran adalah dominan siswa setuju bahwa pembelajaran PKN dengan media pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) berbasis *word square* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan persentase 95,6%.

Kata Kunci: hasil belajar, media pembelajaran Ko-Ruf-Si, word square

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat proklamasi serta semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 perlu ditingkatkan terus menerus untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman selama ini, siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PKN karena selama ini pelajaran PKN dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hapalan semata, kurang menantang serta membosankan sehingga menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam belajar PKN di sekolah. Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar PKN siswa rendah yaitu faktor internal dan eksternal dari siswa. Faktor internal antara lain: motivasi belajar, intelegensi, kebiasaan dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar siswa, seperti; guru sebagai pembimbing kegiatan belajar, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum dan lingkungan.

Dari masalah-masalah yang dikemukakan di atas, perlu dicari strategi baru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada siswa (*Focus on Learners*), memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata (*provide relevant and contextualized subject matter*) dan mengembangkan mental yang kaya dan kuat pada siswa.

Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai secara efektif dan efisien, maka diperlukan suatu metode mengajar yang lebih tepat. Ketepatan dalam menggunakan metode mengajar yang dilakukan oleh guru akan dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan, juga terhadap proses dan hasil belajar siswa. Siswa

akan mudah menerima dan memahami materi yang diberikan oleh guru apabila metode mengajar yang digunakan tepat dan sesuai dengan tujuan pengajarannya.

Metode mengajar yang baik adalah metode mengajar dengan sarana media yang disesuaikan dengan setiap materi yang akan disampaikan terhadap kondisi siswa dan keadaan sekitar yang terjadi (isu-isu hangat), sarana yang tersedia serta tujuan pengajarannya. Menurut Nana Sudjana (Anriyadi, 2010: 2), ada beberapa alasan berkenaan dengan pemanfaatan media, di antaranya; pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak aktif dalam proses kegiatan belajar. Bahkan penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran, dari berpikir kongkret ke berpikir abstrak. Menurut Sadiman, berdasarkan beberapa penelitian tentang penggunaan media dalam proses belajar mengajar menunjukkan adanya perbedaan yang berarti antara pengajaran tanpa media dengan pengajaran menggunakan media (Anriyadi, 2010: 3).

Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran, namun suatu media mengajar mempunyai spesifikasi tersendiri, artinya media yang cocok untuk suatu materi belum tentu cocok jika diterapkan pada materi yang lainnya. Oleh sebab itulah kreatifitas dan keuletan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif, sangat berperan untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran PKn.

Mengatasi permasalahan klasik di atas, maka perlu dilakukan inovasi dan perubahan dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang bermakna, lebih mudah digunakan serta mudah untuk dipahami siswa. Ditambah lagi dengan adanya kendala yang pernah dialami penulis pada saat menggunakan model pembelajaran word square terutama pada saat kegiatan guru memberikan poin setiap jawaban dalam kotak yang sudah didiskusikan siswa, guru dan siswa mengalami kesulitan untuk membandingkan jawaban kelompok yang satu dengan jawaban kelompok lain, sehingga penulis merasa perlu membuat sebuah media pembelajaran yang diberi nama Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) dari karton kardus bekas berbasis word square karena dapat mengurangi kendala yang pernah penulis temukan, tidak memerlukan biaya yang besar, tidak memerlukan waktu yang lama, tidak perlu menggunakan sumber listrik dan tidak memerlukan LCD proyektor serta peralatan listrik lainnya untuk menampilkannya di depan kelas dimana setiap sekolah belum tentu memiliki peralatan-peralatan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis word square pada materi kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di Indonesia kelas VIII C SMP Negeri 2 Adiankoting tahun pelajaran 2019/2020”.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Windyantini dan Guntoro (Fahdina, 2013: 4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat dijadikan sarana penghubung untuk mencapai pesan belajar. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2005:3) mengatakan “bahwamedia apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian (peristiwa) yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Menurut Oemar Hamalik (Indra, 2009) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pengalaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (1995:48) hasil belajar adalah “Perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang”. Pendapat tersebut didukung oleh Sudjana (2005: 3) “hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai perubahan yang terjadi dalam individu akibat dari usaha yang dilakukan atau interaksi individu dengan lingkungannya. Hasil individu dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan secara bertahap selama proses belajar mengajar itu

berlangsung. Evaluasi dapat dilakukan pada awal pelajaran, selama pelajaran berlangsung atau pada akhir pelajaran.

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Windyantini dan Guntoro (Fahdina, 2013: 4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat dijadikan sarana penghubung untuk mencapai pesan belajar. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2005:3) mengatakan “bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian (peristiwa) yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Untuk meningkatkan hasil belajar PKn, dalam pembelajarannya harus menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran interaktif dimana guru lebih banyak memberikan peran kepada siswa sebagai subjek belajar, guru mengutamakan proses daripada hasil. Guru merancang proses belajar mengajar yang melibatkan siswa secara integratif dan komprehensif pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga tercapai hasil belajar. Agar hasil belajar PKn meningkat diperlukan situasi, cara dan strategi pembelajaran yang tepat untuk melibatkan siswa secara aktif baik pikiran, pendengaran, penglihatan, dan psikomotor dalam proses belajar mengajar.

Word Square merupakan salah satu dari sekian banyak metode pembelajaran yang dapat dipergunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode ini merupakan kegiatan belajar mengajar dengan cara guru membagikan lembar kegiatan atau lembar kerja sebagai alat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan.

Model pembelajaran word square ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tentunya dengan kemasan dan kreatifitas guru. Model Pembelajaran Word Square merupakan model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi Teka-Teki Silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh. Model pembelajaran ini sesuai untuk semua mata pelajaran. Tinggal bagaimana Guru dapat memprogram sejumlah pertanyaan terpilih yang dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif. Tujuan huruf/angka pengecoh bukan untuk mempersulit siswa namun untuk melatih sikap teliti dan kritis.

METODE PENELITIAN

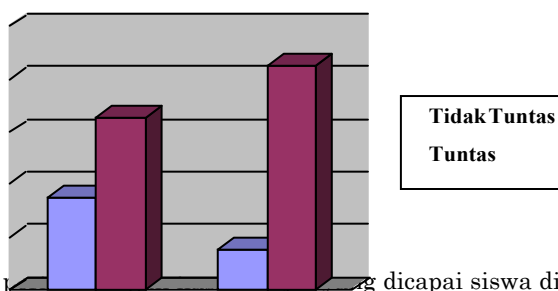
Instrumen penelitian terkait aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru disusun berdasarkan identifikasi masalah melalui lembar pengamatan. Instrumen untuk hasil belajar disusun berdasarkan materi di akhir kegiatan pada setiap siklus. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan beberapa instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu (a) Observasi, teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran materi kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si berbasis word square. (b) Tes, teknik ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa yang dicapai selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si berbasis word square yang dilakukan diakhir siklus. (c) Angket, teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf- si berbasis *word square*.

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus. Siklus pertama terdiri dari 3 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan evaluasi dan siklus kedua terdiri dari 2 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan evaluasi. Dalam hal ini setiap pertemuan dengan durasi waktu 2 x 40 menit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil evaluasi terkait perkembangan hasil belajar yang dicapai siswa dari siklus I ke siklus ke II dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 1. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan II



Berdasarkan grafik yang dicapai siswa di atas, menunjukkan terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar. Dalam hal ini dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar sebesar 20 %. Ini berarti indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai. Beberapa faktor penyebab terjadinya peningkatan ketuntasan hasil belajar tersebut adalah: (1) Dilihat dari proses dalam hal ini adalah aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dengan media pembelajaran ko-ruf-si berbasis word square berlangsung, ada peningkatan kualitas aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Aktivitas belajar siswa sangat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa, hal ini disebabkan karena masalah hasil belajar adalah masalah yang kompleks. Dalam hal ini banyak faktor yang mempengaruhi dan saling berkaitan antara satu faktor dengan faktor yang lainnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran. (2) Dilihat dari perbaikan proses yaitu meningkatkan kualitas pada aktivitas kegiatan guru yakni adanya kegiatan pendahuluan melalui media apersepsi, memberikan motivasi, mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi dan data yang sesuai LKK word square, memberikan bimbingan dan arahan kepada setiap kelompok, khususnya untuk kelompok-kelompok yang mengalami masalah dalam menyelesaikan tugas serta guru memberikan reward dalam berbagai bentuk. Sementara untuk respon siswa secara keseluruhan terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si berbasis word square adalah dominan siswa setuju bahwa pembelajaran PKn dengan media pembelajaran ko-ruf-si berbasis word square dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Pembelajaran

No	Uraian	Respon	Jumlah	Persentase
1	Merasa senang selama mengikuti pembelajaran yang disajikan guru dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis <i>word square</i>	Ya	20	100%
		Tidak	0	0%
2	Merasa lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar yang disajikan oleh guru	Ya	19	95%
		Tidak	1	5%
3	Merasa senang belajar PKn apabila materi yang disajikan dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.	Ya	19	95%
		Tidak	1	5%
4	Merasa senang belajar secara berkelompok dan berdiskusi dengan temanmu	Ya	19	95%
		Tidak	1	5%

5	Merasa mendapatkan suatu yang baru, sehubungan dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Ya	18	90%
		Tidak	2	10%
6	Merasa senang mempresentasikan hasil diskusi Kelompokmu yang sudah kamu diskusikan bersama ke depan kelas	Ya	18	90%
		Tidak	2	10%
7	Merasa lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si berbasis Word square	Ya	20	100%
		Tidak	0	0%
8	Merasa merasa lebih mudah mengerjakan soal-soal tes, setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf- si (kotak huruf edukasi) berbasis word square	Ya	20	100%
		Tidak	0	0%
Jumlah		Ya	153	95,6%
		Tidak	7	4,4%
Kesimpulan		Respon Positif		

Dari hasil respon atau tanggapan siswa pada tabel 16 diketahui, bahwa 95,6% siswa merasa tertarik dan senang belajar menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square*. Oleh karena itu pada umumnya siswa merasa senang dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar yang disajikan oleh guru. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko- ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square*, semua siswa merasa lebih mudah mempelajari materi pelajaran sehingga mereka merasa lebih mudah mengerjakan soal-soal tes.

Berdasarkan banyaknya jawaban ya dari siswa, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena jumlah jawaban ya adalah 95,6% dapat memenuhi bahkan melebihi batas minimal yang telah ditetapkan pada indikator keberhasilan penelitian ini, yakni sebesar 80%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa respon siswa terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square* adalah positif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas VIIIC SMP Negeri 2 Adiankoting dengan menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas VIIIC SMPN 2 Adiankoting pada materi Kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di Indonesia dengan skor rata-rata aktivitas siswa yang relevan dengan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus pertama sampai siklus kedua. Pada siklus pertama skor rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 63,60% menjadi 74,50% mengalami peningkatan sebesar 10,90%. (2) Media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIIIC SMPN 2 Adiankoting pada materi Kedaulatan rakyat dan sistem pemerintahan di Indonesia dengan ketuntasan belajar

pada siklus pertama 65% dan pada siklus kedua menjadi 85% mengalami peningkatan sebesar 20%. (3) Respon siswa secara garis besar positif terhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ko-ruf-si (kotak huruf edukasi) berbasis *word square* dengan persentase 95,6%

DAFTAR PUSTAKA

- Anriyadi, Fariska. 2010. Penerapan Media Animasi dan Karikatur dengan Menggunakan Software Microsoft PowerPoint (PPT) untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PKn Pada Materi Sistem Hukum dan Peradilan Internasional di Kelas XI IS-1 SMA PGRI 7 Banjarmasin. Unlam Banjarmasin. Skripsi.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Sinar grafika.
- Arsyad, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada. BP7 Pusat. 1995. UUD 1945, P4, GBHN, Bahan Penataran P4. Jakarta: BP7 Pusat
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Depdiknas. 2006, *Standar Kompetensi Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan tahun 2006*, Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2008. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas & Peraturan Pemerintah R.I. No 47 Tahun 2008 Tentang Wajib Belajar*. Bandung: Citra Umbara
- Djamarah, Bahri Syaiful. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- E. Mulyana. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Harun, Charlotte A. dan Nadiroh, Siti. 2010. *Role Play dalam Pembelajaran Speaking di Kelas III Sekolah Dasar*. Laboratorium UPI Kampus Cibiru Bandung. PTK
- Kaelan, MS. 2004, *Pendidikan Pancasila, Edisi Reformasi*. Jogjakarta: Paradigma
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lemhanas. 2001. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum
- Lumbantoruan, Aston. 2007. *Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah HAM dalam mata pelajaran PKn khususnya kelas X Ak pada SMKN 3 Jakarta menggunakan model Problem Based Learning*. SMKN 3 Jakarta. PTK
- Sardiman, A.M. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saudah. 2013. *Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi barisan dan deret dengan Menggunakan model Problem Based Instruction (PBI) di kelas IXB SMPN 3 Paringin tahun pelajaran 2013/2014*. SMPN 3 Paringin. PTK. Simorangkir,
- Surya Ningrad. 2013. "Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ekonomi Kelas VII SMPN 1 Pahae Jae Tahun Ajaran 2012/2013". Unimed Medan. Skripsi
- Suyono & Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudijono. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suparlan. 2013. *Bimtek PTK MGMP PKn Kab. Balangan*. Makalah.

- Tim Depdiknas. 2004. Pelayanan Profesional Kurikulum 2004. Jakarta: Depdiknas.
- Uno, B. Hamzah. 2007. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widjonarko. 2011. Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Study Pattern of Students Creativity Pada Materi Kesebangunan Siswa Kelas X. Program Studi Pendidikan Matematika FPMIPA IKIP PGRI Semarang.