

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS-1 SMAN 1 Rantau Kobar

Gustina

SMAN 1 Rantau Kobar, JL. Lintas Sekapas - Rantau.Kopar, Rantau Kopar, Kec. Rantau Kopar, Kab. Rokan Hilir, Riau
gustina567@gmail.com

Abstract

This study aims to obtain information and discuss the application of cooperative learning models of the team game tournament (TGT) type to increase the activity and results of learning history for class XI IPS-1 SMAN 1 Rantau Kobar. This research is a classroom action research which is a systematic study conducted in order to improve practices in education so that student learning outcomes are further enhanced by taking practical actions in reflection and action. Classroom action research is an activity that consists of a series of activities, in this study there are several cycles. The cycle will be stopped when learning completeness has been fulfilled. The four main activities in each cycle are planning, implementing, observing, and reflecting. This research was conducted at SMAN 1 Rantau Kobar. The subjects in this study were students of SMAN 1 Rantau Kobar. Data collection techniques used observation sheets, tests, field notes and documentation. Data were analyzed using percentages and data reduction. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the activities and results of student history learning increased through the cooperative learning model of the team game tournament (TGT) type for class XI IPS-1 students of SMAN 1 Rantau Kobar.

Keywords: Activity, Learning Outcomes, TGT

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan membahas tentang penerapan model model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS-1 SMAN 1 Rantau Kobar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang merupakan studi sistematis yang dilakukan dalam rangka memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan agar hasil belajar siswa lebih meningkat dengan melakukan tindakan praktis secara refleksi dan tindakan. Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan yang terdiri atas rangkaian-rangkaian kegiatan, dalam penelitian ini terdapat beberapa siklus. Siklus akan dihentikan apabila ketuntasan belajar telah terpenuhi. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Rantau Kobar. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Rantau Kobar. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes, catatan lapangan dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan persentase dan reduksi data. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa meningkat melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) siswa kelas XI IPS-1 SMAN 1 Rantau Kobar.

Kata Kunci: Aktivitas, Hasil Belajar, TGT

Copyright (c) 2022 Gustina

Corresponding author: Gustina

Email Address: gustina567@gmail.com (SMAN 1 Rantau Kopar, Kec. Rantau Kopar, Kab. Rokan Hilir, Riau)

Received 20 December 2022, Accepted 30 December 2022, Published 31 December 2022

PENDAHULUAN

Pengajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing dan mengarahkan dalam kehidupan, yakni membimbing memperkembangkan diri sesuai dengan tugas-tugas perkembangan yang harus dijalankan oleh siswa. Dalam proses pendewasaan dan perkembangan adalah manusia yang selalu berubah dan hasil perubahan itu adalah hasil belajar.

Pembelajaran sejarah yang selama ini terjadi di sekolah-sekolah dirasakan kering dan membosankan. Fakta dilapangan pelajaran sejarah sering disampaikan dengan metode ceramah, metode ini kurang efektif mengingat daya serap siswa berbeda-beda. Sering kali metode tersebut dianggap membosankan bagi siswa. Menurut cara pandang pedagogis kritis, pembelajaran sejarah seperti itu dianggap lebih banyak memenuhi hasrat dominan *group* seperti rezim yang berkuasa, kelompok elit, pengembang kurikulum dan lain-lain, sehingga mengabaikan peran siswa sebagai pelaku sejarah pada zamannya (Anggara, 2007: 101)

Salah satu pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa adalah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran yang berhasil dapat diukur dari nilai yang diperoleh dari perubahan tingkah laku yang dapat dilihat. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2006:5). Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2).

Proses belajar merupakan bagian penting lembaga formal, dalam proses tersebut adalah adanya subyek didik dan siswa yang diajar. Keberhasilan dalam suatu pengajaran ditentukan oleh bagaimana proses itu berlangsung. Disamping proses interaksi belajar pada prinsipnya sangat tergantung pada guru dan siswanya. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah adalah melalui pembelajaran *Team Game Tournament*.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di kelas XI IPS-1 SMAN 1 Rantau Kobar memiliki masalah hal yang sama dalam proses pembelajaran seperti di atas, menurut hasil observasi awal diperoleh beberapa masalah yang membuat mata pelajaran sejarah kurang menunjukkan eksistensinya sebagaimata pelajaran yang sebenarnya sangat penting serta model yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, misalnya guru penyampaian dalam materi melalui model ceramah dan kurangnya fasilitas proses pembelajaran di kelas. Dampaknya kurangnya hasil belajar dilihat mulai diri siswa, minat awal siswa yang cenderung menganggap dan memandang pelajaran sejarah sebagai pelajaran yang biasa saja dan dijadikan sebagai pelengkap kurikulum. Hal ini juga didukung adanya siswa menganggap mata pelajaran sejarah sebagai pelajaran membingungkan. Akibatnya, siswa pasif dan hasil belajar sejarah menjadi rendah. Dari data awal diperoleh hasil belajar pada siswa kelas XI IPS-1 SMAN 1 Rantau Kobar berupa nilai hasil ujian semestersatuyangdilampirkan. Diantara kelas XI IPS yang ada, kelas yang mempunyairata-rataterendah adalah kelas XI IPS 1. Ketuntasan belajar siswa kelas XI IPS 1 secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu minimal 85% dari jumlah siswa harus mencapai tujuan pembelajaran (Mulyasa, 2003: 99) dengan nilai rata-ratanya lebih dari atau sama dengan 72. Ketuntasan klasikal yang dicapai siswa kelas XI IPS 1 hanya mencapai 58,3% dari siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal dan 41,7% siswa belum mencapai nilai ketuntasan minimal. Artinya dari 36 siswa hanya 21 siswa yang nilainya sama dengan atau lebih dari 72 atau dapat dikatakan sudah memenuhi KKM dan 15 siswa yang belum memenuhi KKM.

Melalui penelitian tindakan kelas, peneliti ingin mengetahui sejauh mana penggunaan pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Model TGT ini menggunakan tournament akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin 2000:143). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika diadapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut.

Sejarah menurut asal katanya sejarah atau *history* dalam bahasa Inggris, sebenarnya berasal dari bahasa Yunani yaitu *istoria* yang berarti *ilmu* (Gottschalk, 1985:27). Sejarah sendiri sebenarnya berasal dari kata dalam bahasa Arab yaitu *syajara* yang berarti terjadi atau *syajarah* berarti pohon yang selanjutnya berkembang menjadi istilah *syajarah-nasab* atau pohon silsilah (Kuntowijoyo, 2005:1). Proses keterlibatan totalitas diri siswa dan kehidupannya atau lingkungannya secara terarah, terkendali kearah penyempurnaan, pembudayaan, pemberdayaan, totalitas diri dan kehidupannya melalui learning to know, learning to belief, learning to do and to be, serta learning to live together (Kossih Djahiri dalam Isjoni, 2007:78).

Menurut Darsono (2000:26), pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk membantu siswa agar memperoleh pengalaman, dan dengan pengalaman itu tingkah laku bertambah baik dari segi kualitas dan kuantitas. Tingkah laku tersebut meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.

Sejarah sendiri menurut Kuntowijoyo (1995:1-2) yaitu suatu rekonstruksi masa lampau dari pengertian tersebut di atas, maka menurut Widja (1989:23). Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya dipelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku (Sudjana, 1990:3)

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran ini adalah TGT. *Team* terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang merupakan studi sistematis yang dilakukan dalam rangka memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan agar hasil belajar siswa lebih meningkat dengan melakukan tindakan praktis secara refleksi dan tindakan. Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan yang terdiri atas rangkaian-rangkaian kegiatan, dalam penelitian ini terdapat beberapa siklus. Siklus akan dihentikan apabila ketuntasan belajar telah terpenuhi. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Rantau Kobar. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Rantau Kobar. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes, catatan lapangan dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan persentase dan reduksi data.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Siklus I

Perencanaan

Pada tahapan perencanaan ini, peneliti berkonsultasi dan bekerjasama dengan guru mata pelajaran sejarah. Disini peneliti mengkonsultasikan mengenai materi yang sesuai dengan kelas yang akan digunakan untuk peneliti. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan soal-soal tes yang akan diujikan pada akhir siklus I yang mana akan digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang dipakai yaitu dengan pembelajaran *cooperative learning* teknik *Team Game Tournament*. Pada materi siklus I ini pokok bahasan yang akan disampaikan adalah perkembangan bangsa Indonesia sejak masuknya pengaruh Barat sampai dengan pendudukan Jepang. Peneliti juga membuat lembar observasi kinerja guru dan lembar observasi keaktifan siswa.

Pelaksanaan

Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Guru membuka pelajaran, melakukan presensi kehadiran siswa, melakukan apersepsi dan memotivasi kepada peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan inti disini guru memberikan materi secara garis besar materi secara garis besar materi yang akan dibahas yaitu tentang Mengidentifikasi proses perkembangan pengaruh Barat serta perubahan ekonomi, demografi, dan kehidupan sosial budaya masyarakat di Indonesia pada masa kolonial. Setelah memberikan penjelasan tentang materi yang akan dibahas guru memberikan pengarahan kepada siswa tentang tata cara dalam model pembelajaran *cooperative learning* teknik *Team Game Tournament*. Kemudian guru mulai membentuk kelompok-kelompok belajar setiap kelompok terdiri dari 5 anggota. Kelompok terbagi menjadi 7 kelompok dalam kelas. Setiap anggota dari kelompok secara bergiliran akan menjawab soal dari kartu pertanyaan yang disiapkan oleh guru. Setelah anggota kelompok mengetahui tugas masing-masing guru membimbing siswa-siswa ini untuk melakukan tournament dengan kelompok lain, dimana nantinya akan dihitung skor yang didapat oleh siswa, Sehingga walaupun pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara berkelompok akan tetapi

kemampuan individu yang menentukan skor yang didapat oleh siswa. Skor terbanyak yang didapat oleh siswa nantinya akan menjadi perwakilan untuk bertarung dengan perwakilan kelompok lain. Untuk mengetahui perkembangan pengetahuan siswa, guru memberikan soal kepada siswa sebanyak 6 buah soal uraian.

Observasi

Pada tahap ini, peneliti mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan mencatat hal-hal yang terdapat dalam lembar pengamatan yang tersedia. Dalam pembelajaran menggunakan metode ini ada dua aspek yang diteliti, yaitu aspek keaktifan siswa dan aspek kinerja guru Berikut hasil pengamatan pada siklus I.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Belajar Kelas XI IPS I (Siklus I)

No	Hasil tes sebelum penelitian	Pencapaian
1.	Nilai tertinggi	75
2.	Nilai terendah	10
3.	Rata-rata nilai	39,58
4.	Jumlah siswa tuntas	5
5.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	29
6.	Jumlah siswa kelas	34
7.	Persentase siswa yang tuntas	14,7%
8.	Persentase siswa yang tidak tuntas	85,3%

(Sumber : Data Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I)

Berdasarkan tabel 1. dapat dilihat masih ada beberapa siswa yang belum tuntas belajar atau masih mendapatkan nilai di bawah 72 yaitu sebanyak 29 siswa atau sebesar 85,3%. Jumlah ini masih cukup besar bagi siswa yang belum tuntas belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yaitu sebanyak 5 siswa atau sebesar 14,7% berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu lebih dari 72 pada pokok bahasan perkembangan bangsa Indonesia sejak masuknya pengaruh Barat sampai dengan pendudukan Jepang dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning teknik Team Game Tournament*. Sementara itu, hasil evaluasi siklus I sudah cukup baik jika dibandingkan dengan rata-rata ketuntasan siswa pada pra siklus. Rata-rata kelas juga mengalami peningkatan dari yang semula 36,38 menjadi 39,58.

Refleksi

Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran pada siklus I, maka diadakan refleksi yang berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan. Dari refleksi yang telah dilaksanakan, didapat hasil sebagai berikut: (1) pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa tidak memperhatikan dan bercanda di dalam kelas, (2) guru masih sedikit kesulitan dalam pembagian kelompok karena baru pertama kali melakukan pembelajaran dengan metode ini, (3) interaksi siswa dalam diskusi kelompok masih kurang karena masih ada siswa yang tidak aktif dalam kelompok, (4) guru masih kurang menguasai kelas dan memotivasi siswa dalam kelas. Berdasarkan hasil evaluasi siklus yang diberikan guru belum memenuhi indikator penelitian yang telah ditetapkan, oleh sebab itu perlu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.

Siklus II

Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II didasarkan pada hasil refleksi siklus I. Sebelum proses pembelajaran pada siklus II dimulai, guru mengoreksi kekurangan yang ada pada siklus I. Guru membuat perbaikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode belajar *metode cooperative learning teknik TeamGame Tournament*. Pada siklusII ini, mengambil pokok bahasan yang melanjutkan materi pada siklus I yaitu tentang mengidentifikasi proses perkembangan pengaruh Barat serta perubahan ekonomi, demografi, dan kehidupan sosial budaya masyarakat di Indonesia pada masa kolonial.

Pelaksanaan

Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Guru membuka pelajaran, melakukan presensi kehadiran siswa, melakukan apersepsi dan memotivasi kepada peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan inti disini guru memberikan materi secara garis besar materi secara garis besar materi yang akan dibahas yaitu tentang Mengidentifikasi proses perkembangan pengaruh Barat serta perubahan ekonomi, demografi, dan kehidupan sosial budaya masyarakat di Indonesia pada masa colonial. Setelah memberikan penjelasan tentang materi yang akan dibahas guru memberikan pengarahan kepada siswa tentang tata cara dalam model pembelajaran cooperative learning teknik Teamas Game Tournament.

Observasi

Pada tahap ini, peneliti mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan mencatat hal-hal yang terdapat dalam lembar pengamatan yang tersedia. Dalam pembelajaran menggunakan metode ini ada dua aspek yang diteliti, yaitu aspek keaktifan siswa dan aspek kinerja guru.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Belajar Kelas XI IPS I (SiklusII)

No	Hasil tes pada akhir siklus II	Pencapaian
1.	Nilaitertinggi	88
2.	Nilaiterendah	48
3.	Rata-rata nilai	74,55
4.	Jumlah siswa tuntas	26
5.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	8
6.	Jumlah siswa kelas	34
7.	Persentase siswa yang tuntas	76,47%
8.	Persentase siswa yang tidak tuntas	23,53%

(Sumber : Data Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus II)

Refleksi

Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran pada siklus II, maka diadakan refleksi yang berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan. Dari refleksi yang telah dilaksanakan, didapat hasil sebagai berikut: (1) pada saat pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa sudah memperhatikan materi dari guru, (2) guru dalam pembagian kelompok telah adil

dalam mengelompokkan siswa secara heterogen berdasarkan jenis kelamin dan tingkat kompetensi siswa, (3) interaksi siswa dalam diskusi kelompok sudah mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya, (4) guru sudah menguasai kelas dan memotivasi siswa dalam kelas dengan baik. Berdasarkan hasil evaluasi siklus yang diberikan guru sudah memenuhi indikator penelitian yang telah ditetapkan, oleh sebab penelitian dihentikan pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan lagi karena hasil evaluasi telah memenuhi indikator penelitian.

Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian bahwa terdapat peningkatan pada kompetensi kinerja guru dari siklus I sampai siklus II. Jumlah skor kompetensi kinerja guru pada siklus I adalah persentase sebesar 52% dalam kategori cukup meningkat ke siklus II menjadi 66,36 % dengan kategori baik. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dari siklus I sampai dengan siklus II. Rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus I dengan persentase 62,74% dalam kategori cukup meningkat pada siklus II sebesar 75,36% dalam kategori baik. Ketuntasan hasil belajar juga mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Ketuntasan belajar pada siklus I adalah 14,7% dan meningkat pada siklus II menjadi 76,47%. Berdasarkan data tersebut di atas menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning Team Game Tournament* dapat meningkatkan kompetensi kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa karena dalam penyampaian materi tersebut siswa lebih aktif, selalu bertanya, dan siswa tahu bagaimana mengatasi masalah dalam proses belajarnya. Pembahasan pelaksanaan pembelajaran Sejarah melalui didasarkan pada hasil observasi kompetensi kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar pada setiap siklusnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa meningkat melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) siswa kelas XI IPS-1 SMAN 1 Rantau Kobar. Berdasarkan hasil simpulan di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut ini: 1) sebaiknya guru dapat menggunakan model *Team Game Tournament* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar sejarah yang efektif untuk meningkatkan motivasi, interaksi dan keaktifan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. 2) sebaiknya siswa membiasakan diri untuk menggunakan model *Team Game Tournament* dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

REFERENSI

- Ali, M. (1987). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- Anni, Catharina Tri. (2006). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.

- Departemen pendidikan dan kebudayaan RI. *Pengajaran Sejarah (kumpulan makalah dan simposium)*. Jakarta: 1995.
- Depdikbud. (1998). *Symposium Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Eka Dharma.
- Kochar, S.K. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang pustaka.
- Lie, Anita. (2008). *COOPERATIVE LEARNING Mempratikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Slameto. (2003). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sudjana, Nana. (1989). *Penelitian & Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Dunia.
- Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wardani, I.G.A.K. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widja, I Gde. (1989). *Dasar-dasar pengembangan stratediserta metode pengajaran sejarah*. Jakarta: departemen pendidikan dan kebudayaan republik indonesia. <http://www.anneahira.com/artikel-pendidikan/pengertian-pendidikan.htm>.