
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SUB TEMA INDAHNYA PERSATUAN DAN KESATUAN NEGERIKU MELALUI STRATEGI *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER* DIKOMBINASIKAN DENGAN MEDIA PUZZLE

Pujianto

SDN Bandarharjo 01 Semarang
pujiantoguru182@gmail.com

Abstrak

Nilai hasil belajar pada pembelajaran tematik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri SDN Bandarharjo 01 Kota Semarang berdasarkan hasil beberapa ulangan harian siswa masih kurang. Hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata setiap siswa pada empat kali ulangan harian yaitu 59.8, dimana siswa rata-rata siswa kurang sub tema indahny persatuan dan kesatuan negeriku, Metode yang digunakan dalam materi pembelajaran tersebut kurang sesuai penggunaan media yang kurang tepat atau bahkan tidak menggunakan media sama sekali, motivasi guru terhadap belajar peserta didik masih kurang, dan pembelajaran yang bersifat tradisional juga menjadikan selama ini nilai ketuntasan belajar masih jauh dari ideal. Media pembelajaran dengan media puzzle yang dilakukan pada pembelajaran tematik sub tema indahny persatuan dan kesatuan negeriku di kelas IV Sekolah Dasar Negeri SDN Bandarharjo 01 Kota Semarang sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan data dan mendapatkan informasi yang diperlukan. Studi ini dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yaitu apakah strategi *giving question and getting answer* dikombinasikan dengan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar sub tema indahny persatuan dan kesatuan negeriku di kelas IV SDN Bandarharjo 01 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022? Permasalahan tersebut di bahas melalui penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui 2 siklus dengan setiap siklus tahapannya adalah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *giving question and getting answer* dikombinasikan dengan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar sub tema indahny persatuan dan kesatuan negeriku di kelas IV Sekolah Dasar Negeri SDN Bandarharjo 01 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 Tahun hal ini dapat di lihat dari peningkatan hasil belajar per siklus, pada pra siklus 15 siswa atau 54% mengalami kenaikan pada siklus I yaitu 21 siswa atau 75% dan pada siklus II ada 25 siswa atau 89%, ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan berhasil dan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan 85% telah terpenuhi. Peningkatan juga terjadi pada keaktifan belajar siswa siklus I ada 21 peserta didik atau 75% mengalami kenaikan pada siklus II yaitu ada 26 peserta didik atau 93% ini menunjukkan bahwa siswa sudah aktif dimana pada kategori baik sekali dan baik sudah mencapai indikator yaitu Baik sekali yang mencapai 85 %.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Sub Tema Indahny Persatuan dan Kesatuan Negeriku, Strategi, *Giving Question And Getting Answer*, Media Puzzle

Abstract

The value of learning outcomes in thematic learning in class IV of SD Negeri Bandarharjo 01 Semarang City based on the results of several student daily tests is still lacking. The results of this study can be seen from the results of the average score of each student on four daily tests, namely 59.8, where the average student lacks the sub-theme of the beauty of the unity and integrity of my country, the method used in the learning material is not appropriate for the use of inappropriate media or even not using the media at all, teacher motivation towards student learning is still lacking, and traditional learning also makes the value of learning completeness so far still far from ideal. Learning media with puzzle media carried out in thematic learning sub-theme of the beauty of the unity and integrity of my country in class IV SD Negeri Bandarharjo 01 Semarang City is very helpful in increasing understanding, presenting data in an interesting and reliable manner, making it easier to interpret data and obtain the necessary information. This study is intended to answer the problem, namely whether the strategy of giving questions and getting answers combined with puzzle media can improve learning outcomes for the sub-theme "The Beauty of Unity and Unity of My Country" in class IV SDN Bandarharjo 01 Semarang City in the 2021/2022 Academic Year? These problems are discussed through classroom action research which is carried out through 2 cycles with each cycle the stages are planning, action, observation and reflection. The results showed that the application of the strategy of giving questions and getting answers combined with puzzle

media could improve learning outcomes in the sub-theme of the beauty of unity and unity of my country in class IV SD Negeri Bandarharjo 01 Semarang City, Academic Year 2021/2022 This year can be seen from the increase in learning outcomes per cycle, in the pre-cycle 15 students or 54% experienced an increase in cycle I, namely 21 students or 75% and in cycle II there were 25 students or 89%, this shows that the learning carried out was successful and in accordance with the indicators that have been 85% has been met. The increase also occurred in the active learning of students in cycle I, there were 21 students or 75%, there was an increase in cycle II, namely there were 26 students or 93%. 85%.

Keywords: Learning Outcomes, The Beautiful Unity and Unity of My Country, Strategy, Giving Question And Getting Answer, Media Puzzle

PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting yang perlu mendapat perhatian bersama dalam pembelajaran sub tema indahny persatuan dan kesatuan negeriku adalah tercapainya peningkatan hasil belajar siswa berlandaskan pada keaktifan siswa sehingga mereka mampu memahami materi sesuai usaha sendiri. Hasil belajar biasanya diidentikkan dengan nilai hasil ulangan ataupun nilai raport peserta didik. Ada prestasi kurang, baik, istimewa atau sangat baik adalah bentuk predikat yang biasa diberikan guru terhadap prestasi atau hasil belajar peserta didik yang disimbolkan melalui angka-angka tertentu (Ahmadi dan Supriyono, 2016: 130). Nilai hasil belajar pada pembelajaran tematik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri SDN Bandarharjo 01 Kota Semarang berdasarkan hasil beberapa ulangan harian siswa masih kurang. Hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata setiap siswa pada empat kali ulangan harian yaitu 59.8, dimana siswa rata-rata siswa kurang sub tema indahny persatuan dan kesatuan negeriku.

Salah satu bentuk strategi pembelajaran aktif yang bisa diterapkan adalah strategi giving question and getting answer. Strategi ini sangat baik digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam mengulang materi pelajaran yang telah di sampaikan (Zaini, dkk, 2008:69).

Ada banyak media yang bisa digunakan, salah satunya yaitu media puzzle, Puzzle Merupakan teka-teki yang di acak kemudian ditata kembali sesuai dengan urutan yang benar. Dalam media puzzle bisa dibuat guru membuatnya dari kertas karton di potong bentuk persegi maupun persegi panjang, kemudian diberi tulisan-tulisan yang berhubungan dengan materi (Basyiruddin dan Asnawir, 2002: 26).

Berangkat dari pokok permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang peningkatan hasil belajar sub tema indahny persatuan dan kesatuan negeriku melalui strategi giving question and getting answer dikombinasikan dengan media puzzle di SDN Bandarharjo 01 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang akan penulis angkat adalah apakah strategi *giving question and getting answer* dikombinasikan dengan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar sub tema indahny persatuan dan kesatuan negeriku di kelas IV SDN Bandarharjo 01 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022?. Berdasarkan latar belakang diatas maka

tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar sub tema indahny.

KAJIAN TEORI

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar (Anni, 2004: 4). Bloom sebagaimana di kutip oleh Anas Sujiono membedakan tiga macam hasil belajar yaitu: (1) pengetahuan kognitif, (2) hasil belajar afektif, dan (3) psikomotorik. (Sujiono, 2009: 49-59). Saifudin Azwar berpendapat “tes sebagai pengukur prestasi sebagaimana oleh namanya, tes prestasi belajar bertujuan untuk mengungkap keberhasilan siswa dalam belajar” (Azwar, 2004: 8). Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk satu tipe/jenis dari pada model *pembelajaran terpadu*. Istilah *pembelajaran tematik* pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Trianto, 2010: 79).

Diantara manfaat pembelajaran tematik adalah: *pertama*, pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya. *Kedua*, pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran melalui pembelajaran tema. *Ketiga*, pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antar peserta didik. *Keempat*, pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya. Sedangkan Karakteristik Pembelajaran Tematik adalah sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Memberikan pengalaman langsung
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- 5) Bersifat fleksibel
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan
- 8) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan akan usia sekolah dasar (Muslich, 2008: 166).

Strategi *giving question* and *getting answer* adalah strategi belajar yang dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan (Suprijono, 2010: 109). Strategi *giving question* and *getting answer* berfungsi untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Strategi ini memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Dengan strategi ini, peserta didik yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif (Zaini, dkk, 2008: 60).

Indikator dari strategi *giving question* and *getting answer* adalah terciptanya keaktifan belajar dari siswa dengan menempatkan siswa sebagai subyek dan guru sebagai motivator. Ada tiga asumsi yang menjadi landasan strategi *giving question* and *getting answer*, yaitu:

- 1) Perasaan gembira akan mempercepat pembelajaran
- 2) Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu.
- 3) Apabila setiap anak dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar cara yang menghargai gaya (*style*) dan keunikan mereka.

R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, menyatakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Ibrahim dan Syaodih, 2004: 112). Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, dalam Bukunya Media Pengajaran, menuturkan bahwa peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai:

- 1) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran.
- 2) Alat pengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya.
- 3) Sumber belajar bagi siswa.

Jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar adalah :

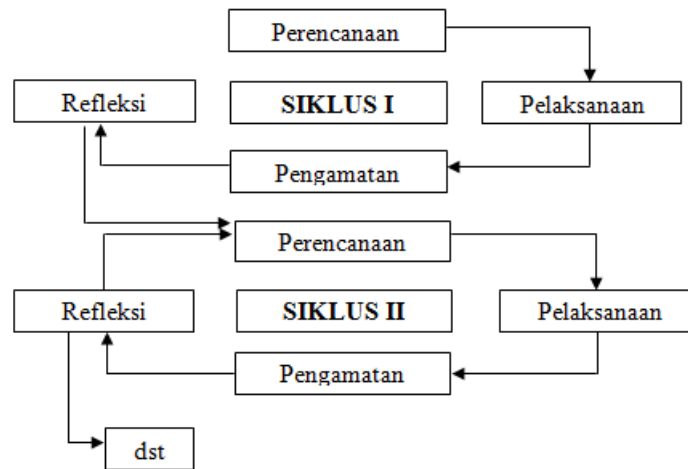
- 1) Media pembelajaran dua dimensi atau media grafis seperti gambar, foto, grafik, peta, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain.
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi yaitu bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi seperti slide, film strip, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran seperti laboratorium bahasa, halaman sekolah, tanaman, taman, dan lain-lain.

Media pembelajaran Puzzle ini dapat meningkatkan dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan media ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal (Zaini, dkk, 2008: 71).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses yang memberikan kepercayaan kepada pengembang kekuatan berpikir reflektif, diskusi, penentuan keputusan dan tindakan orang-orang biasa yang berpartisipasi dalam penelitian untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi dalam kegiatannya (Sukmadinata, 2005: 142). Tempat penelitian Sekolah Dasar Negeri SDN Bandarharjo 01 Kota Semarang. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 Januari 2022 sd 5 April 2022. Subyek dalam penelitian ini adalah

seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri SDN Bandarharjo 01 Kota Semarang berjumlah 28 siswa, dimana laki-laki ada 13 siswa dan perempuan ada 15 siswa. Sedangkan model penelitian ini tertuang pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Model Spiral dari Kemmis dan Taggart

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap. Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini sebagai berikut:

1. Siklus I
 - a. Perencanaan
 - b. Pelaksanaan tindakan
 - c. Observasi dan evaluasi
 - d. Refleksi
2. Siklus II
 - a. Perencanaan
 - b. Pelaksanaan tindakan
 - c. Observasi
 - d. Refleksi

Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi
2. Tes

Instrumen Penelitian

1. Instrumen Hasil Belajar
2. Lembar observasi Keaktifan Siswa

Data-data yang diperoleh dari penelitian baik melalui pengamatan, tes atau dengan menggunakan metode yang lain kemudian diolah dengan analisis. Langkah-langkah analisis data yang dimaksud sebagai berikut:

- a. *Data Reduction*

b. *Data Display*

c. *Verification Data/ Conclusion Drawing*

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian tindakan ini apabila:

1. KKM 70 dengan nilai rata – rata kelas 75
2. Ketuntasan Klasikal 85%.
3. Keaktifan 85 %.

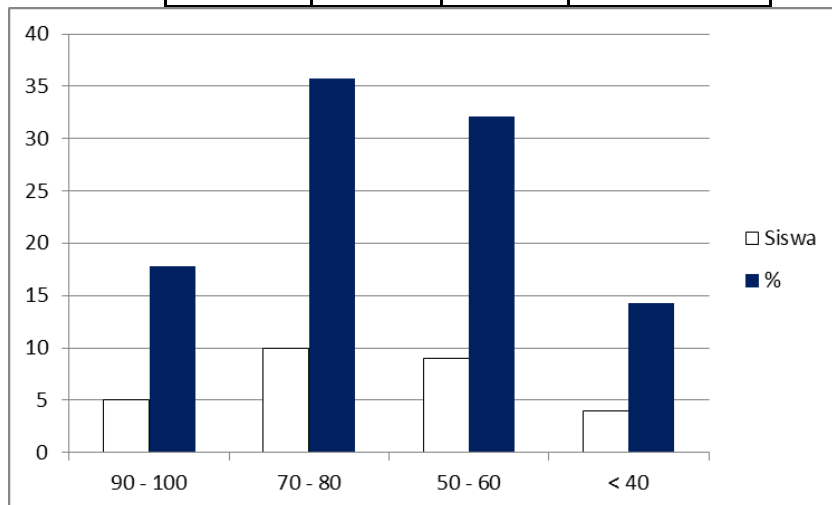
HASIL PENELITIAN

Pra Siklus

Nilai dari jawaban tes siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus

Nilai	Pra Siklus		Kategori
	Siswa	%	
90 - 100	5	18%	Sangat Baik
70 - 80	10	36%	Baik
50 - 60	9	32%	Cukup
≤ 40	4	14%	Kurang
Jumlah	28	100%	



Gambar 2. Hasil Belajar Pra Siklus

Siklus I

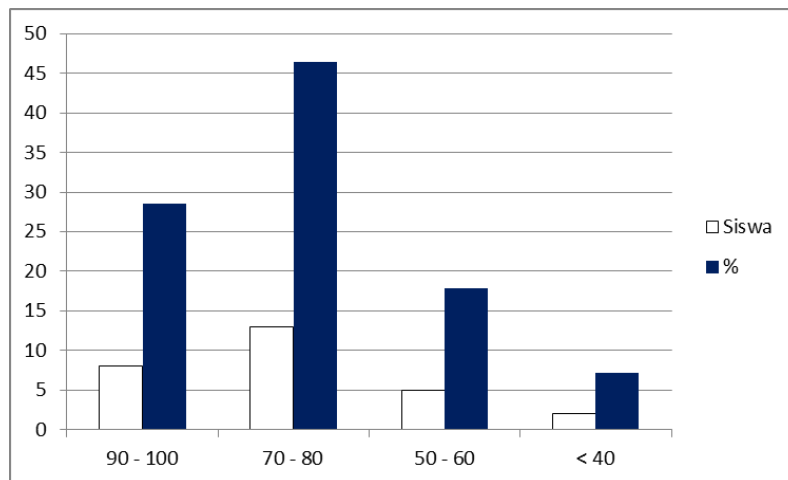
Pelaksanaan siklus I ini dilakukan pada tanggal 23 Januari 2022 siklus I ini terdiri dari beberapa tahapan diantaranya:

- a. Perencanaan
- b. Tindakan

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Siklus I		Kategori
	Siswa	%	

90 - 100	8	29%	Sangat Baik
70 - 80	13	46%	Baik
50 - 60	5	18%	Cukup
≤ 40	2	7%	Kurang
Jumlah	28	100%	



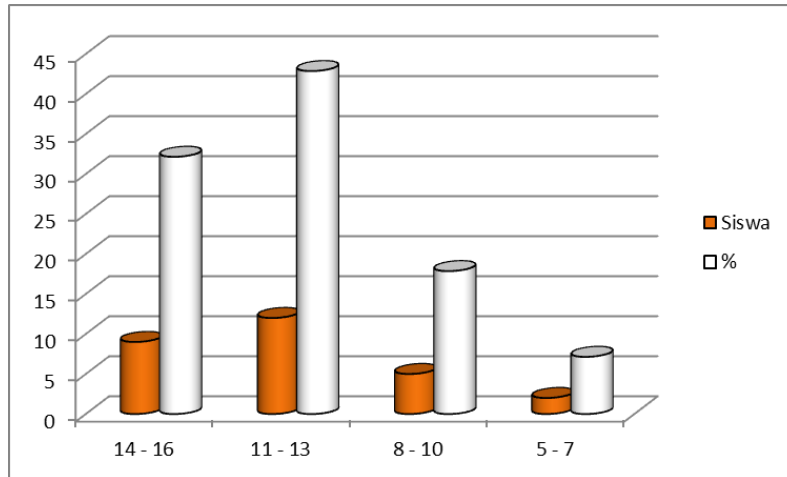
Gambar 3. Hasil Belajar Siklus I

Dari hasil di atas terlihat bahwa pada siklus I hasil belajar siswa pada saat menjawab tes ialah:

- 1) Nilai (90 – 100) ada 8 siswa atau 29%, mengalami kenaikan dari pra siklus yaitu ada 5 siswa atau 18%
- 2) Nilai (70 – 89) ada 13 siswa atau 46%, mengalami kenaikan dari pra siklus yaitu ada 10 siswa atau 36%
- 3) Nilai (50 – 69) ada 5 siswa atau 18%, mengalami penurunan dari pra siklus yaitu ada 9 siswa atau 32%
- 4) Nilai (≤ 49) ada 2 siswa atau 7%, mengalami penurunan dari pra siklus yaitu ada 4 siswa atau 14%

Tabel 3. Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

Jumlah Keaktifan	Siklus I		Kategori
	Siswa	%	
14 - 16	9	32%	Sangat Aktif
11 - 13	12	43%	Aktif
8 - 10	5	18%	Cukup
4 - 7	2	7%	Kurang
Jumlah	28	100%	



Gambar 4. Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

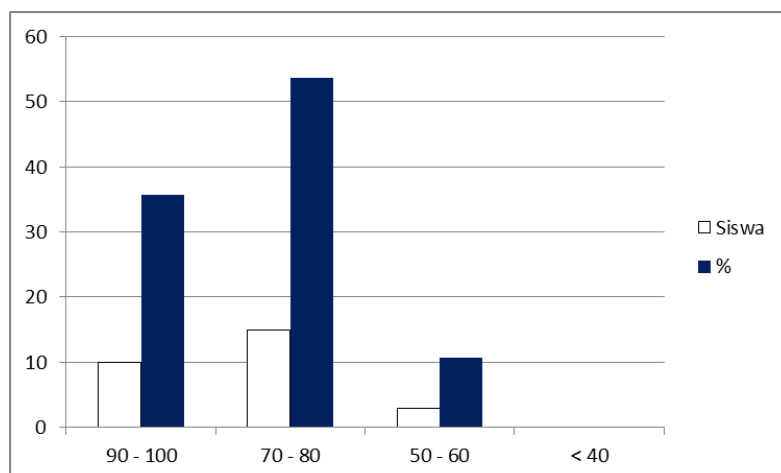
Siklus II

Pelaksanaan siklus II ini dilakukan pada tanggal 1 Maret 2022 Siklus II ini terdiri dari beberapa tahapan diantaranya:

- a. Perencanaan
- b. Tindakan

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus II

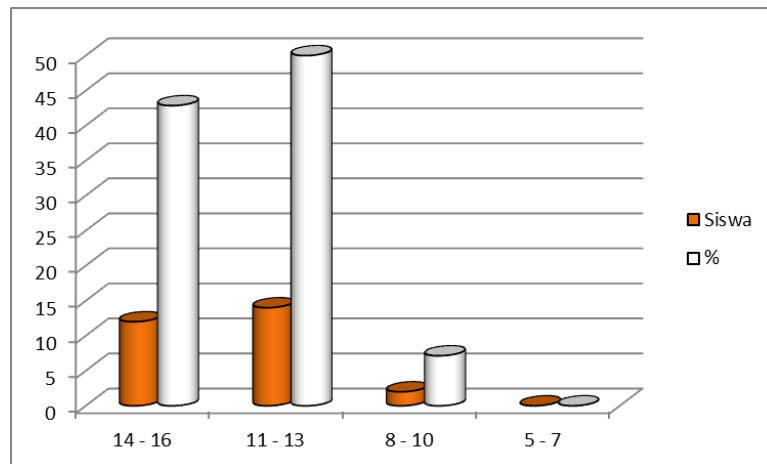
Nilai	Siklus II		Kategori
	Siswa	%	
90 - 100	10	36%	Sangat Baik
70 - 80	15	54%	Baik
50 - 60	3	11%	Cukup
≤ 40	0	0%	Kurang
Jumlah	28	100%	



Gambar 5. Hasil Belajar Siklus II

Tabel 5. Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Jumlah Keaktifan	Siklus II		Kategori
	Siswa	%	
14 - 16	12	43%	Sangat Aktif
11 - 13	14	50%	
8 - 10	2	7%	Cukup
4 - 7	0	0%	Kurang
Jumlah	28	100%	

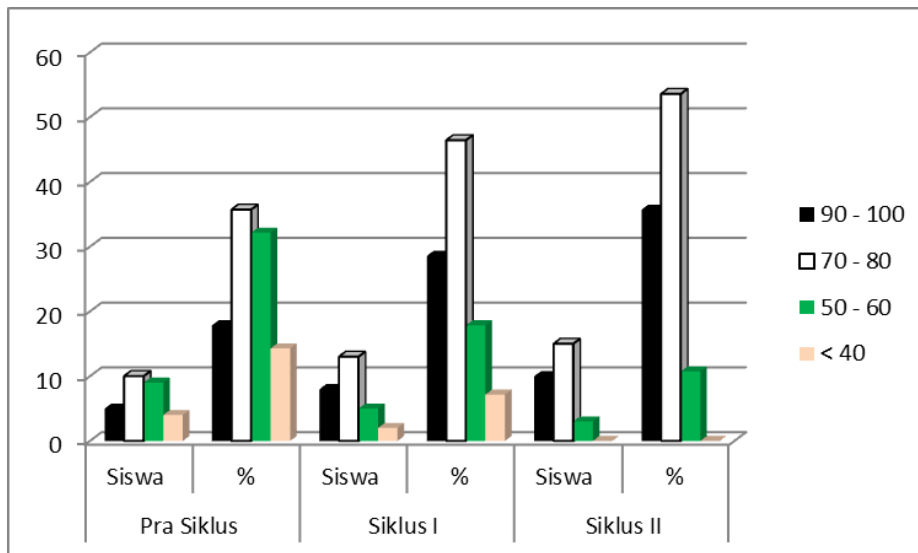


Gambar 6. Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

PEMBAHASAN

Tabel 6. Nilai Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

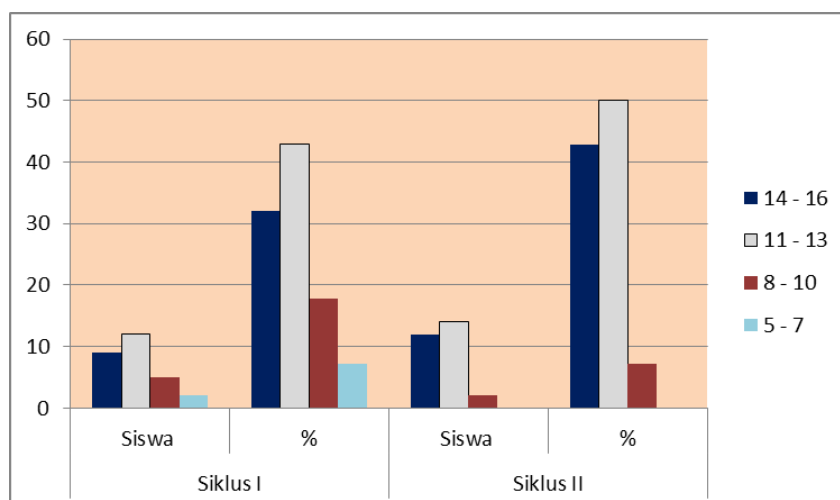
Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II		Kategori
	Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%	
90 - 100	5	18%	8	29%	10	5	Sangat Baik
70 - 80	10	36%	13	46%	15	10	Baik
50 - 60	9	32%	5	18%	3	9	Cukup
≤ 40	4	14%	2	7%	0	4	Kurang
Jumlah	28	100%	28	100%	28	100%	



Gambar 7. Nilai Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Tabel 7. Nilai Keaktifan Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

Jumlah Keaktifan	Siklus I		Siklus II		Kategori
	Siswa	%	Siswa	%	
14 - 16	9	32%	12	43%	Sangat Aktif
11 - 13	12	43%	14	50%	
8 - 10	5	18%	2	7%	Cukup
5 - 7	2	7%	0	0%	
Jumlah	28	100%	28	100%	



Gambar 8. Nilai Keaktifan Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisis dapat diambil kesimpulan bahwa: Penerapan strategi *giving question* and *getting answer* dikombinasikan dengan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar hasil belajar sub tema indahny persatuan dan kesatuan negeriku di kelas IV Sekolah Dasar Negeri SDN Bandarharjo 01 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyana, 2003, Pendidikan Anak Bagi Berkesulitan Belajar, Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono 2016, Psikologi Belajar Jakarta : Rineka Cipta
- Alwi, Hasan, 2008, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka
- Aly, Hery Noer, 2005, Ilmu Pendidikan Islam, Jakarta: Logos
- Anni, Tri, 2004, Psikologi Belajar, Semarang: UPTMCK UNS
- Arikunto, Suharsimi, 2004, Prosedur Penelitian Sebuah Pendekatan Praktek, Jakarta: PT Rineka Cipta
- , 2006, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Atmadi dan Y. Setianingsih, 2003, Transformasi Pendidikan; Memasuki Millennium ke Tiga, Yogyakarta: kanisius
- Azwar, Saifuddin, 2004, Tes Prestasi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bahri, Saefudin & Aswan, 2002, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta
- Basyiruddin, Usman M. dan Asnawir, 2002, Media Pembelajaran, Jakarta: Ciputat Pers
- Departemen Agama Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, 2005, Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Raudlatul Athfal, Jakarta: Departemen Agama RI
- Dimiyati dan Mudjiono, 2016, Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2000, Pendidik dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif, Jakarta: Rineka Cipta
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani, 2006, Psikologi Pendidikan, Jakarta: PT Grasindo
- Gulo, W., 2002, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: PT Grasindo
- Hamalik, Oemar, 2009, Proses Belajar Mengajar, Bandung: Bumi Aksara
- Hamruni, 2008, Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam, Yogyakarta: SUKSES Offset
- <http://alfarabydane.blogspot.com/2011/media-puzzle.html>
- <http://etymonline/learning/artimages/maphist/minds/jigsawpuzzle/jigsawpuzzle1766.html>
- Ibrahim, R. dan Nana Syaodih S, 2004, Perencanaan Pengajaran, Jakarta : Rineka Cipta
- Lie, Anita, 2005, Cooperative Learning; Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas, Jakarta: Gramedia
- Mamat SB, 2002, Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik, Jakarta: Departemen Agama Direktorat Kelembagaan Agama Islam
- Margono, 2010, Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta
- Muslich, Masnur, KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual, Jakarta: Bumi Aksara, 2008
- Nasution, dkk., 1999, Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar, Jakarta: PT. Bina Aksara
- Nasution, S., 2003, Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar, Jakarta : Bumi Aksara
- Nurdin, Syafruddin, 2005, Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum, Jakarta: Ciputat Press
- Sadiman, Arief S., 2002, Media Pendidikan, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sardiman, 2009, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sardiman, Arief S. dan Rahardjo, 2000, Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Slavin, Robert E., 2018, Cooperative Learning, terj Nurulita Yusron Massacusetts: Allyn & Bacon
- Subyantoro, 2009, Penelitian Tindakan Kelas, Semarang: CV. Widya Karya
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rifai, 2002, Media Pengajaran, Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, Nana, 2001, Model-model Mengajar CBSA, Bandung: Sinar Baru

-----, 2004, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: Remaja Rosda Karya
Sugiyono, 2005, Memahami Penelitian Kualitatif: dilengkapi dengan Contoh Proposal dan Laporan Penelitian, Bandung: Alfabeta
Sujiono, Anas, 2009, Pengantar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: Pers
Sukmadinata, Nana Saodih, 2005, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Remaja Rosda Karya
Suprijono, Agus, 2010, Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
Syah, Muhibbin, 2002, Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru, Edisi Revisi, Bandung: Remaja Rosdakarya
Syukur, Fatah NC, 2005, Teknologi Pendidikan, Semarang, Rasail
Toha, Chabib, 2009, Kapita Selekta Pendidikan Islam, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
Trianto, 2010, Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
Usman, M. Basyirudin dan Asnawir, 2002, Media Pembelajaran, Jakarta : Delia Citra Utama
Wiriadmadja, 2005, Metode Penelitian Tindakan Kelas, Bandung: Remaja Rosda Karya
Zaini, Hisyam, dkk, 2008, Strategi Pembelajaran Aktif, Yogyakarta Pustaka INSAN Madani
Zuhairini, dkk, 2006, Metodik Khusus Pendidikan Agama, Surabaya : Usaha Nasional