

---

**IMPLEMENTASI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN SENAM LANTAI**

**Bambang Cahyono Wiweko<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>SMK Negeri 1 Cirebon

---

**Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima November 2020

Disetujui November 2020

Dipublikasikan Desember 2020

---

*Keywords:*

*Team Games  
Tournament (TGT),  
Senam Lantai*

---

**Abstract**

*Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Cirebon dengan subyek penelitian seluruh peserta didik kelas XI TKR 1 berjumlah 36 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa penggunaan model teams games tournaments dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran senam lantai loncat kangkang kelas XI TKR 1 SMK Negeri 1 Kota Cirebon. Berdasarkan data hasil angket yang diberikan kepada peserta didik pada akhir siklus I didapatkan rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 77,34%. Rata-rata keaktifan peserta didik memiliki kriteria yang tinggi. Sedangkan pada siklus II rata-rata keaktifan peserta didik meningkat menjadi 80,75% dan memiliki kriteria keaktifan yang tinggi. Terjadi peningkatan rata-rata keaktifan dari siklus I ke siklus II sebesar 3,41%. Hasil observasi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran PKn pada siklus I pertemuan pertama prosentase keaktifan peserta didik dengan kriteria baik sebesar 75% yaitu 24 peserta didik memiliki kriteria keaktifan yang baik dan 8 peserta didik memiliki keaktifan yang cukup dengan jumlah skor 982 dan pada pertemuan kedua prosentase keaktifan peserta didik dengan kriteria baik sebesar 81,25% yaitu 26 peserta didik memiliki kriteria keaktifan yang baik dan 6 peserta didik memiliki kriteria keaktifan yang cukup dengan jumlah skor 1000. Pada siklus II prosentase keaktifan peserta didik dengan kriteria baik sebesar 87,5% yaitu sebanyak 28 peserta didik memiliki kriteria keaktifan yang baik dan 4 peserta didik mempunyai kriteria keaktifan yang cukup dengan skor 1089.*

© 2020 STKIP Muhammadiyah Kuningan

Under the license CC BY-SA 4.0

---

**Corresponding Author:**

Bambang Cahyono Wiweko

SMK Negeri I Cirebon

[bambang.cahyono@smkn1-cirebon.sch.id](mailto:bambang.cahyono@smkn1-cirebon.sch.id)

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki upaya untuk dapat menciptakan kondisi yang kondusif bagi perkembangan anak agar mampu berkembang secara optimal. Pada proses pendidikan, anak aktif mengembangkan diri dan guru aktif membantu menciptakan kemudahan untuk perkembangan yang optimal tersebut. Pendidikan anak sangat penting dan perlu diperhatikan secara serius, karena pendidikan anak merupakan tonggak atau fondasi di masa mendatang. Pendidikan yang diterapkan dengan benar akan mengembangkan anak yang baik, sebaliknya apabila pendidikan diterapkan tidak sesuai dengan perkembangan anak, maka anak akan mengalami kesulitan dalam belajar. Seperti yang disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”, pendidikan yang bukan hanya sebagai sarana untuk menyiapkan individu bagi kehidupannya di masa depan, tetapi juga untuk kehidupan anak masa sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ke tingkat pendewasaan.

Menurut Adang Suherman (2000: 1) bahwa pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun, perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui Pendidikan Jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan beraktivitas.

Salah satu dari materi yang diajarkan pada kelas XI tingkat sekolah menengah kejuruan adalah senam. Dikatakan Imam Hidayat (2000: 9) bahwa senam sebagai suatu latihan tubuh yang dipilih dan dikonstruksi dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana, disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual. Aktivitas senam lantai lebih banyak

menggunakan gerakan seluruh bagian tubuh baik untuk aktivitas senam itu sendiri maupun untuk cabang aktivitas lainnya. Itulah sebabnya. Itulah sebabnya aktivitas senam ini dikatakan sebagai aktivitas dasar dan menjelma dari setiap bagian anggota tubuh dari kemampuan komponen motorik atau gerak seperti kekuatan, kecepatan, keseimbangan, kelenturan, kelincahan, dan ketepatan.

Senam juga merupakan salah satu aktivitas jasmani yang menyenangkan. Setiap gerak kehidupan kita senantiasa berhubungan dengan gerakan senam. Apabila kita melakukan senam ketangkasan, tubuh kita akan terasa lebih kuat dan terampil. Semakin banyak kita melakukan senam ketangkasan seperti lompat kangkang dan jongkok akan membuat kita lebih percaya diri dan berani menghadapi tantangan. Cobalah lakukan senam ketangkasan yang menggunakan peti lompat. Aktivitas senam menggunakan peti lompat sangat memungkinkan akan memberikan landasan pembentukan dan pengembangan karakter keberanian, kepercayaan diri, dan ketangkasan. Siswa akan merasa senang dan bangga pada diri sendiri jika berhasil melakukan gerakan loncat pada peti lompat, sehingga akan menumbuhkan rasa percaya diri pada kemampuan diri sendiri.

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam aspek aktivitas senam, meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai. Materi yang disampaikan guru PJOK kepada siswa kelas XI sekolah menengah kejuruan dalam materi senam lantai sesuai kompetensi dasar yaitu

menganalisis keterampilan gerak aktivitas spesifik senam lantai yaitu loncat kangkang dan loncat jongkok.

Senam dengan istilah lantai, merupakan gerakan atau bentuk latihannya dilakukan di atas lantai dengan beralaskan matras sebagai alat yang dipergunakan. Salah satu contoh senam lantai adalah gerakan dengan melakukan loncat kangkang. Sikap senam loncat kangkang dimulai dengan 1) seorang siswa berdiri dengan jarak tertentu dari peti lompat kangkang 2) Awalan dengan lari cepat 3) Tolakan kedua kaki rapat 4) Gapai bagian pangkal peti lompat dengan kedua lengan lurus atau sedikit siku sedikit ditekuk 5) Tahanlah gerak bahu untuk melaju ke depan 6) Badan keadaan lurus atau sedikit melengkung 7) Saat terjadi dorongan ke atas kaki, tungkai dibuka lebar-lebar hingga melewati peti lompat 8) Kedua kaki dirapatkan kembali sebelum penurunan 9) Pendaratan dilakukan. Dengan urutan ujung kaki, lalu seluruh kaki, lutut ditekuk panggul dibungkukkan, dan berdiri tegak 10) Pandangan ke depan untuk menjaga keseimbangan.

Dari hasil pengamatan di lapangan untuk kegiatan senam lantai terutama senam lantai loncat kangkang tidak banyak diminati oleh para siswa SMK Negeri 1 Kota Cirebon. Hal ini disebabkan karena pembelajaran senam lantai loncat kangkang di SMK Negeri 1 Kota Cirebon lebih memfokuskan kepada gerakan-gerakan dan keterampilan yang sesuai dengan aturan dalam melakukan gerakan loncat kangkang.

Berdasarkan pengamatan saat proses pembelajaran PJOK dalam materi loncat kangkang di kelas XI TKR 1, terlihat banyak siswa yang pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Hal itu dapat dilihat dari aktivitas siswa yang banyak duduk, mengobrol, gaduh, dan siswa yang mencoba mempraktikkan materi senam lantai loncat kangkang hanya sedikit jumlahnya. Hal ini dapat diartikan bahwa keaktifan siswa terhadap materi senam lantai loncat kangkang rendah. Selain itu terdapat beberapa siswa yang sulit melakukan gerakan senam lantai loncat kangkang, hal ini disebabkan karena siswa merasa malu dan takut, merasa berpikir terlalu sulit untuk melakukannya.

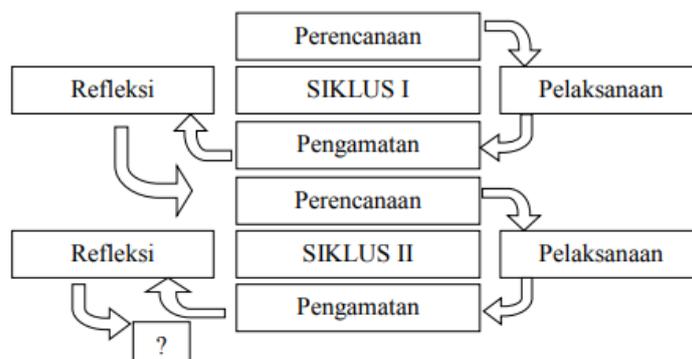
Ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah akan sangat membantu keefektifan dalam pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi dari pelajaran tersebut. Kenyataan yang terjadi proses pembelajaran PJOK di SMK Negeri 1 Kota Cirebon khususnya dalam pembelajaran senam lantai kurang didukung dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang ada dikarenakan peti lompat hanya sedikit. Hasil dokumentasi belajar siswa kelas XI TKR 1 pada semester I tahun ajaran 2019/2020 dalam semua ranah juga belum semuanya baik. Hasil belajar dari ranah pengetahuan didapat hasil rerata skor sebesar 76,5 dan rerata skor nilai ranah keterampilan siswa sebesar 81. Penilaian loncat kangkang diperoleh dari hasil nilai tertinggi siswa adalah 95 dan nilai terendah 65. Nilai rata-rata kelas untuk materi loncat kangkang hanya sebesar (78), dengan jumlah siswa yang “tuntas” hanya sebanyak 19 siswa (52,2%) dari jumlah siswa seluruhnya 36 siswa. Sedangkan siswa yang “tidak tuntas” sebanyak 17 siswa (47,8%) dari jumlah seluruhnya 36 siswa. Sehingga disimpulkan bahwa nilai siswa kelas XI TKR 1 dalam pembelajaran senam lantai materi loncat kangkang di semester I tahun pelajaran 2019/2020 masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan belajar siswa. Indikator keberhasilan pembelajaran siswa yang diterapkan di SMK Negeri 1 Kota Cirebon adalah minimal sebesar 75% dari total siswa dalam satu kelas telah mencapai kriteria “tuntas”.

Senam lantai loncat kangkang memang bukan merupakan aktivitas yang mengutamakan permainan sehingga terlihat tidak membosankan, apalagi bagi siswa yang tidak dapat melakukannya. Di samping itu, para siswa kurang bersemangat dalam melakukan gerakan senam lantai loncat kangkang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 20) ada empat tahapan penting dalam penelitian tindakan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat tahapan dalam penelitian tindakan tersebut adalah membentuk sebuah siklus, jadi satu siklus adalah dimulai dari tahap perencanaan sampai dengan refleksi. Banyaknya siklus tergantung pada masih atau tidaknya tindakan tersebut diperlukan tindakan itu sudah dianggap cukup tergantung pada permasalahan pembelajaran yang perlu dipecahkan.

Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi guru sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien. Melalui pendekatan penelitian tindakan kelas ini permasalahan yang dirasakan dan ditemukan oleh guru dan siswa dapat dicarikan solusinya. Secara keseluruhan keempat tahapan dalam PTK ini membentuk suatu siklus PTK yang digambarkan dalam bentuk spiral. Untuk mengatasi masalah mungkin diperlukan lebih dari satu siklus, siklus tersebut saling terkait dan berkelanjutan. Gambar desain PTK dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Suharsimi Arikunto, 2010: 16)

Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

### Siklus I

#### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah menentukan fokus penelitian. Selanjutnya guru merencanakan dan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya, mendata kelemahan-kelemahannya, diidentifikasi dan dianalisis kelayakannya untuk diatasi dengan PTK. Dalam tahap perencanaan, peneliti bersama kolaborator merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan tersebut. Secara rinci kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

- 1) Tujuan penelitian dan rencana tindakan disosialisasikan kepada kolaborator melakukan tukar pikiran untuk menyamakan persepsi dalam menggunakan pendekatan model permainan dalam pembelajaran loncat kangkang.
- 2) membuat skenario pembelajaran model pembelajaran loncat kangkang melalui aktivitas permainan dengan menyusun RPP yang didiskusikan bersama kolaborator.
- 3) Menyiapkan fasilitas pembelajaran.
- 4) Peneliti membuat dan menyusun instrumen untuk melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran loncat kangkang melalui aktivitas permainan, melalui lembar observasi.
- 5) Menentukan teknis

pelaksanaan penelitian yang akan dimulai pada awal bulan November 2019. 6)Menyiapkan kegiatan refleksi.

**b.Pelaksanaan Tindakan**

Dalam tahap ini untuk mengatasi masalah-masalah yang telah terpilih, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi-strategi yang sesuai, dalam hal ini adalah melalui pendekatan permainan dalam belajar keterampilan loncat kangkang . Kolaborator mengamati dan membuat catatan mengenai jalannya pembelajaran.

Perencanaan penelitian ini dilakukan melalui tahapan siklus. Setiap siklus dengan dua kali tatap muka/pertemuan, pertemuan pertama untuk pembelajaran dan pertemuan kedua untuk tes keterampilan loncat kangkang . Target ketuntasan perkembangan loncat kangkang keseluruhan siswa minimal 75% dari total dalam satu kelas, yaitu 27 anak.

**c.Pengamatan**

Observasi berarti pengamatan dan pencatatan terhadap pelaksanaan dan hasil pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan. Sedangkan evaluasi merupakan penilaian terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Observasi dilaksanakan sebelum tindakan dimulai dan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observer mencatat dan menilai kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran loncat kangkang dengan penerapan permainan. Yang menjadi observer dalam kegiatan pembelajaran loncat kangkang dengan penerapan permainan ini adalah guru kelas.

**d.Refleksi**

Hasil yang didapat dalam tahap observasi didiskusikan antara guru dan peneliti kemudian dikumpulkan serta dianalisis sehingga diperoleh hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan. Untuk memperkuat hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan digunakan data yang berasal dari data observasi. Kelemahan yang timbul pada siklus I dicari solusinya bersama kolaborator. Maka dari itu, kelemahan tersebut akan disempurnakan pada siklus II. Selain itu, hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini akan digunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus II.

Tabel 1 Kisi-kisi Angket Keaktifan

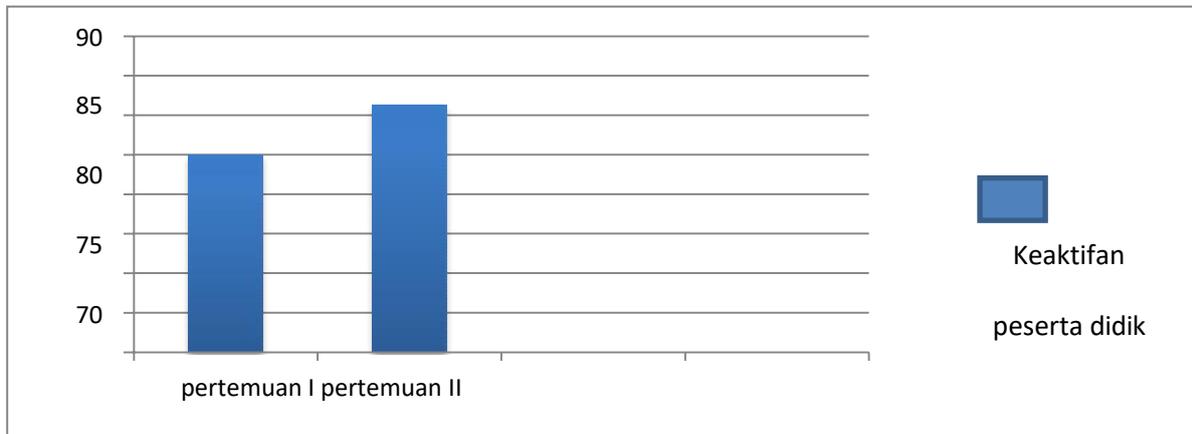
<b>INDIKATOR</b>	<b>NOMOR BUTIR</b>
Ketertarikan terhadap mata pelajaran <i>Senam</i> lantai loncat kangkang	1,2
Selalu memperhatikan pelajaran	3,4
Merasa mampu menghadapi tantangan dalam kegiatan belajar mengajar <i>Senam</i> lantai loncat kangkang	5,6,7,8,9
Selalu giat belajar	10,11
Selalu ingin tahu	12,13
Semangat mengikuti pembelajaran <i>Senam</i> lantai loncat kangkang	14,15,16
Tertarik dengan model <i>Teams Games Tournaments</i>	17, 18, 19, 20, 21,22

---

Aktif selama kegiatan belajar mengajar menggunakan *model pembelajaran Discovery Learnin* 23,24,25

---

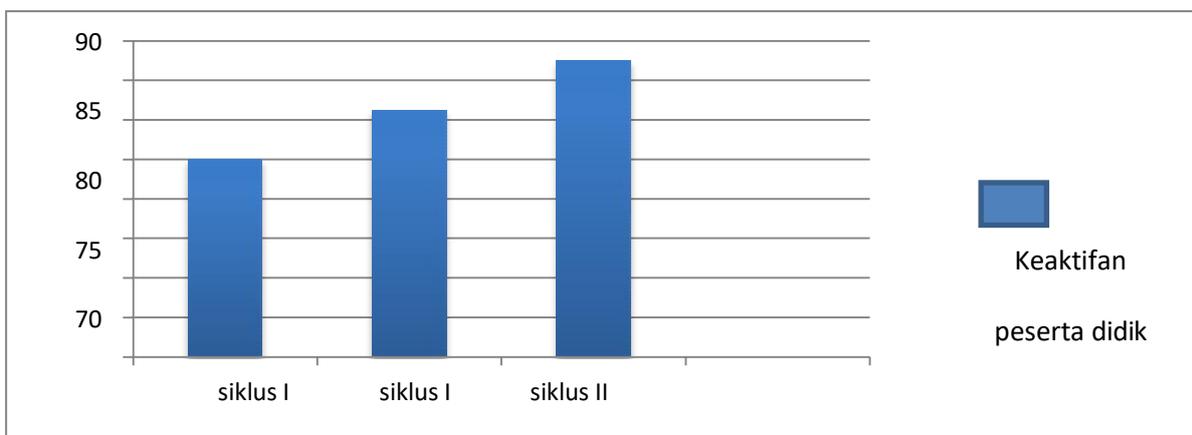
## HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1.2 Grafik Persentase Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik pada siklus I pertemuan I sebesar 75% dan pertemuan II 81,25%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 6,25%.

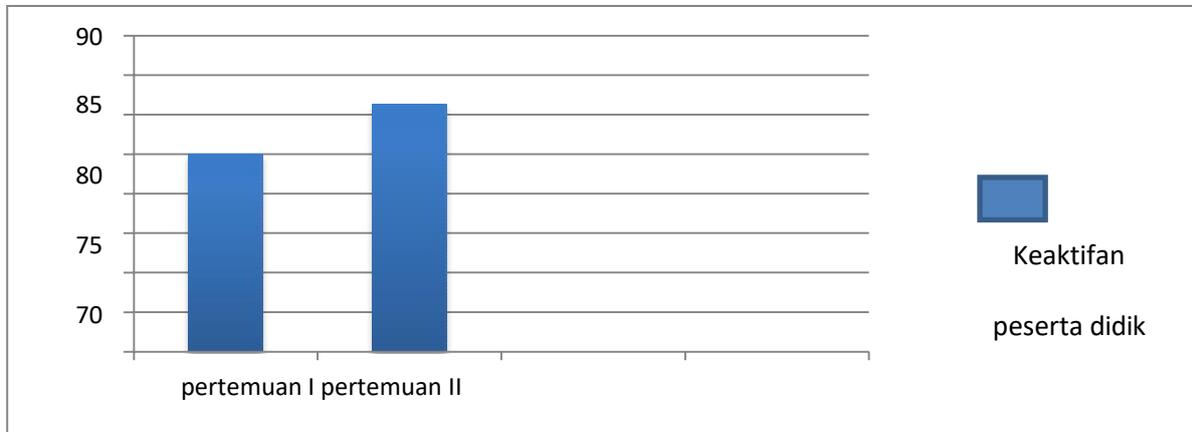
Berdasarkan angket yang telah diberikan dan diisi oleh peserta didik pada siklus I maka diperoleh data respon peserta didik terhadap pembelajaran PJOK dengan menggunakan model teams games tournaments. Berdasarkan data hasil angket yang diberikan kepada peserta didik didapatkan rata-rata keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran PJOK dengan model teams games tournaments sebesar 77,34% dan memiliki kriteria keaktifan yang tinggi. Peserta didik menyatakan terkeaktifan dengan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Maka dengan hasil ini dapat dikatakan bahwa metode teams games tournaments yang dikembangkan oleh guru (peneliti) dapat diterima oleh peserta didik.



Gambar 1.3 Grafik Persentase Keaktifan Peserta Didik

Dari data observasi yang diperoleh pada siklus II adalah keaktifan peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I dengan jumlah skor keaktifan peserta didik adalah 982 pada pertemuan I dan 1000 pada pertemuan II, pada siklus II secara umum sudah berkriteria baik meningkat dengan jumlah 1089.

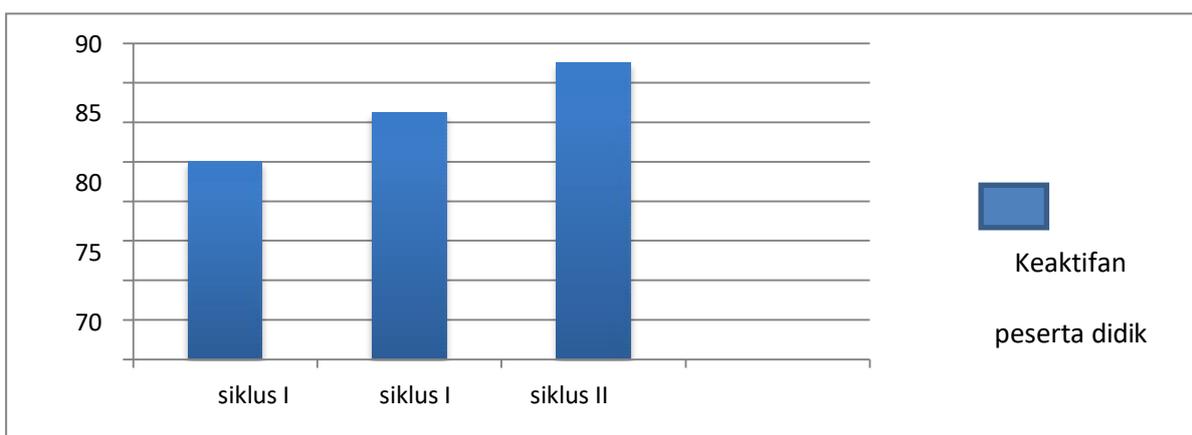
### HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1.2 Grafik Persentase Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik pada siklus I pertemuan I sebesar 75% dan pertemuan II 81,25%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 6,25%.

Berdasarkan angket yang telah diberikan dan diisi oleh peserta didik pada siklus I maka diperoleh data respon peserta didik terhadap pembelajaran PJOK dengan menggunakan model teams games tournaments. Berdasarkan data hasil angket yang diberikan kepada peserta didik didapatkan rata-rata keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran PJOK dengan model teams games tournaments sebesar 77,34% dan memiliki kriteria keaktifan yang tinggi. Peserta didik menyatakan terkeaktifan dengan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Maka dengan hasil ini dapat dikatakan bahwa metode teams games tournaments yang dikembangkan oleh guru (peneliti) dapat diterima oleh peserta didik.



Gambar 1.3 Grafik Persentase Keaktifan Peserta Didik

Dari data observasi yang diperoleh pada siklus II adalah keaktifan peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I dengan jumlah skor keaktifan peserta didik adalah 982 pada pertemuan I dan 1000 pada pertemuan II, pada siklus II secara umum sudah berkriteria baik

meningkat dengan jumlah 1089.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model teams games tournaments dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pelajaran PJOK kelas XI TKR 1 SMK Negeri 1 Kota Cirebon, Sleman. Hal itu dapat ditunjukkan dengan keaktifan peserta didik yang meningkat dari siklus I sampai siklus II dalam kegiatan pembelajaran PJOK.

1. Berdasarkan data hasil angket yang diberikan kepada peserta didik pada akhir siklus I didapatkan rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 77,34%. Rata-rata keaktifan peserta didik memiliki kriteria yang tinggi. Sedangkan pada siklus II rata-rata keaktifan peserta didik meningkat menjadi 80,75% dan memiliki kriteria keaktifan yang tinggi. Terjadi peningkatan rata-rata keaktifan dari siklus I ke siklus II sebesar 3,41%.

2. Hasil observasi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran PKn pada siklus I pertemuan pertama persentase keaktifan peserta didik dengan kriteria baik sebesar 75% yaitu 24 peserta didik memiliki kriteria keaktifan yang baik dan 8 peserta didik memiliki keaktifan yang cukup dengan jumlah skor 982 dan pada pertemuan kedua persentase keaktifan peserta didik dengan kriteria baik sebesar 81,25% yaitu 26 peserta didik memiliki kriteria keaktifan yang baik dan 6 peserta didik memiliki kriteria keaktifan yang cukup dengan jumlah skor 1000. Pada siklus II persentase keaktifan peserta didik dengan kriteria baik sebesar 87,5% yaitu sebanyak 28 peserta didik memiliki kriteria keaktifan yang baik dan 4 peserta didik mempunyai kriteria keaktifan yang cukup dengan skor 1089.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada seluruh pihak yang ikut terlibat dalam proses penelitian dari sejak awal sampai akhir sehingga dapat terlaksana dengan baik proses penelitian ini. Tak lupa pula saya mengucapkan syukur atas rahmad dan hidayah yang diberikan oleh Allah SWT sehingga dalam penelitian ini dapat terlaksana tanpa ada hambatan yang berarti.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M. (1996). Guru Dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru. Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, O. (1999). Media Pendidikan. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti. Komalasari, K. (2010). Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Majid, A. (2008). Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L.J. (2007). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Natawidjaya. (1993). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Depdikbud. Nazir, M. (2005). Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Persada. Republik Indonesia. Undang-Undang Dasar 1945 Negara Republik Indonesia.
- Solihatin dan Raharjo. (2009). Cooperative Learning: Analisis Model pembelajaran IPS. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta CV. Sukardi, D.K. (1983). Bimbingan Penyuluhan Belajar di Sekolah. Surabaya: Usaha Nasional.
- Syah, M. (1996). Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tilaar, H.A.R. (2011). Paradigma Baru Pendidikan Nasional. Jakarta: Rineka Cipta.

- Uno, H.B. (2010). Perencanaan Pembelajaran. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Usman, H. dan Akbar P.S. (2009). Metodologi Penelitian Sosial. Jakarta: Bumi Aksara
- Warsita, B. (2008). Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yulaelawati, E. (2004). Kurikulum dan Pembelajaran : Filosofi, Teori, dan Aplikasi. Bandung: Pakar  
Raya.
- Zuriah, N. (2009). Metodologi Penelitian Sosial dan Masyarakat. Jakarta: Bumi Aksara