

**PENERAPAN MEDIA BELAJAR *PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI
PENGGOLOKON MAKHLUK HIDUP SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR NEGERI MANDALASARI 2
PANDEGLANG**

ROBIATUL MUNAJAH

Universitas Trilogi
nengrobiatulmunajah@trilogi.ac.id

***Abstract:** Learning games are used to create an exciting atmosphere and this will encourage the acceleration of learning. Specifically in science learning by using a constructivist approach encourages students to increase their courage and foster collaboration in trying to find solutions to their own ways and find complex information so that students automatically re-establish new understanding to overcome problems. Based on the results of research students' learning activities progressed in several activities namely asking in the first cycle 59% rose to 63.63%, answered from 68% to 72.72%, but in refuting activities 9% did not increase and the activity of expressing opinions increased from 13.63% to 18% however, still in the lack category. From the test results during the research it can be concluded that the application of puzzles with constructivist approaches in science learning can improve students' ability to understand the concept of classifying living things. This is evidenced by the two times the implementation or cycle obtained the average value of the test results of each cycle that always increases. The value obtained in the first cycle of pretest meetings reached an average of 48.4 then in the post-test it rose to 60.64, this indicates an increase of 12 points. Then the second meeting reached 63 pretest and posttest reached 70.20. This shows that all students who follow the second cycle have succeeded in exceeding the limits of mastery learning.*

***Keyword :** Puzzle Learning Media, Learning Outcomes.*

Abstrak : Permainan belajar ini digunakan untuk menciptakan atmosfer mengembirakan dan hal ini akan mendorong percepatan pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan pendekatan konstruktivis mendorong siswa untuk meningkatkan keberanian dan memupuk kerjasama (*kolaborasi*) dalam mencoba mencari jalan penyelesaian sesuai dengan cara menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks sehingga siswa dengan sendirinya kembali membangun pemahaman baru untuk mengatasi masalah. Berdasarkan hasil penelitian aktivitas belajar siswa mengalami kemajuan dalam beberapa aktivitas yaitu bertanya pada siklus pertama 59 % naik menjadi 63.63%, menjawab dari 68% menjadi 72.72%, akan tetapi dalam aktivitas menyanggah 9% tidak mengalami kenaikan dan aktivitas mengemukakan pendapat meningkat dari 13.63% menjadi 18% akan tetapi, masih dalam kategori kurang. Dari hasil tes selama penelitian berlangsung dapat disimpulkan bahwa penerapan puzzle dengan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep Penggolongan makhluk hidup. Hal ini terbukti dengan dua kali pelaksanaan atau siklus diperoleh nilai rata-rata hasil tes dari tiap siklus yang selalu mengalami kenaikan. Nilai yang diperoleh pada siklus I pertemuan pretes mencapai rata-rata 48.4 kemudian pada postes naik menjadi 60.64 hal ini menunjukkan kenaikan sebesar 12 point. Kemudian pertemuan kedua pretes mencapai 63 dan postes mencapai 70.20. Hal ini menunjukkan seluruh siswa yang mengikuti siklus ke dua telah berhasil melebihi batas ketuntasan belajar.

Kata Kunci : Media Belajar Puzzle, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Dalam paradigma pendidikan modern saat ini pemelajaran harus berpusat pada siswa serta secara utuh mengembangkan semua potensi siswa. Oleh sebab itu perlu dibangun suatu interaksi belajar yang dapat memberikan kesempatan terhadap siswa untuk berinteraksi satu sama lain yang akan membentuk komunitas yang memungkinkan siswa untuk mencintai proses belajar dan mencintai satu sama lain.

Di dalam interaksi belajar mengajar guru memegang kendali pokok untuk mencapai tujuan akan tetapi seperti kita ketahui, sering ditemui masalah implementasi pembelajaran, antara lain disebabkan oleh padatnya materi dan langkanya model pembelajaran yang kreatif, sehingga mengakibatkan rendahnya kreativitas guru dan siswa. Hal ini mengakibatkan pembelajaran hanya semata-mata untuk menghafal konsep tanpa disertai pemahaman, penalaran dan sikap-sikap sosial siswa.

Oleh sebab itu perlu dibangun suatu interaksi belajar yang dapat memberikan kesempatan terhadap

siswa untuk berinteraksi satu sama lain yang akan mendorong siswa membangun sendiri pengetahuannya sehingga formulasi yang dihasilkan oleh siswa akan bermakna dan merupakan data memori jangka panjang sehingga ketika siswa dihadapkan pada suatu masalah ia akan mampu mengatasinya sendiri.

Dalam pemelajaran IPA khususnya di Sekolah Dasar sebaiknya harus simultan dan interaktif, sehingga pembelajaran IPA berkarakter *Joyfull Learning* (menyenangkan), *Curiosity* (membangkitkan rasa ingin tahu), *Challenging* (menantang), *Active Learning* (melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar) dan *Guided Discovery* (mengantar siswa ke arah penemuan) akan tercipta yang pada akhirnya akan dapat mendorong pencapaian proses belajar, hasil belajar serta produk pembelajaran lebih optimal.

Akan tetapi dalam kondisi riil di Sekolah Dasar Negeri Mandalasari 2 Pandeglang khususnya kelas III dalam aktivitas belajar IPA sangat rendah. Siswa pasif sekali dalam interaksi belajar di

kelas, hal ini berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Pada Semester Ganjiltahun pelajaran 2019/2020 hanya 40% (10 orang) siswa kelas III dapat mencapai kelulusan minimal, sedangkan 60% (15 orang) siswa belum tuntas atau mencapai nilai 55. Kondisi ini sangat memprihatinkan sehingga perlu diupayakan jalan keluarnya. Menurut penulis faktor yang dominan yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPA ini adalah metode yang digunakan oleh guru belum dapat mendorong atau menstimulasi aktivitas siswa untuk belajar. Sehingga perlu diupayakan model pembelajaran sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA.

Oleh karena itu, penulis berupaya mengembangkan model teori Konstruktivis dengan teknik permainan Puzzle. Permainan belajar (*learning games*) ini digunakan untuk menciptakan atmosfer mengembirakan dan hal ini akan mendorong percepatan pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan pendekatan konstruktivis mendorong siswa untuk

meningkatkan keberanian dan memupuk kerjasama (*kolaborasi*) dalam mencoba mencari jalan penyelesaian sesuai dengan cara menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks sehingga siswa dengan sendirinya kembali membangun pemahaman baru untuk mengatasi masalah.

Hal ini yang mendorong penulis berusaha membuat pola pembelajaran IPA yang dikemas dalam model pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan kreatif sehingga diharapkan dapat mengatasi rendahnya prestasi dan lemahnya aktivitas belajar IPA siswa kelas III di SD Negeri Mandalasari 2 Pandeglang.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) atau PTK dengan alasan bahwa penelitian ini membahas masalah praktik pembelajaran di kelas, permasalahan pembelajaran menyangkut perbaikan, peningkatan, dan pengolahan kelas secara terbuka. Penelitian tindakan

kelas merupakan bentuk kajian yang dilakukan untuk memperbaiki kondisi praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian tindakan kelas adalah bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya serta memperbaiki kondisi dimana praktik-praktik pembelajaran tersebut dilakukan. Adapun tahap-tahap tersebut sebagai berikut:

- 1) Pengembangan fokus masalah penelitian,
- 2) Perencanaan tindakan kelas,
- 3) Pelaksanaan tindakan perbaikan, observasi, dan interpretasi,
- 4) Analisis dan refleksi,
- 5) Perencanaan tindak lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 diawali dengan pemberian

informasi tentang pembelajaran yang akan dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar tentang pengolahan makhluk hidup

b. Tindakan

Proses interaksi belajar mengajar yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai kegiatan apersepsi dan motivasi guru mengajak anak-anak bernyanyi dengan tema tumbuhan atau hewan .
- 2) Siswa dibagi dalam kelompok masing-masing berjumlah empat orang.
- 3) Membagikan puzzle untuk dua pasangan kelompok dan memberikan penjelasan mengenai langkah kerja.
- 4) Setiap kelompok secara bergiliran merangkai gambar di depan pasangan kelompok dsambil memperlihatkan hasil rangkaiannya untuk diamati oleh seluruh siswa pasangan kelompok.
- 5) Setelah seluruh potongan gambar (puzzle) terangkai tiap kelompok dapat mengelompokkan Tumbuhan berdasarkan akar, batang dan

daunnya serta tempat hidup dan cara berkembangbiaknya.

- 6) Tiap-tiap kelompok asal melaporkan hasil kelompoknya (presentasi kelompok).
- 7) Guru menyempurnakan hasil kegiatan.
- 8) Siswa dibantu guru menyimpulkan materi.

Berikut siswa di motivasi dengan diawali kegiatan bernyayi. Pada aktivitas belajar ini dibagi dalam dua pertemuan. Pertemuan kesatu siswa melakukan percobaan dan pada pertemuan kedua siswa kembali merangkai gambar dalam diskusi kelas (presentasi kelas).

c. Pengamatan

Pada Siklus 1 dari hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa diperoleh rata-rata sebagai berikut :

Aspek		Prose n	Keterangan
A.	Bertanya	Rata-Rata 59 %	Cukup
B.	Menjawab	Rata-Rata 68 %	Cukup
C.	Menyanggah	Rata-Rata 9%	Kurang
D.	Mengemukakan Pendapat	Rata-Rata 13.63 %	Kurang
Jumlah		Rata-Rata 77,%	Cukup

Berdasarkan hasil lembar pengamatan, diperoleh rata-rata aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media puzzle dalam kategori cukup. Hasil ini di dapat berdasarkan pengamatan kolaborator. Akan tetapi berdasarkan catatan lapangan dan pengamatan langsung, masih terlihat siswa terpaku pada kegiatan belajar lama. Pada pertemuan pertama masih terlihat siswa bingung dengan langkah-langkah pembelajaran ini. Siswa masih belum terbiasa untuk bekerjasama dan berbagai tanggung jawab untuk memberikan informasi hasil kegiatan, kelompok masih mengandalkan teman-temannya yang lebih pintar. Akan tetapi pada pertemuan kedua siswa sudah mulai sebagian besar berani melakukan kegiatan bukan sekedar melihat aktivitas temannya.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar pada kegiatan ini dilihat dari hasil pretest dan kemudian post test dalam pembelajaran. Adapun hasil rata-rata adalah sebagai berikut :

DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTEST

No	Responden	Siklus ke Satu			
		Pretest		Postest	
		I	TT/T	II	TT/T
1	Responden 1	50	TT	60	T
2	Responden 2	50	TT	60	T
3	Responden 3	35	TT	6	T
4	Responden 4	50	TT	70	T
5	Responden 5	65	T	65	T
6	Responden 6	65	T	75	T
7	Responden 7	65	T	60	T
8	Responden 8	30	TT	45	TT
9	Responden 9	35	TT	70	T
10	Responden 10	60	T	65	T
11	Responden 11	50	TT	65	T
12	Responden 12	45	TT	65	TT
13	Responden 13	40	TT	60	T
14	Responden 14	45	TT	75	T
15	Responden 15	45	TT	70	T
16	Responden 16	45	TT	65	TT
17	Responden 17	60	T	40	T
18	Responden 18	55	TT	65	TT
19	Responden	45	TT	60	T

	19				
20	Responden 20	35	TT	65	TT
21	Responden 21	45	TT	65	T
22	Responden 22	55	TT	60	T
23	Responden 23	40	TT	60	T
24	Responden 24	40	TT	65	T
25	Responden 25	60	T	60	T
	Jumlah	1210		1516	

e. Refleksi

Berdasarkan data siklus 1 telah terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas belajar siswa yang mencapai 20%, akan tetapi dalam aktivitas menyanggah belum mencapai hasil yang memuaskan. Hasil belajar mengalami peningkatan dari 48.4 hasil pretes dan mencapai 60.64 pada postes.

2. Siklus 2

a. Perencanaan

Pada Siklus 2 langkah-langkah kegiatan relatif sama dengan Siklus 1, akan tetapi Siklus 2 dilakukan berdasarkan hasil refleksi yang

mendorong perubahan-perubahan ke arah perbaikan.

b. Tindakan

Dalam kegiatan Siklus 2 pembelajaran juga dibagi menjadi dua pertemuan, membahas tentang konsep penggolongan hewan. Dengan kompetensi dasar mengolongkan makhluk hidup secara sederhana. Tujuan pembelajaran pada pertemuan ini adalah agar anak dapat mengenal persamaan hewan dan tumbuhan, selanjutnya mengelompokkan hewan berdasarkan persamaan ciri-cirinya. Seperti dalam pertemuan pertama siswa melakukan aktivitas belajar dengan menggunakan puzzle.

Pada aktivitas belajar di kelas siswa melakukan beberapa kegiatan, yaitu sebagai berikut:

- 1) motivasi siswa melalui anak-anak bernyanyi dan menebak nama binatang berdasarkan ciri-cirinya yang khusus.
- 2) Siswa dibagi dalam kelompok masing-masing berjumlah empat orang.
- 3) Membagikan puzzle dan memberikan penjelasan mengenai langkah kerja.

4) Setiap dalam kelompok secara bergiliran merangkai gambar hewan di depan pasangan kelompok sambil memperlihatkan hasil rangkaiannya untuk diamati oleh seluruh siswa pasangan kelompoknya.

5) Setelah seluruh potongan gambar (puzzle) terangkai tiap kelompok dapat mengelompokkan Tumbuhan ciri-ciri dan tempat hidupnya serta cara berkembangbiaknya.

6) Tiap-tiap kelompok asal melaporkan hasil kelompoknya (presentasi kelompok). Aktivitas belajar siswa menggunakan pendekatan konstruktivistik.pada akhir kegiatan siswa melaporkan hasil kelompoknya.

7) Guru menyempurnakan hasil kegiatan.

8) Siswa dibantu guru menyimpulkan materi.

c. Pengamatan

Setiap aktivitas belajar siswa pada Siklus 2 juga di amati melalui

catatan lapangan dan lembar observasi. Hasilnya terdapat peningkatan dari setiap aspek secara signifikan. Adapun kenaikannya dapat di perinci sebagai berikut:

Aspek		Prose n	Keterang an
A	Bertanya	Rata - Rata 63 %	Cukup
B	Menjawab	Rata - Rata 72.72 %	Baik
C	Menyanga h	Rata - Rata 9%	Kurang
D	Mengemuk an Pendapat	Rata - Rata 18. %	Kurang
Jumlah		Rata - Rata 81,81 %	Cukup

Berdasarkan hasil analisis terhadap aktivitas ini diperoleh informasi secara umum aktivitas belajar anak meningkat dalam kategori baik, akan tetapi berdasarkan pengamatan pada aspek inisiatif belum memuaskan, siswa masih terbatas pada perintah guru.

d. Hasil Belajar

Setelah melaksanakan proses belajar mengajar dalam tahap 2 ini, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Untuk lebih jelas melihat peningkatan dalam hasil belajar dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

No	Nama	Siklus Kedua			
		Pretest		Protest	
		I	TT/T	II	TT/T
1	Responden 1	60	T	65	T
2	Responden 2	65	T	75	T
3	Responden 3	60	T	65	T
4	Responden 4	60	T	65	T
5	Responden 5	70	T	80	T
6	Responden 6	65	T	65	T
7	Responden 7	75	T	80	T
8	Responden 8	60	T	80	T
9	Responden 9	50	TT	60	T
10	Responden 10	70	T	75	T
11	Responden 11	65	T	65	T
12	Responden 12	65	T	75	T
13	Responden 13	65	T	70	T
14	Responden 14	60	T	70	T
15	Responden 15	75	T	75	T
16	Responden 16	70	T	85	T
17	Responden 17	65	T	70	T
18	Responden 18	50	TT	60	T
19	Responden 19	65	T	70	T
20	Responden 20	60	T	60	T
21	Responden 21	65	T	65	T

22	Responden 22	65	T	70	T
23	Responden 23	60	T	65	T
24	Responden 24	60	T	65	T
25	Responden 25	65	T	80	T
	Jumlah	1590		1755	
	Rata-rata	63.6		70.20	

Dalam siklus berdasarkan hasil nilai pebandingan pretes da postes telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Dengan kenaikan pada setiap aspek menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan puzzle dapat mendorong aktivitas siswa untuk berinteraksi dan menyelesaikan tugas dalam setiap kegiatan yang dilakukan.

e. Refleksi

Peningkatan ini telah sesuai dengan indikator siklus dua, siswa telah mencapai rata-rata dalam pembelajaran IPA dengan bahan ajar penggolongan makhluk hidup telah mengalami peningkatan mencapai di atas skor 60, dan secara umum 85% siswa tuntas belajar.

Penerapan model pembelajaran menggunakan puzzle dengan pendekatan konstruktivistik sudah mulai menggambarkan hasil

peningkatan meskipun indikator siklus telah tercapai. Seperti dalam tabel dibawah ini.

Perbandingan Rata-Rata Siklus I dan Siklus II

Kegiatan Tes	Siklus 1	Siklus 2	Kenaikan
<i>Pretes</i>	48.40	60.64	12.24
<i>Posttes</i>	63.60	70.20	6.60

Berdasarkan data di atas terlihat adanya kenaikan rata-rata dari setiap siklus. Hal ini memberikan informasi pembelajaran IPA dengan menggunakan model pendekatan konstruktivistik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil diskusi dengan kolaborator, diperoleh beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain :

1. Siswa masih terbiasa dengan pembelajaran lama. Siswa relatif pasif dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Langkah-langkah pembelajaran model Konstruktivistik dan penggunaan puzzle masih belum maksimal dapat dipahami sehingga siswa mengalami kesulitan untuk berbagi tugas dan menyelesaikan percobaan.
3. Alokasi waktu belum efisien.

4. Situasi belajar belum tercipta secara alami. Penampilan guru lain dalam kelas memberikan dampak psikologis bagi siswa. Siswa merasa canggung menghadapi situasi yang baru.

Dalam hal pengembangan aktivitas sudah menunjukkan peningkatan yang menggembirakan. Berdasarkan catatan lapangan aspek-aspek siswa lebih terampil dalam menyusun kalimat secara tertulis. Siswa lebih jelas dalam melaporkan hasil kegiatan percobaan, siswa mulai berani mengeluarkan pendapat, mulai berani berdebat dengan memberikan pembuktian. Dengan demikian siswa mampu mengembangkan kemampuan literasinya.

Aktivitas yang bersifat rutinitas kurang muncul, mungkin ini dikarenakan materinya berhubungan langsung dengan sensitivitas susunan suara, akan tetapi aktivitas siswa seperti bersorak, bertepuk tangan muncul sebagai perwujudan kegembiraan atas keberhasilan percobaan yang dilakukan.

Siswa dalam pembelajaran ini, sudah mulai dapat berpikir kritis,

mengamati fenomena-fenomena yang terdapat dalam peggolongan mahluk hidup.

Siswa mampu menganalisis, mengestimasi dari setiap fenomena yang muncul dalam menganalisis sifat-sifat mahluk hidup. Siswa mampu memecahkan masalah yang terdapat dalam LKS, siswa lebih teliti mengamati dan menguji hasil penyusunan puzzlenya. Siswa ketika memahami warna dan bentuk-bentuk Puzzle, Siswa sudah dapat mengamati dan menafsirkan pola-pola yang akan terbentuk berdasarkan pola karakteristik mahluk hidup.

Siswa pada siklus kedua dalam pengembangan kerjasama sudah ada kemajuan. Hal ini dapat di amati dari aktivitas mereka. Siswa sebagian besar dapat mengambil tanggung jawabnya dengan baik. Siswa setelah menjadi kelompok berusaha untuk melakukan percobaan dengan cepat dan dengan penuh ketekunan. Siswa berusaha melaporkan tugas yang di dapatkan dalam kegiatan .

Sesuai dengan karakteristik model dinamika kelompok, maka pada siklus kedua lebih terlihat

kerjasama. Aktivitas ini diperlihatkan siswa dalam mengamati fenomena yang terjadi ketika melakukan percobaan. Mereka saling berbagi tugas, siswa dalam kelompok asal mulai membangun konsensus, bekerjasama untuk memecahkan masalah dan menyusun laporan.

Memang, masih terdapat fanatisme kelompok, akan tetapi ini mungkin gambaran rasa memiliki dan kebanggaan atas kelompoknya.

Berdasarkan uraian diatas terlihat pembelajaran IPA dengan menggunakan model pendekatan konstruktivistik dapat meningkatkan kecerdasan dan aktivitas siswa.

Secara umum pembelajaran pada siklus kedua telah mencapai indikator yang diharapkan. Pembelajaran model ini meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, dalam kegiatan masih perlu dicermati mengenai aspek pengembangan inisiatif, dan sebaiknya ditambah siklus selanjutnya untuk memaksimalkan pemahaman konsep dan mendorong siswa untuk lebih memahami model pembelajaran puzzle ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian aktivitas belajar siswa mengalami kemajuan dalam beberapa aktivitas yaitu bertanya pada siklus pertama 59 % naik menjadi 63.63%, menjawab dari 68% menjadi 72.72%, akan tetapi dalam aktivitas menyanggah 9% tidak mengalami kenaikan dan aktivitas mengemukakan pendapat meningkat dari 13.63% menjadi 18% akan tetapi, masih dalam kategori kurang.

Dari hasil tes selama penelitian berlangsung dapat disimpulkan bahwa penerapan puzzle dengan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep Penggolongan mahluk hidup. Hal ini terbukti dengan dua kali pelaksanaan atau siklus diperoleh nilai rata-rata hasil tes dari tiap siklus yang selalu mengalami kenaikan.

Nilai yang diperoleh pada siklus I pertemuan pretes mencapai rata-rata 48.4 kemudian pada postes naik menjadi 60.64 hal ini menunjukkan kenaikan sebesar 12 point. Kemudian pertemuan kedua pretes mencapai 63

dan postes mencapai 70.20. Hal ini menunjukkan seluruh siswa yang mengikuti siklus ke dua telah berhasil melebihi batas ketuntasan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhadjono, dan Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Bumi : Aksara.
- Dediknas. 2012. *Model Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta : Diktendik.
- Djamarah. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2014. *Teori Konstruktivis*. Jakarta : Depdiknas.
- English, William Evelyn. 2005. *Mengajar dengan Empati*. terjemahan *Gift of Literacy For The Multiple Intelligences Classroom*. Bandung : Nuansa.
- Meier Dave. 2006. *The Accelerated Learning Panduan Kreatif, dan efektif merancang Program Pendidikan*. Bandung : Mizan Pustaka Group.
- Satari. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Seprayekti. 2013. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdiknas.
- Silherman. M. 2012. *Active Learning (101 Strategi Pembelajaran Aktif)*. Yogyakarta : Appendis.
- Uno, Hamzah B. 2014. *Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.