

**KOMPARASI HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN AKTIF TIPE TINJAUAN ALA PERMAINAN  
*HOLLYWOOD SQUARES* DAN MODEL PEMBELAJARAN  
KONVENTIONAL PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI  
DI SMA NEGERI 2 PADANG**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



OLEH :

**RENA NURMALA SARI  
1207448/2012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
JURUSAN GEOGRAFI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2016**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**SKRIPSI**

Judul : Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe Tinjauan Ala Permainan *Hollywood Squares* dan Model Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Padang

Nama : Rena Nurmala Sari

Nim/BP : 1207448/2012

Program Studi : Pendidikan Geografi

Jurusan : Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 28 Januari 2016

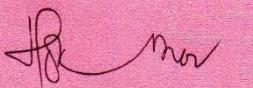
Disetujui oleh :

**Pembimbing I**



Dr. Khairani, M.Pd  
NIP.19580113 198602 1 001

**Pembimbing II**



Nofrion, S.Pd, M.Pd  
NIP.19781111 200812 1 001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Geografi



Dra. Yurni Suasti, M.Si  
NIP. 19620603 198603 2 001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Rena Nurmala Sari  
NIM/BP : 1207448/2012

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji  
Program Studi Pendidikan Geografi  
Jurusan Geografi  
Universitas Negeri Padang  
dengan judul

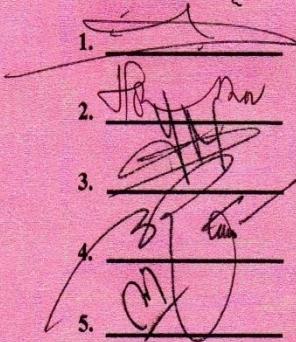
KOMPARASI HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN AKTIF TIPE TINJAUAN ALA PERMAINAN  
*HOLLYWOOD SQUARES* DAN MODEL PEMBELAJARAN  
KONVENTIONAL PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI  
DI SMA NEGERI 2 PADANG

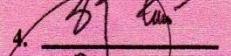
Padang, 28 Januari 2016

Tim Penguji

	Nama
Ketua	: Dr. Khairani, M.Pd
Sekretaris	: Nofrion, S.Pd, M.Pd
Anggota	: Dra. Yurni Suasti, M.Si
Anggota	: Drs. Surtani, M.Pd
Anggota	: Drs. Zawirman

Tanda Tangan



1.   
2.   
3.   
4.   
5. 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
JURUSAN GEOGAFI

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang 25131, Telp. (0751) 7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rena Nurmala Sari  
Nim/TM : 1207448/2012  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Jurusan : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul :

**"Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe Tinjauan Ala Permainan Hollywood Squares dan Model Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Padang".**  
Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 28 Januari 2016

Diketahui oleh,  
Ketua Jurusan Geografi

Dra. Yurni Suasti, M.Si  
NIP.19620603 198603 2 001

Saya yang menyatakan,



Rena Nurmala Sari  
NIM/TM.1207448/2012

## ABSTRAK

**Rena Nurmala Sari (1207448/2012) :Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe Tinjauan Ala Permainan *Hollywood Squares* dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Padang**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe Tinjauan Ala Permainan *Hollywood Squares* dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Padang. Hipotesis kerja ( $H_1$ ) yang dikemukakan adalah “terdapat perbedaan hasil belajar siswa geografi yang signifikan menggunakan model pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* lebih baik dari pada metode pembelajaran konvensional (metode ceramah)”.

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen, dengan rancangan penelitian *The Static Group Comparison Design*. Populasi adalah 6 (enam) kelas XI SMAN 2 Padang yang terdaftar pada tahun pelajaran 2015/2016. Sampel diambil dengan *purposive sampling* (sampel yang ditunjukkan). Alat pengumpul data penelitian adalah tes hasil belajar. Hipotesis penelitian diuji dengan uji t pada taraf nyata 0,05 dan dk = 58.

Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 84,37 dan kelas kontrol 77,43. Dari hasil pengujian uji t diperoleh bahwa harga  $t_{hitung}$  sebesar 3,2697 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,6720. Terlihat bahwa  $t_{hitung}$  berada diluar daerah penerimaan  $H_0$ . Jadi, hipotesis kerja ( $H_1$ ) dapat diterima pada taraf nyata 0,05. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa geografi yang signifikan menggunakan model pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* lebih baik dari pada metode pembelajaran konvensional (metode ceramah).

Kata kunci : Hasil Belajar Siswa, Model Pembelajaran Aktif Tipe Tinjauan Ala Permainan *Hollywood Squares*, Metode Pembelajaran Ceramah.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat bagi Penulis untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) di Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, Penulis banyak memperoleh bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril, materil dan do'anya.
2. Pembimbing I, Bapak Dr. Khairani, M.Pd dan Pembimbing II Bapak Nofrion, S.Pd, M.Pd.
3. Ibu Dra. Yurni Suasti, M.Si, Bapak Drs. Surtani, M.Pd dan Bapak Drs. Zawirman sebagai Tim Penguji.
4. Bapak Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd selaku Dekan FIS UNP.
5. Ibu Dra. Yurni Suasti, M.Si selaku Ketua Jurusan Geografi, FIS UNP.
6. Ibu Ahyuni, ST, M.Si selaku Sekretaris Jurusan Geografi, FIS UNP.
7. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan di Jurusan Geografi FIS UNP.
8. Bapak Drs. Amelius selaku Guru Geografi SMAN 2 Padang.

9. Bapak Drs. Syamsul Bahri, M.Pd.I selaku Kepala Sekolah SMAN 2 Padang.
10. Bapak dan Ibu majelis guru serta siswa-siswi di SMAN 2 Padang.
11. Rekan mahasiswa Geografi angkatan 2012, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penulisan skripsi ini.

Semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan akan mendapat pahala di sisi Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu Penulis sangat mengharapkan saran untuk kesempurnaan di masa datang. Akhir kata, penulis mengharapkan agar skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan berguna bagi kita semua.

Padang, November 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8

### BAB II. KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori.....	10
1. Hasil Belajar Geografi .....	10
a. Belajar .....	10
b. Hasil Belajar .....	11
2. Model Pembelajaran Aktif Tipe Tinjauan Ala Permainan <i>Hollywood Squares</i> .....	12
a. Model Pembelajaran .....	12
b. Pembelajaran Aktif .....	13
c. Tinjauan Ala Permainan <i>Hollywood Squares</i> .....	17
3. Model Pembelajaran Konvensional.....	19
B. Penelitian Relevan.....	20
C. Kerangka Pemikiran.....	21
D. Hipotesis.....	24

### BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Rancangan Penelitian .....	25
B. Populasi dan Sampel .....	26
C. Variable dan Data.....	27
D. Prosedur Penelitian.....	29
E. Instrumen Penelitian.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	34

### BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	38
---------------------------	----

1. Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	38
2. Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian.....	41
3. Deskripsi Data Penelitian .....	59
4. Analisis Inferensial .....	63
B. Pembahasan.....	66
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	74
LAMPIRAN .....	76

## **DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
1. Rata-rata nilai ulangan harian geografi siswa semester ganjil kelas XI IIS SMA N 2 Padang tahun pelajaran 2015-2016 .....	5
2. Rancangan Penelitian.....	25
3. Jumlah Siswa Kelas XI SMAN 2 Padang .....	26
4. Nilai Rata-rata Ulangan Harian 1 Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang .....	27
5. Kriteria Nilai Daya Beda.....	32
6. Kriteria Tingkat Kesukaran.....	33
7. Kriteria Nilai Koefisien $r_{11}$ .....	34
8. Hasil Analisa Butir Soal Uji Coba .....	59
9. Interval Nilai <i>Post Test</i> Kelas Sampel.....	60
10. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64
11. Hasil Uji Homogenitas <i>Post Test</i> .....	64
12. Uji t <i>Post Test</i> .....	65

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pemikiran Penelitian .....	23

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Pertama .....	76
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kedua .....	97
3. Bahan Ajar .....	115
4. Kisi-kisi Soal Uji Coba .....	161
5. Soal Uji Coba .....	163
6. Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	169
7. Tabel Tabulasi Tes Uji Coba .....	170
8. Analisi Validitas Soal Uji Coba .....	171
9. Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	173
10. Kisi-kisi Soal Post Test.....	174
11. .Soal Post Test.....	176
12. Kunci Jawaban Soal Post Test .....	181
13. Daftar Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas Sampel .....	182
14. Uji Normalitas Kelas Eksperimen .....	183
15. Uji Normalitas Kelas Kontrol .....	184
16. Uji Homogenitas .....	185
17. Uji Hipotesis .....	186
18. Media Pembelajaran Penelitian.....	187
19. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian .....	188
20. Luas di Bawah Lengkungan Kurve Normal 0 s/d Z .....	191
21. Nilai Kritis untuk Uji Lilliefors .....	193
22. Nilai Persentil untuk Distribusi F.....	194
23. Nilai Persentil untuk Distribusi t.....	195
24. Peta Administrasi .....	196
25. Peta Lokasi Penelitian.....	197
26. Surat Izin Penelitian dari FIS UNP .....	198
27. Surat Izin Penelitian dari Dinas Kota Padang .....	199

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini senada dengan Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 mentayakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”

Dari pengertian di atas, dapat dilihat penekanannya adalah peserta didik mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung mengisyaratkan bahwa pembelajaran merupakan unsur penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Melalui pembelajaran maka tujuan pendidikan nasional negara dan bangsa ini dapat tercapai.

Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan sehingga ikut menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan. Tujuan

pembelajaran akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Menurut Wragg dalam Jihad dan Haris (2012 : 12) mengemukakan bahwa “pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan”. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran itu dapat mempermudah siswa dalam mempelajari konsep, keterampilan dan nilai-nilai yang bermanfaat nantinya.

Pada pembelajaran geografi, banyak terdapat konsep dan pengetahuan serta keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Hal ini senada dengan pernyataan Jihad dan Haris (2012: 152) “Pada mata pelajaran Geografi, aspek yang hendak dicapai salah satunya adalah kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan geografi dan menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan dan sumber daya”. Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Geografi adalah penguasaan konsep dan keterampilan serta pengetahuan sehingga terbentuk sikap peduli lingkungan. Untuk mencapai tujuan tersebut banyak komponen yang mempengaruhi pembelajaran Geografi diantaranya adalah bahan pelajaran, kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran dan model pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran ialah model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian tujuan

pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu pedoman atau acuan yang dapat digunakan untuk rencana pembelajaran jangka panjang dan membantu guru dalam merancang aktivitas belajar mengajar. Hal ini juga dikemukakan oleh Nurulwati (dalam Trianto 2009:22) menyatakan bahwa:

” Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan proses yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Eggen dan Kauchak (dalam Trianto 2009:22) “bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar”. Sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan berjalan dengan terarah dan dapat membuat siswa lebih interaktif.

Model pembelajaran mempunyai peran penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk itu perlu diketahui bahwa model pembelajaran tersebut baik untuk digunakan. Menurut Nieveen (dalam Trianto 2009:24) menyatakan bahwa:

Suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut: *Pertama, sahih* (valid). Aspek validitas dikaitkan dengan dua hal, yaitu: (1) apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat, dan (2) apakah terdapat konsistensi internal. *Kedua*, praktis. Aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika: (1) para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan, (2) kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan. *Ketiga*, efektif. Berkaitan dengan aspek efektivitas ini, Nieveen memberikan parameter sebagai berikut: (1) ahli dan praktisi berdasar pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif, dan

(2) secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa semakin lengkap kriteria yang dimiliki suatu model pembelajaran maka semakin baik model pembelajaran itu untuk digunakan sehingga perhatian siswa dapat terpusat pada materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik, khususnya pada pembelajaran geografi maka guru harus menguasai kelas dan dapat menggunakan metode dan strategi belajar serta model pembelajaran yang tepat agar tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan serta dapat membangkitkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar peserta didiknya.

Agar hasil belajar peserta didik baik maka perlu diterapkan model pembelajaran yang baik pula dan dapat membangkitkan minat belajar siswa serta dapat meninjau kembali pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya, model pembelajaran yang seperti itu adalah model pembelajaran aktif tipe Tinjauan Ala Permainan *Hollywood Square*. Model pembelajaran Tinjauan Ala Permainan *Hollywood Squares* ini dapat membuat pelajaran lebih bermakna dan tetap melekat dalam pikiran seseorang karena model pembelajaran ini meninjau kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan demikian peserta didik dapat memperdalam kembali materi yang telah dipelajarinya sehingga akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik/memuaskan.

Salah satu penyebab rendahnya kualitas pembelajaran di sekolah adalah proses pembelajaran di sekolah kurang maksimal dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan di sekolah tidak sesuai dengan kondisi sekolah, karakter siswa, ataupun materi yang digunakan. Permasalahan itulah yang akhirnya menyebabkan motivasi dan keaktifan belajar siswa rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis lakukan, guru geografi kelas XI SMA N 2 Padang tahun Pelajaran 2015 – 2016 diperoleh keterangan hasil ulangan harian Geografi kelas XI IIS seperti dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1 : Rata-rata Nilai Ulangan Harian Geografi Siswa Semester Ganjil Kelas XI IIS SMA N 2 Padang Tahun Pelajaran 2015-2016**

Kelas	Nilai Rata - Rata	KKM	Keterangan
XI IIS 1	75	83	Tidak Tuntas
XI IIS 2	73	83	Tidak Tuntas
XI MIA 5	86	83	Tuntas
XI MIA 6	85	83	Tuntas
XI MIA 7	85	83	Tuntas
XI MIA 8	84	83	Tuntas

*Sumber : Guru Geografi kelas XI IIS SMA Negeri 2 Padang Tahun Pelajaran 2015-2016*

Hasil observasi di SMA Negeri 2 Padang menunjukkan bahwa nilai rata – rata ulangan harian Geografi kelas XI IIS masih terdapat nilai yang rendah, keadaan tersebut berdampak buruk terhadap hasil belajar geografi siswa kurang memuaskan, dikarenakan masih ada nilai siswa yang di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah 83.

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan cenderung menggunakan metode konvensional yang dapat menyebabkan siswa kurang mandiri, daya kreativitasnya terbatas. Guru menerapkan strategi klasikal dengan metode ceramah menjadi pilihan utama sebagai metode pembelajaran. Dominasi metode ceramah dalam pembelajaran geografi cenderung berorientasi pada materi yang tercantum dalam kurikulum dan buku teks, serta jarang mengaitkan materi yang dibahas dengan masalah-masalah nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat guru menjelaskan materi, siswa cenderung diam serta mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, siswa tidak bisa berargumentasi jika ada hal-hal yang ingin ditanyakan terkait dengan materi yang ada di buku. Sehingga siswa hanya bisa duduk diam dan mendengarkan saja.

Sebagai salah satu komponen penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, kegiatan belajar mengajar (KBM) perlu diubah atau direvisi agar mampu meningkatkan hasil belajar geografi siswa, salah satunya adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan hollywood squares (peninjauan kembali) materi yang dipelajari, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi tersebut.

Dari hasil uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe Tinjauan Ala Permainan Hollywood Squares dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Padang”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan maka yang menjadi identifikasi masalahnya disini adalah :

1. Proses pembelajaran geografi masih kurang lancar.
2. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan.
3. Hasil belajar geografi yang masih rendah.
4. Guru masih menggunakan metode ceramah.
5. Siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah pada Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe Tinjauan Ala Permainan *Hollywood Squares* dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Padang.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diungkapkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe Tinjauan Ala Permainan *Hollywood Squares* dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Padang?

## **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan pada bagian terdahulu yang akan di cari solusinya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe Tinjauan Ala Permainan *Hollywood Squares* dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Padang.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat menambah wacana dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan tentang model pembelajaran. Hasil penelitian juga diharapkan memberikan manfaat seperti dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran geografi.

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai berikut :

### 1. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran geografi.
- b. Meningkatkan kegiatan belajar, sebagai pemicu aktivitas belajar sehingga siswa dapat belajar geografi dengan giat.

### 2. Bagi Guru

- a. Sebagai informasi dan pertimbangan bagi guru geografi mengenai penggunaan model pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* sehingga guru dapat merancang model pembelajaran.
  - b. Sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran geografi dan memberikan alternatif kepada guru geografi serta menentukan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran.
3. Bagi Sekolah
    - a. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran melalui model pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares*.
    - b. Untuk mendapatkan gambaran tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi melalui model pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares*.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hasil Belajar Geografi**

###### **a. Belajar**

Manusia dalam hidupnya selalu belajar, tanpa belajar manusia tidak akan bisa menjalankan hidupnya, karena dengan belajar manusia dapat menjadi pandai, memperoleh pengetahuan, keterampilan dan dapat mengerjakan apapun yang diinginkannya dengan baik dan mudah.

Menurut Azhar Arsyad (2010:1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Gagne, 1984 (dalam Dahir, 2011:2) menyatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Menurut Hamalik (2001:27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil dan tujuan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya baik itu berupa sikap, proses berpikir, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya yang proses belajar itu sendiri terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya.

### b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah faktor utama yang sangat diperlukan setelah seseorang belajar, setiap individu pastilah sangat menginginkan hasil belajar yang baik, untuk itu individu tersebut harus sering – sering mengulang pelajarannya dan memastikan mereka paham akan materi tersebut. Jika mereka telah paham dengan materi itu maka akan mudah bagi mereka untuk memperoleh hasil yang baik pula.

Menurut Arifin (2012:27) hasil belajar merupakan uraian kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam berkomunikasi secara spesifik serta dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran.

Nana Sudjana (2009:22) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemudian, Gagne (dalam Nana Sudjana, 2009:22) mengemukakan bahwa hasil belajar dibagi dalam lima kategori yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris.

Selanjutnya menurut Suprijono (2012:5) hasil belajar adalah pola – pola perbuatan, nilai – nilai, pengertian – pengertian, sikap – sikap, apresiasi dan keterampilan.

Sedangkan menurut Kunandar (2013:62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah

mengikuti proses belajar mengajar. Di sisi lain menurut Sujuna (dalam Kunandar 2013:62) hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu dalam mencapai tujuan pendidikan yang berupa keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, informasi verbal, dan keterampilan motorik setelah melaksanakan pembelajaran.

## **2. Model Pembelajaran Aktif Tipe Tinjauan Ala Permainan Hollywood Squares**

### **a. Model Pembelajaran**

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran yang tepat digunakan di dalam kelas, dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa, maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pelajaran yang diberikan dapat bermakna bagi mereka semua itu dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa.

Menurut Trianto (2007:1) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Menurut Nurulwati (dalam Trianto 2009:22) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur

yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Di sisi lain menurut Jocyne dan Weil (dalam Rusman 2010:133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan – bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pedoman atau acuan yang dapat digunakan untuk rencana pembelajaran jangka panjang dan membantu guru dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar.

### **b. Pembelajaran Aktif**

Sebelum melakukan suatu proses pembelajaran sebaiknya guru harus menetukan terlebih dahulu model pembelajaran yang baik dan cocok dengan karakter siswa. Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat maka siswa akan lebih mudah mengerti materi yang akan disampaikan oleh guru, pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang dapat memupuk kerja sama siswa dan dapat melatih pola pikir siswa.

Menurut Uno (2012:77) menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif dalam proses pembelajaran adalah siswa diharapkan aktif

terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya. Selanjutnya, Suprijono (2012:x) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif adalah proses belajar yang menumbuhkan dinamika belajar bagi peserta didik. Dinamika untuk mengartikulasikan dunia idenya dan mengkonfrontir ide itu dengan dunia realitas yang dihadapinya.

Lebih lanjut Menurut Hakim (2009:54) pembelajaran aktif adalah kegiatan mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa yang berinteraksi dengan mata pelajaran yang dipelajarinya, siswa lebih aktif mempelajari materi pembelajaran yang menyiapkan siwa untuk hidup, informasi yang diterima lebih lama diingat dan disimpan, dan lebih menikmati suasana kelas yang nyaman.Siswa mengemukakan pendapat, Tanya jawab, mengembangkan pengetahuannya, memecahkan masalah, diskusi dan menarik kesimpulan. Peran guru tidak dominan menguasai proses pembelajaran melainkan memberikan kemudahan fasilitator.

Menurut Hamzah dan Nurdin Muhammad (2012:75-76) ciri – ciri pembelajaran aktif sebagaimana dikemukakan dalam panduan pembelajaran model ALIS (*Active Learning In School*) adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran berpusat pada siswa
2. Pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata

3. Pembelajaran mendorong anak untuk berfikir tingkat tinggi
4. Pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda – beda
5. Pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah (siswa dan guru)
6. Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media dan sumber belajar
7. Pembelajaran berpusat pada anak
8. Penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar
9. Guru memantau proses belajar mengajar
10. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak

Pembelajaran aktif merupakan suatu sistem yang terancang dalam jalinan yang sangat efisien meliputi diri siswa, guru, proses lingkungan, pembelajaran.

Zaini (2005:16) menyatakan bahwa pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang mengajak siswa belajar aktif. Ketika siswa belajar aktif berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan persoalan, dan mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari kedalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

Dalam belajar aktif ini siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran tidak hanya mental, tetapi juga fisik. Dengan cara

inilah siswa merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Proses pembelajaran sesungguhnya bukanlah menghafal, karena banyak hal yang diingat siswa akan hilang dalam beberapa jam. Banya kemungkinan sehingga siswa tidak berkonsentrasi sekalipun materinya menarik. Berkonsentrasi dalam bentuk yang lama bukanlah hal yang mudah dilakukan, untuk mengingat apa yang telah diajarkan. Siswa harus mengulang dan memahami kembali dengan baik sehingga hasil belajar diperoleh memuaskan bagi siswa serta guru.

Seorang filosof dari Cina, Konfusius (dalam Zaini, 2005:16) mendeklarasikan 3 pernyataan sederhana yaitu :

Apa yang saya dengar, saya lupa.  
Apa yang saya lihat, saya ingat.  
Apa yang saya lakukan, saya pahami.

Dari kesimpulan diatas dapat dikemukakan bahwa belajar tidaklah cukup hanya dengan mendengar dan melihat saja. Tetapi siswa harus melakukan sesuatu yang dapat membuat mereka menjadi aktif jika siswa bisa “melakukan sesuatu” dari informasi yang diperoleh umpan balik mengenai seberapa bagus pemahamannya dalam pembelajaran, dapat diperkuat bila siswa meminta untuk melakukan hal berikut :

1. Mengemukakan kembali informasi dengan kata – kata mereka sendiri.
2. Memberi contohnya.

3. Mengenalinya dalam berbagai bentuk dan situasi.
4. Melihat kaitan antara informasi itu dengan fakta dan gagasan lain.
5. Menggunakan dengan beragam cara.
6. Memprediksikan sejumlah konsekuensinya.

Dalam pembelajaran ini sangat jelas aktivitas siswa bekerja sama, diskusi, mengemukakan ide masing – masing anggota dan menguji secara bersama – sama sehingga mengenali informasi yang berkaitan dengan topik yang menjadi bahan kajian.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada guru saja, tetapi siswa yang dituntut aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator.

### **c. Tinjauan Ala Permainan *Hollywood Squares***

Untuk membuat pelajaran lebih bermakna dan tetap melekat dalam pikiran seseorang adalah dengan cara meninjau kembali apa yang telah dipelajarinya.

Menurut Silberman (2006:267) tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* adalah strategi peninjauan yang didasarkan pada penayangan kuis TV Yang pernah popular “*Hollywood Squares*”. Adapun prosedur atau langkah – langkah yang dilakukan dalam model pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* adalah sebagai berikut :

1. Perintahkan tiap siswa untuk menuliskan dua atau tiga pertanyaan yang terkait dengan mata pelajaran. Pertanyaan bisa dalam format pilihan ganda, benar / salah, atau isian.
2. Kumpulkan pertanyaan. Jika anda menghendaki tambahkan beberapa pertanyaan dari anda sendiri.
3. Simulasikan format tayangan permainan *tic tac toe* yang digunakan dalam *Hollywood Squares*. Tatalah tiga kursi didepan kelas. Pernitahkan tiga siswa untuk duduk dilantai didepan kursi, tiga duduk dikursi, dan tiga lagi berdiri dibelakangnya.
4. Berikan kepada Sembilan “selebriti” itu sebuah kartu dengan tanda X tercetak di satu sisi dan disisi lainnya untuk ditempelkan ke tubuh mereka bila pertanyaannya berhasil dijawab.
5. Perintahkan dua siswa untuk bertugas selaku kontestan. Kontestan memilih anggota dari “*celebrity squares*” untuk menjawab pertanyaan permainan.
6. Ajukan pertanyaan kontestan secara bergiliran. Kontestan menjawab dengan “setuju” atau “tidak setuju” kepada tanggapan panel manakala mereka berusaha membentuk *tic-tac-toe*.
7. Siswa lain yang tidak terlibat dalam permainan diberi kartu yang menyatakan “setuju” di satu sisi dan ”tidak setuju” disisi lain untuk diberikan kepada kontestan untuk membantu mereka dalam membuat keputusan.

Adapun variasi dalam model Tinjauan Ala Permainan *Hollywood Squares* adalah sebagai berikut:

1. Lakukan rotasi pada para “selebriti” itu.
2. Pasangkan siswa, perintahkan mereka untuk bermain *tic-tac-toe* kepada satu sama lain, berdasarkan kemampuan mereka untuk menjawab pertanyaan tinjauan anda.

### **3. Model Pembelajaran Konvensional**

Pembelajaran Konvensional dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan dengan komunikasi satu arah atau pendekatan pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Center*). Adapun beberapa metode yang digunakan dalam pembelajaran konvensional antara lain: metode ceramah, metode tanya jawab, metode pemberian tugas, metode demonstrasi, metode diskusi, metode proyek, dan lainnya.

Dalam penelitian ini, metode yang akan digunakan dalam pembelajaran konvensional adalah metode ceramah. Menurut Wina (2012:147) menjelaskan bahwa metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Selanjutnya, menurut Sagala (2012:201) menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan ceramah untuk menjelaskan uraiannya, guru dapat menggunakan alat-alat bantu seperti gambar dan audio visual lainnya.

Wina (2012:148-149) menyatakan beberapa kelebihan dan kelemahan dari metode ceramah sebagai berikut:

Adapun keunggulan metode ceramah diantaranya: ceramah merupakan metode yang mudah untuk dilakukan, dapat menyajikan materi pelajaran yang luas, dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan, dan melalui ceramah guru dapat mengontrol keadaan kelas. Sedangkan kelemahan metode ceramah diantaranya: materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil ceramah akan terbatas, ceramah sering dianggap metode yang membosankan, pengajaran cenderung membuat siswa pasif atau tidak aktif, dan melalui ceramah sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan.

## B. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Indah Anisykurlillah (2011) dengan judul “Peningkatan Pemahaman Mahasiswa Terhadap Prosedur dan Bukti Audit dengan Strategi Peninjauan Kembali Ala Permainan *Hollywood Squares*”. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menguji efektivitas penerapan strategi peninjauan kembali ala permainan *Hollywood Squares* yang disajikan pada proses belajar mengajar mata kuliah auditing I tentang prosedur dan bukti audit, dalam meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa. 2) membuktikan apakah strategi peninjauan kembali ala permainan *Hollywood Squares* pada mata kuliah auditing I tentang prosedur dan bukti audit dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Dari penelitian ini diperoleh informasi bahwa peningkatan pemahaman dan kemampuan belajar mahasiswa dengan menggunakan strategi peninjauan kembali ala permainan *Hollywood Squares* lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah.

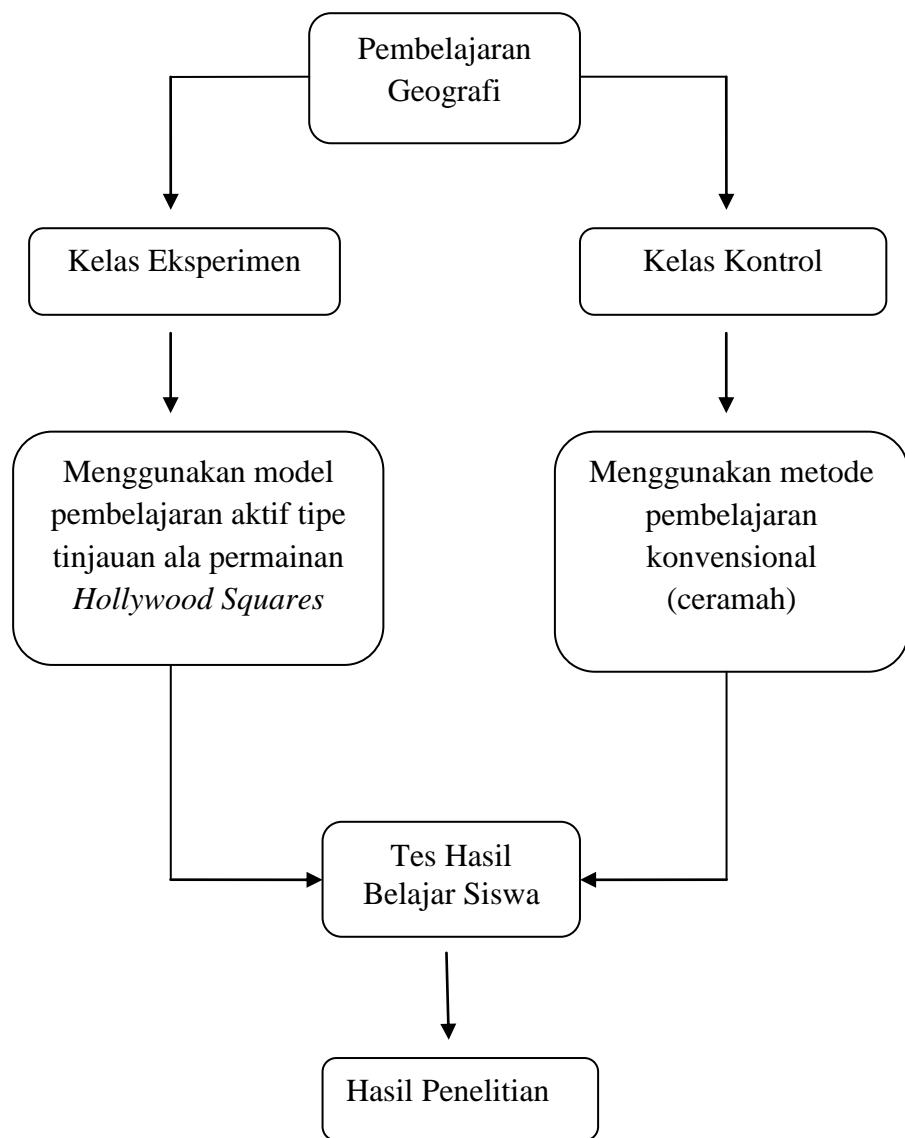
### C. Kerangka Pemikiran

Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam usaha untuk lebih mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran adalah melalui penerapan model pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* dalam membantu siswa mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan dan kemampuan mereka sekarang. Model pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* ini merupakan peninjauan ulang kembali materi yang telah dipelajari siswa dan dapat membuat pelajaran lebih bermakna dan tetap melekat dalam pikiran seseorang serta materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat didalam pikirannya. Strategi ini selain menjadi aktif, dapat menjadikan peninjauan kembali sebagai aktivitas yang menyenangkan, menumbuhkan kerjasama tim, berbagi pengetahuan dan belajar secara langsung sehingga semua ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Metode konvensional yaitu diterapkan dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan dari materi, serta pembagian tugas dan latihan. Pembelajaran konvensional (tradisional) pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hapalan daripada pengertian, menekankan kepada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil daripada proses, dan pengajaran berpusat pada guru yang mendominasi. Metode pembelajaran yang seperti ini akan sulit untuk menciptakan sumber daya

manusia yang berkualitas, memiliki kompetensi yang tinggi dalam pemahaman materi, dan dapat bersaing secara global.

Dengan adanya model tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* diharapkan kemampuan masing – masing siswa dalam menyerap materi yang diberikan setiap pertemuan bisa meningkat sehingga pada akhirnya hasil belajarnya akan meningkat. Secara sistematis alur kerangka berfikir digambarkan sebagai berikut :



Gambar (1): Kerangka Pemikiran Penelitian

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran tersebut maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut : “terdapat perbedaan hasil belajar siswa geografi yang signifikan menggunakan model pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* lebih baik dari pada metode pembelajaran konvensional (metode ceramah)’’.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh data bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa geografi yang signifikan menggunakan model pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* lebih baik dari pada metode pembelajaran konvensional (metode ceramah), pada taraf kepercayaan 95%. nilai rata-rata hasil belajar geografi siswa untuk kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Rata-rata nilai *post test* yang cukup jauh perbedaannya, yaitu 84,37 untuk kelas eksperimen dan 77,43 untuk kelas kontrol. Selanjutnya berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung}$   $> t_{tabel}$  yaitu  $3,2697 > 1,6720$  dengan taraf signifikan 95%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* lebih baik daripada penggunaan metode ceramah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMAN 2 Padang.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran aktif tipe tinjauan ala permainan *Hollywood Squares* dapat dijadikan salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar geografi. Untuk itu perlu diberikan pelatihan, seminar, atau lokakarya kepada pendidik.

2. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar mempersiapkan diri, mempertimbangkan dan meminimalisir kendala dalam pelaksanaan penelitian maupun penulisan yang ditemukan penulis sebelumnya sehingga tujuan penelitian lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Albone, Azis Abdul, dkk. 2009. *Panduan Penyusunan Proposal Penelitian Dengan Mudah*. Yayasan Jihadul Khair Center.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 1992. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori – Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Depdiknas. 2003. *UUSPN No.20*. Jakarta: Depdiknas.
- Hakim, Lukman. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: CV. Wancana Prima.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : ALFABETA
- Rusman. 2010. *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung:Nusamedia