

Kajian:**Pembelajaran PPKn**

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG DIAJARKAN MENGGUNAKAN MEDIA
GAMES PUZZLE DENGAN MEDIA CHARTA MATERI POKOK
PELAKSANAAN DEMOKRASI DI BERBAGAI ASPEK KEHIDUPAN
DI KELAS VIII SMP NEGERI 3 RANTAU UTARA
TAHUN PEMBELAJARAN 2016**

Anggreini Lucy Sihombing.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *games puzzle dengan media Charta* pada materi pokok Pelaksanaan Demokrasi di Berbagai aspek kehidupan di kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun Pembelajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara T.P 2015 / 2016 terdiri dari 6 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 210 siswa. Sampel dalam penelitian ini dibagi atas 2 kelas yang diambil secara acak dan masing-masing kelas berjumlah 34 siswa. Alat pengumpul data dalam penelitian ini berupa test pilihan berganda sebanyak 25 soal. Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media *games puzzle* dengan rata-rata $X_1 = 73,06$ dan $SD = 9,05$ dan rata-rata untuk kelas yang diajar dengan menggunakan media *charta* adalah $X_2 = 60,82$ dan $SD = 7,85$. Adanya perbedaan hasil belajar tersebut dibuktikan melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dan taraf kepercayaan $\alpha = 0,01$, dimana $t_{hit} < t_{tab} (3,49 > 2,36)$ yang berarti dalam penelitian ini H_0 ditolak sekaligus menerima H_a . Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan. Hasil Belajar yang menggunakan media *games puzzle* dengan media *charta* pada materi pokok Pelaksanaan Demokrasi di Berbagai Aspek Kehidupan di kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara T.P. 2015/2016.

Kata Kunci; *Media Games Puzzle, Media Charta, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa, karena peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur kongkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk meningkatkan mutu pendidikannya. Untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat

menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Tuntutan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin dikelola hanya dengan melalui pola tradisional. Perlu adanya usaha perbaikan dalam hal pengajaran, misalnya penggunaan media pembelajaran.

Untuk mencapai suatu keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran seorang guru. Guru sebagai komponen

Kajian:**Pembelajaran PPKn**

utama dalam dunia pendidikan harus mampu mendesain proses belajar mengajar yang menarik. Salah satu yang dituntut dari seorang guru dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa adalah dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada pesertadidik, dengan mempertimbangkan kemampuan media pembelajaran itu, membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran maupun penciuman atau kesesuaian nya dengan tingkatan hirarki belajar.

Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan dengar sangat menonjol. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh dari indera dengar, sedangkan 5% nya lagi dengan indra lainnya (Bough dalam Arsyad, 2009).

Dalam kurikulum KTSP seorang guru dituntut untuk dapat menggunakan media dalam pembelajaran yang dapat mentransformasikan pelajar kepada siswa. Dewasa ini aplikasi komputer telah banyak dimanfaatkan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran sehingga para pendidik perlu memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan (Mulyasa, 2007).

Agar penggunaan media dan teknologi dapat memberikan kontribusi yang optimal terhadap kualitas hasil belajar siswa, maka penggunaan media dan teknologi harus diintegrasikan dengan kegiatan belajar para siswa. Tidak meragukan lagi bahwa penggunaan media games puzzle sangat efektif dalam proses penyampaian informasi serta pemahaman materi pendidikan

kepada siswa–siswa disekolah. Games Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. SMP Negeri 3 Rantau Utara adalah salah satu SMP yang menggunakan fasilitas belajar dengan menggunakan media seperti media puzzle. Sayangnya penggunaan media puzzle belum pernah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini disebabkan karena kurangnya kreatifitas guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam mendesain media pembelajaran yang inovatif. Masih ada guru yang tidak menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan buku paket saja yang pada kenyataannya proses belajar mengajar selama ini masih bersifat konvensional yaitu sistem pembelajaran yang berpusat kepada guru. Guru satu–satunya sumber informasi siswa selain buku pelajaran mereka. Jadi komunikasi hanya bersifat satu arah saja.

Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa guru kurang dapat mendesain proses pembelajaran yang kurang menarik dan cara belajar kurang efektif. Kondisi yang diharapkan dengan hadir nya media games puzzle dapat digunakan sebagai variasi dalam mengajar sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan dan jalannya proses belajar–mengajar menarik pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Negeri 3 Rantau Utara. Hal ini ternyata juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Masih

Kajian:**Pembelajaran PPKn**

banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah 60. Nilai tersebut belum lah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan disekolah tersebut. Selain itu motivasi dan minat belajar siswa juga rendah, hal ini dapat dilihat dengan kurangnya gairah atau minat mereka untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

Media games puzzle dapat dijadikan media alternatif yang diharapkan dapat membangun sikap kritis, logis, objektif, terbuka, kreatif dan inovatif sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam pembelajaran menggunakan games puzzle, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari. Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian untuk menjadikan permasalahan dapat membuat siswa tertantang menyelesaikannya memerlukan beberapa prinsip yang harus diperhatikan.

Games Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk mencoba-mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Penggunaan media pembelajaran games puzzle dinilai efektif dalam keberhasilan belajar siswa.

Efektifitas penggunaan media Puzzle telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang dikemukakan oleh Kiki (2007) dalam skripsinya bahwa hasil belajar

siswa dengan menggunakan media Puzzle lebih efektif dari pada hasil belajar siswa yang tanpa menggunakan media Puzzle. Begitu juga yang dikemukakan oleh Dhani (2005) dalam skripsinya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media Puzzle lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media charta. Siswa dari kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata posttest 5,06 sedangkan siswa kelas kontrol memiliki rata-rata posttest 6,09. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara keduanya yaitu 9%.

Berdasarkan fakta diatas diketahui bahwa media games puzzle mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Begitu juga dengan media charta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu peneliti ingin melihat dengan menggunakan media apa yang paling tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok

pelaksanaan demokrasi dalam berbagai aspek kehidupan. Berdasarkan harapan peneliti tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang

“Perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media games puzzle dengan media charta pada materi pokok bersatu kita teguh di kelas VIII di SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun Pembelajaran 2015 / 2016”.

METODE PENELITIAN**Lokasi Penelitian**

Kajian:**Pembelajaran PPKn**

Penelitian ini dilakukan di SMPNegeri 3 Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei - Juni 2016 Tahun Pembelajaran 2015 / 2016.

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPNegeri3 Rantau Utara yang terdiri dari 6 kelas dan jumlah siswa seluruhnya adalah 210 orang siswa. Dimana masing – masing kelas berjumlah 34 siswa.

Sampel

Teknik pengambilan sampel di dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *random sampling*. Dengan asumsi setiap kelas pada populasi memiliki kemampuan yang sama berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas. Setelah dilakukan random maka diperoleh kelas pertama sebagai kelas eksperimen1 adalah kelas VIIIA dengan menggunakan media Charta dan kelas kedua sebagai kelas eksperimen2 yaitu kelas VIIIB menggunakan media Games puzzle.

Variabel Penelitian**Variabel Bebas**

Variabel bebas(x)dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media games puzzle dan media charta.

Variabel Terikat

Variabel Terikat (Y) : Hasil belajar siswa pada materi bersatu kita teguh di kelas VIII SMPNegeri 3 Rantau Utara.

Jenis Penelitian

Penelitian ini dikategorikan dalam penelitian Quasi eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dengan kontrol yang ketat. Penelitian quasi eksperimen adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya. Dalam penelitian ini sampel penelitian dikelompokkan menjadi dua kelas, sebagai kelas yang diterapkan pengajaran dengan media games puzzle atau kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan media charta. Penelitian ini diberikan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Tes yang diberikan sebelum perlakuan(T1)disebut pretes dan tes yang diberikan sesudah perlakuan(T2)disebut postes.

Tabel 3.1.Rancangan Penelitian

Kelas	Pre-Test	Pe rla ku an	Post Test
Eksperimen I (VIIIA) dengan media charta	T ₁	X ₁	T ₂
Eksperimen II (VIIIB) dengan media puzzle	T ₂	X ₂	T ₂

Prosedur Penelitian

Adapun yang menjadi tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Melakukan Observasi

Kajian:**Pembelajaran PPKn**

- 2) Menentukan populasi. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara.
- 3) Menentukan kelas sampel. Sampel diambil 2 kelas, satu kelas digunakan sebagai kelas eksperimen 1 yaitu kelas VIIIA dengan menggunakan media charta dan satu kelas lagi digunakan sebagai kelas eksperimen 2 yaitu kelas VIIIB dengan menggunakan media puzzle.
- 4) Memberikan pre-test. Siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 diberikan pre-test (tes awal) dalam bentuk soal pilihan berganda.
- 5) Memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen 1 dengan menggunakan media charta dan kelas eksperimen 2 dengan menggunakan media games puzzle.
- 6) Memberikan post-test. Masing-masing kelas diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pelajaran materi bersatu kita teguh dengan media yang telah ditentukan.
- 7) Menganalisis hasil penelitian untuk menguji hipotesis yang diajukan apakah hipotesis yang telah diajukan diterima atau ditolak. Kemudian ditarik suatu kesimpulan.

3.6. Instrumen Penelitian

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes objektif yang berbentuk pilihan berganda yang sebanyak 25 item dengan option yaitu a, b, c, d, e. Apabila jawaban siswa benar diberi skor 1 dan jika jawaban salah diberi skor 0.

Adapun kisi-kisi soal tes dapat dilihat pada Tabel 3.2. berikut: Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Tes Materi bersatu kita teguh

No	Indikator	Kategori/No. Soal			Jumlah
		C1	C2	C3	
1	Unsur-unsur negara kesatuan RI	1, 2, 4	3, 5, 7	6, 8, 9	9
2	Arti penting semangat persatuan dan kesatuan untuk memperkuat dan memperkokoh NKRI	10, 11, 13	12, 15	17, 14	8
3	Memperkuat semangat persatuan dan kesatuan yang mencerminkan komitmen terhadap keutuhan nasional	16, 20, 19	18, 22, 23	24, 25	8
Jumlah		8	8	9	25

Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data, seperangkat kates tersebut harus diuji kelayakannya diluar sample, meliputi uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran tes dan daya pembeda soal.

a) Uji Validitas

Setelah tes disusun maka dilanjutkan dengan menguji validitas tes, apakah tes tersebut mampu mengungkap isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur (validasi isi). Secara umum suatu butir tes dikatakan valid apabila memiliki dukungan yang besar terhadap skor total. Kesejajaran ini dapat diartikan sebagai korelasi, dengan demikian untuk mengetahui validitas item ini digunakan rumus korelasi product moment (Arikunto, 2010: 213) sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

dengan : r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir (x) dengan skor total (y)

N = banyaknya siswa yang mengikuti tes

X = skor siswa pada butir soal

Y = skor total siswa pada tes

Untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal, maka r_{hitung} (r_{xy}) dibandingkan dengan r tabel product moment dengan $\alpha =$

Kajian:**Pembelajaran PPKn**

0,05. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut dinyatakan tidak valid dan jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dinyatakan valid.

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas alat pengumpulan data dihitung untuk mengetahui kekonsistenan hasil tes. Untuk menghitung reliabilitas soal soal uraian digunakan rumus Alpha (Arikunto, 2010: 232) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \delta_i^2}{\delta_t^2} \right)$$

dengan: r_{11} = reliabilitas yang dicari

$\sum \delta_i^2$ = jumlah varians butir

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

δ_t^2 = varians total.

Kriteria yang dibuat oleh Guilford (Suherman dan Sukjaya, 1990: 177) dikategorikan sebagai berikut :

$r_{11} \leq 0,20$ derajat reliabilitas sangat rendah

$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$ derajat reliabilitas rendah

$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$ derajat reliabilitas sedang

$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$ derajat reliabilitas tinggi

$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$ derajat reliabilitas sangat tinggi

c) Tingkat Kesukaran (TK)

Soal yang benar adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar (Arikunto, 2005: 207). Bilangan yang menunjukkan sukar atau tidaknya suatu soal disebut Tingkat Kesukaran (TK). Berikut adalah rumus menentukan Tingkat Kesukaran (TK) butir test uraian.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

P = Indeks Kesukaran

Menurut klasifikasi indeks kesukaran yang paling banyak digunakan adalah:

IK = 0,0 (soal terlalu sukar 2 Soal)

$0,00 < IK \leq 0,30$ (soal sukar 8 Soal)

$0,30 < IK \leq 0,70$ (soal sedang 10 Soal)

$0,70 < IK \leq 1,00$ (soal mudah 10 Soal)

IK = 1,00 (soal terlalu mudah 10 Soal)

d) Daya Pembeda Butir Soal

Suatu butir soal mempunyai pembeda yang baik apabila soal tersebut dapat membedakan siswa yang berkemampuan baik dengan siswa yang berkemampuan lemah.

Untuk menghitung daya pembeda butir soal berbentuk uraian adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

DP = daya pembeda

Menurut klasifikasi daya pembeda butir soal yang paling banyak digunakan adalah:

DP = 0,00 (sangat jelek)

$0,00 < DP \leq 0,20$ (jelek)

$0,20 < DP \leq 0,40$ (cukup)

$0,40 < DP \leq 0,70$ (baik)

$0,70 < DP < 1,00$ (sangat baik).

Keterangan Butir Soal :

1. baik : 30

2. Cukup : 8

Kajian:**Pembelajaran PPKn**

3. Jelek : 2

Jumlah : 40

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**Deskripsi Hasil Penelitian****Analisis Data Instrumen Penelitian**

Pada bagian ini akan diuraikan secara terperinci mengenai hasil penelitian tentang perbandingan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran games puzzle dengan media charta pada materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan di kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas berbeda, dimana kelas VIIIa dijadikan kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran games puzzle dan kelas VIIIb dijadikan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran charta.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen untuk mendapatkan data validitas dan reliabilitas. Dari hasil uji coba instrumen yang terdiri dari 40 butir soal, diperoleh hasil 25 soal dinyatakan valid dan 15 dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil tersebut, maka jumlah butir soal yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian sebanyak 25 soal yang dinyatakan valid, sedangkan butir soal yang dinyatakan tidak valid tidak diikuti sertakan dalam penelitian. Sementara dari hasil perhitungan reliabilitas diperoleh nilai $r_{hit} = 0,763$ yang berarti bahwa tingkat reliabilitas instrumen termasuk kategori tinggi. Dengan diketahuinya nilai validitas dan reliabilitas tersebut, maka instrumen dinyatakan layak untuk digunakan dalam mendapatkan data penelitian.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu pertama adalah data pretes yang digunakan untuk melihat pengetahuan awal siswa mengenai materi pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan di kelas VIIIa. Yang kedua adalah data post tes yaitu data yang diperoleh setelah diberikan perlakuan pada kedua kelas.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media games puzzle pada materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan di kelas VIIIa SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun Pembelajaran 2-15/2016 diperoleh $X_1 = 73,06$ dengan $SD = 9,05$.
2. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media charta pada materi pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan di kelas VIIIb SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun Pembelajaran 2015/2016 di peroleh $X_2 = 60,82$ dengan $SD = 7,85$.
3. Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *games puzzle* dengan media *charta*. Media *games puzzle* dimana memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir dan bertindak imajinatif dari media tersebut dapat meningkatkan keterampilan Kognitif (skill), media Charta dimana guru dapat lebih mudah menyajikan konsep-konsep yang sulit bila

Kajian:**Pembelajaran PPKn**

hanya disampaikan secara tertulis atau lisan dalam hal ini guru dapat memberikan serangkaian gambar yang tersusun rapi berbentuk lambang-lambang visual yang menunjukkan perbandingan, perbedaan. Hal ini siswa lebih keratif dalam pembentukan kepribadian yang mandiri sesuai pada materi Pokok pelaksanaan demokrasi di berbagai aspek kehidupan di kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun Pembelajaran 2015/2016.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Chatarina. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT MKK UNNES
- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Manajemen Pengajaran Secara Manusia*. Jakarta : Rhineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rhineka Cipta.
- Dalvi. 2006. *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Agama Dengan Menggunakan Metode Belajar Aktif Tipe Quiz Team*. Jurnal Guru.
- Dhani, Burhanuddin Alvi. 2007. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Puzzle dan Media Charta di SMP Negeri 13 Medan Kelas VII Tahun Pelajaran 2010/2011*. Skripsi. Universitas Negeri Medan
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rhineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rhineka Cipta
- Hudoyono. 2002. *Strategi Pembelajaran dan Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: JICA. Universitas Indonesia
- Kiki, Fahrumnisa. 2007. *Efektivitas Media Puzzle Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Swasta Alittihis Kebumen*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Oemar Hamalik. 2007. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta:Bumi Aksara.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta:Pustaka Belajar
- Purwanto, Ngalim. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta : Rhineka Cipta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rhineka Cipta
- Sudjana, 2002. *Metode Statistik*. Bandung : Tarsito
- Sugandi, Ahmad. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang : UPT MKK UNNES

Kajian:

Pembelajaran PPKn

- Susilowati, Astuti. 2006. *Pengaruh Minat dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Karanganyar Tahun Ajaran 2005/2006*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Sutrisno, Hadi. 1992. *Metode Riset 1*. Yogyakarta : Andi Offset
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT.Sinar Baru Algensindo.
- The Liang Gie. 1994. *Cara Belajar Yang Efisien*. Yogyakarta : Liberty