



Meningkatkan aktifitas dan hasil belajar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan media “ATM BCA”

Sutrisno¹

Diterima 23 September 2019, Dipublikasikan 31 Oktober 2019
©penulis (2019)

Abstract

Learning models or media that are appropriate to the characteristics of the material, and students can increase the effectiveness of learning. Models that can involve students can improve understanding of the material and the same conditions also apply to media that are by the characteristics of the material. Teams Games Tournament (TGT) learning model using the media "ATM BCA" through the steps: (1) Information, (2) Grouping, (3) Planning, (4) Acting, (5) Organizing, (6) Presenting and Reward, (7) Evaluating is an effort to achieve that goal. This research is action research carried out in two cycles, each cycle consisting of two meetings. The results of this study indicate that the activities and learning outcomes of students have increased significantly.

Keywords

Teams Games Tournament (TGT), ATM BCA, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Secara umum proses pembelajaran di sekolah selama ini lebih banyak dilakukan di dalam kelas, dan masih bersifat “*Teacher Centre*”, artinya guru menjadi pusat informasi dalam pembelajaran. Biasanya disebut dengan pembelajaran satu arah. Pembelajaran tersebut membuat peserta didik menjadi pasif. Guru sering tidak menyadari bahwa dalam komunikasi pembelajaran tersebut terdapat hambatan yang berdampak pada peserta didik tidak bisa menangkap pesan pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Peserta didik belum dapat mengambil makna dari proses pembelajaran yang dilakukan. Akibatnya adalah peserta didik menjadi kurang mampu dalam membangun pemahaman konsep pengetahuan oleh dirinya sendiri dari pengalaman-pengalaman baru. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat minim, dampaknya adalah minat belajar mereka rendah. Ketika dilaksanakan penilaian hasil yang diperoleh sangat rendah.

Mengubah gaya mengajar untuk lebih banyak melibatkan peserta didik menjadi salah satu solusi, salah satunya adalah melalui metode diskusi. Hasilnya justru peserta didik menjadi jenuh karena proses diskusi yang monoton. Selanjutnya peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam bentuk permainan (*games*) dengan alat bantu yang dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksudkan adalah *Teams Games Tournament* yang selanjutnya dalam penelitian ini disingkat *TGT* menggunakan alat “ATM BCA”. Alat pelajaran yang dimaksudkan berupa prototipe yang

¹ SMPN 1 Sawoo Ponorogo
triesgeo@gmail.com

menyerupai mesin ATM Bank. Alat tersebut peneliti beri nama “ATM BCA” (Aku Terus Menjawab Bisa Cerdaskan Anda) yang selanjutnya disingkat menjadi “ATM BCA”

Model pembelajaran yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan peserta didik sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalamnya. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran memegang peranan penting bagi keberhasilan belajar peserta didik. Yang perlu dikembangkan oleh guru adalah membangun keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai alternatif model pembelajaran yang baru. Proses pembelajaran harus dapat menciptakan kegiatan yang efektif dengan adanya komunikasi multi-arah antara guru dengan peserta didik serta komponen lain yang terlibat. Kegiatan tidak hanya menekankan pada apa yang dipelajari tetapi bagaimana ia harus belajar.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa perhatian peserta didik mengalami penurunan seiring dengan berlalunya waktu. Penelitian Pollio (1984) menunjukkan bahwa peserta didik di dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Hasil penelitian lain menyebutkan bahwa dalam sepuluh menit pertama perhatian peserta didik dapat mencapai 70%, dan terus mengalami penurunan sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir (Purnomo, Kurniawan dan Aristin, 2019).

Kondisi tersebut di atas merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan sering terjadi kegagalan dalam dunia pendidikan, karena peserta didik dalam proses pembelajaran di ruang kelas lebih banyak menggunakan indra pendengarannya dibandingkan visual. Akibatnya adalah, apa yang dipelajari tersebut cenderung untuk dilupakan.

Silberman (2001) merumuskan definisi dari belajar aktif (*active learning*), yaitu: 1) apa yang saya dengar, saya lupa; 2) apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit; 3) apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham; 4) apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan; 5) apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai. Artinya pembelajaran bukanlah suatu kegiatan yang statis, melainkan suatu konsep yang selalu berkembang seiring dengan tuntutan kebutuhan hasil pendidikan. Yamin (2013) pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada orang tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran bukan menitikberatkan “apa yang dipelajari”. melainkan pada “bagaimana membuat peserta didik mengalami proses belajar.

Beberapa contoh model pembelajaran kooperatif yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran di antaranya adalah “*Make A Match*” (Lorna Curran), dan “*Teams Games Tournament*” (John Hopkins). Model pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) yang diperkenalkan oleh (Buana dan Purnomo, 2019) menyatakan bahwa peserta didik yang terlibat dalam memilih pasangan (pertanyaan-jawaban) membuat mereka merasa belajar secara langsung. Mereka lebih termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran berikutnya.

Sedangkan model pembelajaran “*Teams Games Tournament*” adalah model pembelajaran kooperatif yang penerapannya melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Peserta didik dilibatkan sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan

belajar. Menurut Slavin (2009) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : 1) presentasi di kelas (*Class Presentations*), 2) belajar kelompok (*Teams*); 3) permainan (*Games*), 4) pertandingan (*Tournament*), 5) penghargaan kelompok (*Team Recognition*)”.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran aktif tidak akan tercapai jika komunikasi pembelajaran hanya berlangsung satu arah dari guru kepada peserta didik. Keterlibatan peserta didik dengan komunikasi multi-arah dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Sependapat dengan Yamin (2013) bahwa untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran diperlukan 5 strategi yang harus dikuasai oleh guru yaitu: 1) penyediaan pertanyaan yang merangsang berpikir dan berproduksi; 2) penyediaan umpan balik yang bermakna; 3) belajar secara berkelompok; 4) penilaian terhadap performansi, 5) mengembangkan pembelajaran melalui peta konsep. Selanjutnya peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan “ATM BCA” (Aku Terus Menjawab Bisa Cerdaskan Anda).

Untuk mendalami model pembelajaran kita tidak bisa lepas dari definisi pendekatan pembelajaran. Yang dimaksud dengan pendekatan pembelajaran (Gerlach & Ely, 1980) adalah cara pandang secara umum terhadap cara mencapai tujuan pembelajaran di bawah kondisi pembelajaran tertentu. Secara garis besar, ada dua jenis pendekatan pembelajaran (Gerlach dan Ely, 1980), yaitu: 1) *expository approach*, dan; 2) *inquiry (or discovery) approach*.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Dalam komunikasi terkadang terjadi hambatan yang mengakibatkan penerima pesan tidak mampu merekam sesuai dengan yang dimaksudkan oleh sumber pesan. Menurut Syah Muhibbin (1995) hambatan dalam komunikasi adalah sebagai berikut: 1) Hambatan psikis (minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, dan pengetahuan); 2) Hambatan fisik (kelelahan, sakit, keterbatasan panca indra, cacat tubuh, dan lain-lain).

Hambatan seperti telah diuraikan di atas, jika terjadi dalam proses pembelajaran, maka salah satu alternatif pemecahannya adalah menggunakan media. Menurut Sadiman (1984) penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keunggulan antara lain: 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis dan lisan belaka); 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra; 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik; 4) Menimbulkan persepsi yang sama, karena tiap siswa memiliki sifat yang unik dengan latar belakang yang berbeda-beda.

Lebih lanjut Hamalik Oemar (1985) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa nilai penting, yaitu: 1) menimbulkan dasar pengertian kongkrit; 2) memperbesar perhatian siswa; 3) dapat digunakan sebagai dasar belajar siswa; 4) memberikan pengalaman yang nyata; 5) menimbulkan daya pemikiran interest dan kontinyu; 6) menimbulkan pengertian; 7) mempertebal daya ingat siswa. Menurut Achsin (1986) menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pengajaran adalah: 1) agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna; 2) untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik; 3) untuk mempermudah bagi peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik; 4) untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan

yang disampaikan oleh guru/pendidik; 5) untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

Menurut Sudjana dan Rivai. (2001) menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media adalah: 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi; 2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami; 3) metode mengajar akan lebih bervariasi; 4) siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sedangkan menurut Dananjaya (2010) bahwa untuk menciptakan pembelajaran aktif salah satu media yang diperlukan adalah dalam bentuk permainan (*games*).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat/media dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting. Media pembelajaran tidak harus dalam bentuk media jadi, akan tetapi dapat menggunakan media rancangan yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sependapat dengan Yamin (2013) bahwa penggunaan media/alat suatu keharusan dilaksanakan oleh seorang guru/pembelajar di kelas karena untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan cepat dan mudah. Selanjutnya penulis menciptakan media pembelajaran berupa mesin "ATM BCA". Secara fisik media ini bentuk dan fungsinya menyerupai mesin ATM Bank. "ATM BCA" itu sendiri merupakan singkatan dari "Aku Terus Menjawab Bisa Cerdaskan Anda". Cara kerja media ini adalah, ketika peserta didik memasukkan kartu pertanyaan maka mesin ini akan mengeluarkan kartu jawaban dari pertanyaan tersebut. Aplikasi alat "ATM BCA" dalam proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah: 1) *Information*; 2) *Grouping*; 3) *Planning*; 4) *Acting*; 5) *Organizing*; 6) *Presenting and Reward*; 7) *Evaluating*. Berdasarkan uraian di atas maka tujuan dalam riset ini adalah untuk mengatasi permasalahan rendahnya aktifitas dan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* menggunakan alat "ATM BCA".

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IX SMP Negeri 2 Satu Atap Ngebel, semester 2 tahun pelajaran 2016/2017. Lokasi SMP Negeri 2 Satu Atap Ngebel berada di desa Ngrogung, Kecamatan Ngebel, Kabupaten Ponorogo yang berjarak sekitar 18 kilometer ke arah timur laut dari pusat kota. Sebagian besar alamnya berupa dataran tinggi. Pekerjaan orang tua siswa sebagian besar adalah petani hutan dengan tingkat penghasilan yang relatif rendah. Tenaga pendidik SMP Negeri 2 Satu Atap Ngebel 100 % sudah bergelar sarjana dan 80% sudah sesuai dengan bidang keahliannya. Peneliti sendiri adalah Magister Pendidikan Program Pendidikan IPS Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya lulusan tahun 2013.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang ruang lingkupnya adalah efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan alat "ATM BCA". Efektivitas yang dimaksudkan adalah terjadi peningkatan yang signifikan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Prestasi belajar yang lebih diutamakan adalah aspek pengetahuan dan sikap/keaktifan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini kami lakukan berdasarkan hasil data dari refleksi awal pembelajaran. Pelaksanaannya direncanakan sebanyak dua siklus dengan tujuan utama yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan

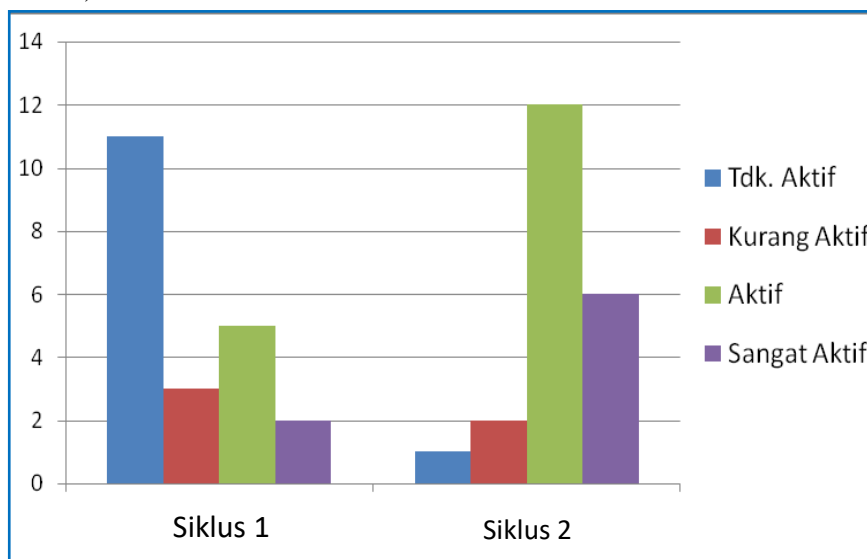
refleksi. Penentuan siklus berikutnya didasarkan dari hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Untuk pengumpulan data menggunakan instrumen lembar observasi dan alat tes. Lembar observasi digunakan untuk menggali data tentang tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan alat tes digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian hasil belajar peserta didik

Pelaksanaan Tindakan siklus 1 data diperoleh melalui: 1) hasil refleksi awal (tes tertulis); 2) hasil observasi pada saat berlangsungnya proses pembelajaran (lembar observasi); 3) hasil pekerjaan peserta didik setelah dilakukan tes (analisa tes). Dari data-data yang telah diperoleh, akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisa data deskriptif kuantitatif. Bentuknya adalah persentase ketuntasan masing-masing data yang diteliti. Data-data tersebut direduksi (dipilah-pilah), kemudian diinterpretasikan untuk dijadikan pedoman pengambilan keputusan sementara. Penafsiran tersebut digunakan untuk menentukan perubahan-perubahan yang diperlukan dalam merancang tindakan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data di atas menunjukkan bahwa peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peran aktif tersebut terwujud dalam bentuk demonstrasi media “ATM BCA” dan kegiatan diskusi. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sadiman (1984) yang mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik.

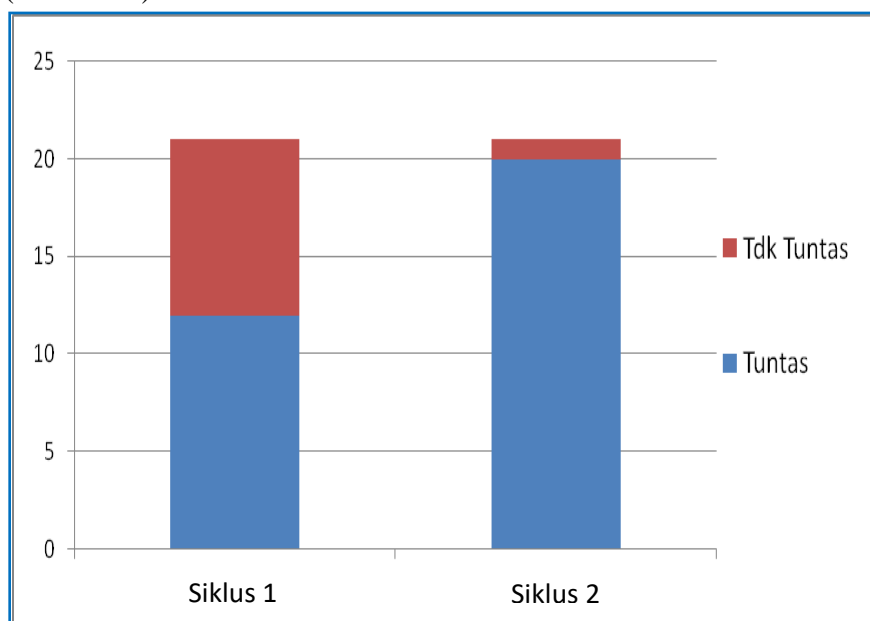
Kegiatan diskusi itu sendiri terbagi menjadi dua yaitu. diskusi kelompok dan diskusi kelas. Pada siklus 1 peserta didik yang tidak aktif dalam kegiatan diskusi adalah 11 orang (52,4 %). Sedangkan pada siklus 2 peserta didik yang tidak aktif turun menjadi 1 orang (4,8 %). Hal ini terjadi karena sebelum diskusi pada siklus 2 penulis memberikan pengarahan bahwa keaktifan dalam diskusi akan membawa pengaruh terhadap hasil penilaian akhir. Peserta didik yang kurang aktif juga menurun dari 3 orang (14,3 %) pada siklus 1, menjadi 2 orang (9,5 %) pada siklus 2. Sedangkan peserta didik yang aktif justru meningkat cukup besar dari 5 orang (23,8 %) pada siklus 1, menjadi 12 orang (57,1 %) pada siklus 2. Peserta didik yang sangat aktif juga mengalami peningkatan dari 2 orang (9,5 %) pada siklus 1 menjadi 6 orang (28,6 %) pada siklus 2 (Gambar 1).



Gambar 1. Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik

Tujuan utama dari penerapan media “ATM BCA” dalam proses pembelajaran adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran menggunakan metode saintifik dengan langkah-langkah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, dan mengkomunikasikan. Pengamatan dilakukan dua kali yaitu pengamatan langsung di alam terbuka dan demonstrasi media “ATM BCA” di dalam kelas. Selain itu peserta didik juga diajak ikut mendemonstrasikan media tersebut. Dengan metode ini peserta didik mengalami langsung dari media yang digunakan dalam belajar. Dengan langkah-langkah yang dilakukan, peserta didik dapat mengkonstruksi dan menemukan konsep lipatan dan patahan yang mempengaruhi bentuk permukaan bumi. Pengetahuan yang diperoleh bertahan lebih kuat dalam memori peserta didik. Hal sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamalik (1985) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa nilai penting, dua diantaranya adalah timbulnya pengertian dan mempertebal daya ingat peserta didik.

Dari dua siklus yang dilaksanakan ternyata diperoleh data yang cukup baik. Pada siklus 1 peserta didik yang berjumlah 21 yang memperoleh nilai ≥ 75 (Kriteria Ketuntasan Minimal 75) adalah 12 orang (57,1 %), sedangkan pada siklus 2 naik menjadi 20 orang (95,2 %). Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik juga mengalami kenaikan dari 66,0 pada siklus 1 menjadi 88,2 pada siklus 2 (Gambar 2).



Gambar 2. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan mampu untuk meningkatkan keaktifan mereka (Buana dan Purnomo, 2019). Penggunaannya akan mampu memberikan pengalaman belajar langsung (Bayu Kurniawan, dkk. 2019). Dari pengalaman belajar tersebut mereka akan mampu membangun pengetahuan yang bermakna. Kebermaknaan pengetahuan tersebut akan berdampak pada peningkatan hasil belajar yang mereka peroleh. Hasil belajar tersebut tidak selalu dalam bentuk pengetahuan (Soraya Mei dan Purnomo, 2019), mereka juga mendapatkan keterampilan untuk menjawab atau bertanya (Ratnawati, dkk. 2018).

SIMPULAN

Pemilihan model pembelajaran akan membawa pengaruh terhadap motivasi siswa dalam belajar, yang selanjutnya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penggunaan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan “ATM BCA” terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus 1 dari jumlah 24 peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 (Kriteria Ketuntasan Minimal 75) adalah 15 (62,5%), sedangkan pada siklus 2 naik menjadi 21 (87,5%). Nilai rata-rata juga mengalami kenaikan dari 66,9 pada siklus 1 menjadi 83,9 pada siklus 2. Efek positif lainnya adalah dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada siklus 2 terdapat peningkatan aktivitas baik peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam diskusi mencapai 100 %.

Pada akhirnya guru sebagai manajer dalam proses pembelajaran hendaknya lebih kreatif dan berani menciptakan model pembelajaran baru dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan “ATM BCA” dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk membimbing peserta didik dalam membangun konsep keilmuan secara mandiri dengan tetap mempertimbangkan tingkat perkembangan jiwa peserta didik. Sekolah hendaknya lebih memprioritaskan penyediaan buku sumber dan media pembelajaran sebagai sarana bagi peserta didik dan guru dalam menyerap ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin Amir. 1986. *Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar*. Ujung pandang: IKIP Ujungpandang.
- Bayu Kurniawan, Idris, Agus Purnomo, Agung Wiradimadja, S. (2019) ‘Using Broadcasting Learning Design to Enhance Student’s Experiential Skill - Learning & Technology Library (LearnTechLib)’, *International Association of Online Engineering, Kassel, Germany*, pp. 172–180. Available at: <https://www.learntechlib.org/p/210531/> (Accessed: 29 October 2019).
- Buana, Y. I. K. and Purnomo, A. (2019) ‘Meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi perdagangan internasional melalui model Make A Match di kelas IX C SMP Lab UM’, *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS. State University of Malang (UM)*, 4(1), pp. 1–6. doi: 10.17977/um022v4i12019p001.
- Dananjaya Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif: Bukunya Para Guru*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Hamalik Oemar, 1986, *Media Pendidikan*, Jakarta, Bina Aksara.
- Pollio, H.R. 1984 “What Students Think About and Do in College Lecture Classes” dalam *Teaching-Learning Issues* No. 53, Knoxville, Learning Research Centre, Tennessee: University of Tennessee.
- Purnomo, A., Kurniawan, B. and Aristin, N. (2019) ‘Motivation to Learn Independently through Blended Learning’, in *th International Conference on Educational Research and Innovation (ICERI 2018)*. Yogyakarta: Atlantis Press. doi: 10.2991/iceri-18.2019.55.
- Ratnawati, N., Sukanto, S., Ruja, I. N., & Wahyuningtyas, N. 2018. Pengembangan Buku Pedoman Lab Alam Fakultas Ilmu Sosial untuk siswa SMP. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2(2), 62-67.
- Sadiman S. Arif. 2002. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Silberman Melvin L. 2010. *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*. Bandung: Nusa Media.

- Slavin Robert E. 2009. Psikologi Pendidikan Teori Dan Praktek. Jakarta: Indeks.
- Soraya Mei, L. and Purnomo, A. (2019) 'Membangun empati siswa melalui bermain peran pada materi konflik sosial kelas VIII C SMP Lab UM', Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS. State University of Malang (UM), 4(1), pp. 7–14. doi: 10.17977/um022v4i12019p007.
- Sudjana Nana dan Rivai Ahmad. 2001. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Syah Muhibbin. 1995. Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Yamin Martinis. 2013. Paradigma Baru Pembelajaran. Jakarta: Referensi.