

PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

¹⁾ **Rahayuningsih**
SMP Negeri 3 Jember
E-mail: rahayufara72@gmail.com

Abstract

Classroom action research with the title of Contextual Learning using Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning to Enhance Result have been conducted in Agustus – Oktober 2017. The source of data in this research were students of class IXA State Junior High School 3 Jember. The result of the research shows that the students' result increased. Increased result observation the first cycle (75%) to the second cycle (100%). Increased result of learning observation base on domain of cognitive from the first cycle (C1, C2, C3, C4, C5) to the second cycle. Teachers should implement this kind of teaching and learning activities because to help students build more positive thinking and motivate them to be more actively involved in the Science subject teaching and learning process

Keywords: *Contextual learning, TGT, Learning Achievement.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari proses pendidikan. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam mengorganisasikan kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subyek yang sedang belajar. Mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi suatu proses mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Hamalik, 2009)

Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran IPA kelas IX di SMP Negeri 3 Jember, didapatkan bahwa hasil belajar siswa masih kurang khususnya kelas IXA. Kurangnya hasil belajar dikarenakan siswa kurang termotivasi yang ditandai dengan perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran masih rendah, saat guru sudah mulai menerangkan hampir 50% siswa masih belum siap dengan pembelajaran, siswa banyak yang tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas, dan pada waktu proses pembelajaran, siswa sering

membuat gaduh atau ramai di dalam kelas sehingga mengganggu dalam kegiatan pembelajaran di kelas

Menurut Rustaman dkk. (2003, dalam Handayani, 2009) usia siswa SMP masih sangat muda, mereka memiliki karakteristik tersendiri dan memiliki *sense of humor* yang tinggi, sehingga guru seharusnya mampu membawa siswa untuk belajar lebih menyenangkan, misalnya dengan cara belajar sambil bermain bersama. Menurut Hudoyo (2003), jika suatu konsep disajikan melalui bermain pengertian terhadap konsep tersebut diharapkan akan mantap sebab belajar dengan cara itu merupakan hal yang wajar yakni sesuai dengan dasar naluri siswa bahwa pada hakekatnya siswa itu senang bermain

Berdasarkan uraian tersebut, diajukan alternatif metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan seluruh siswa selama proses pembelajaran dan memberikan kesempatan untuk bekerjasama antar siswa yang mempunyai kemampuan heterogen. Metode

pembelajaran tersebut adalah metode belajar kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*.

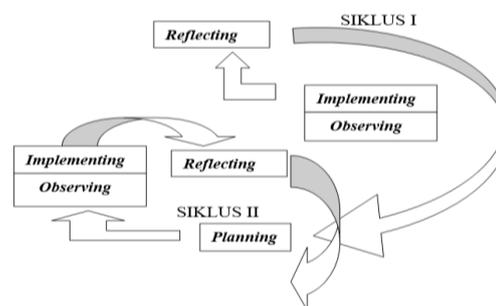
Metode belajar kooperatif *TGT* merupakan salah satu metode belajar yang dapat mengaktifkan siswa. Siswa dituntut berpikir secara individu dan melaporkan pada kelompok. Pada tahap pertandingan akademik atau turnamen, siswa memainkan permainan dengan anggota kelompok yang lain untuk memperoleh skor. Turnamen memungkinkan siswa dari semua tingkat untuk mengembangkan dengan maksimal bagi skor kelompoknya. Masing-masing siswa bersaing untuk mengaktualisasikan konsep yang sudah dipelajari, sehingga terjadi kompetisi yang sangat menarik. Hal ini diperkuat oleh pendapat Okebukola (1985, dalam Slavin, 2009) yang menemukan pencapaian substansial bahwa *TGT* sebagai metode yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individu. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas IXA SMP Negeri 3 Jember melalui penerapan pembelajaran kontekstual dengan metode belajar kooperatif *TGT*.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas yang dirancang dalam dua siklus, dilaksanakan di SMP Negeri 3 Jember pada bulan Agustus-Oktober 2017. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IXA semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa, data penilaian turnamen yang diperoleh dari kegiatan turnamen, data hasil belajar siswa.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif yang terdiri dari tiga tahap kegiatan yang dilakukan secara berurutan, yaitu mereduksi data, paparan data, dan penyimpulan hasil analisis (Susilo, 2009).

Pada siklus I dan siklus II dilaksanakan beberapa tahapan tindakan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II terbagi menjadi 4 kali pertemuan.



Gambar Diagram Alur Desain Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru dan Siswa

Peningkatan Keterlaksanaan Pembelajaran oleh guru dan siswa pada siklus I dan siklus II dipaparkan dalam Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1 Peningkatan Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru pada Siklus I dan Siklus II

Tindakan	Nilai	Peningkatan
Siklus I	98,2	1,8
Siklus II		

Tabel 2 Peningkatan Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Tindakan	Nilai	Peningkatan
Siklus I	97,9	2,1
Siklus II		

Terjadi peningkatan keterlaksanaan tindakan oleh guru dan siswa pada siklus I ke siklus II. Hal ini disebabkan karena guru sudah bisa mengatur waktu dengan baik dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah direncanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung

Hasil Belajar Siswa

Analisis data mengenai hasil belajar dilakukan dengan menghitung jumlah siswa yang telah tuntas belajar dari tes akhir siklus I. Ketuntasan klasikal didapatkan dari jumlah siswa yang tuntas belajar selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang mengikuti tes x 100%. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil tes diketahui bahwa ada beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 78. Jumlah siswa yang telah mencapai nilai KKM adalah 14 siswa dari 36 siswa, sisanya belum tuntas belajar.

Data hasil belajar terhadap kegiatan pembelajaran dengan metode belajar kooperatif *TGT* pada tiap siklus dapat dikategorikan dalam empat tingkatan, yaitu: sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Secara singkat data tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai Kemampuan Awal Siswa

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kriteria	Keterangan
1	0 - 77	22	64,3	Kurang	Tidak Tuntas
2	78 - 85	14	35,7	Cukup	Tuntas
3	86 - 93	-	-	-	-
4	94 - 100	-	-	-	-

Berdasarkan Tabel 3 tampak bahwa sebelum dilaksanakan tindakan terdapat 22 siswa yang nilainya kurang dan belum tuntas berdasarkan KKM 78 yang ditetapkan. Jika dilihat persentasenya, nampak bahwa 64,3% siswa memiliki nilai kurang dan tidak tuntas. Hasil belajar setelah kegiatan pembelajaran pada siklus I, setelah dianalisis tampak pada Tabel 4.

Tabel 4. Nilai Kemampuan Siswa Setelah Pembelajaran Siklus I

N	Interv	Fre	Per	Krit	Ketera
1	0 - 77	9	25,	Kura	Tidak
2	78 - 85	22	60,	Cuku	Tuntas
3	86 - 93	5	14,	Baik	Tuntas
4	94 -	-	-	-	-

Berdasarkan Tabel 4 tampak bahwa setelah dilaksanakan pembelajaran kooperatif *TGT* masih terdapat 9 siswa yang nilainya kurang. Standar ketuntasan minimum yang ditentukan adalah 78, maka terdapat 9 siswa yang belum tuntas belajarnya atau jika dilihat persentasenya yang belum tuntas sebesar 25%.

Tabel 5 Hasil Belajar Berdasarkan Sub Ranah Kognitif Siklus I

No	Sub Ranah	Skor yang	Skor Maksimal	% Keberhasilan
1	C1	78	84	92,9
2	C2	140	168	83,3
3	C3	194	224	86,6
4	C4	249	308	80,5
5	C5	26	56	46,4

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat bahwa hasil belajar kognitif siswa berdasarkan sub ranah kognitif menunjukkan soal dengan sub ranah kognitif C5 sangat rendah persentasenya yaitu 46,4, hal ini menunjukkan sebagian besar siswa masih kesulitan menyelesaikan soal dengan kriteria evaluasi. Data tentang kemampuan siswa setelah pembelajaran pada siklus II secara singkat data tersebut dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Nilai Kemampuan Siswa Setelah Pembelajaran pada Siklus II

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kriteria	Keterangan
1	0-77	-	-	-	-
2	78-85	4	10,7	Cukup	Tuntas
3	86-93	19	53,6	Baik	Tuntas
4	94-100	13	35,7	Amat Baik	Tuntas

Berdasarkan Tabel 6 tampak bahwa setelah dilaksanakan pembelajaran kooperatif *TGT* pada siklus II seluruh siswa tuntas. Hasil belajar kognitif dari tiap sub ranah kognitif dapat dilihat pada Tabel 7. Berdasarkan Tabel 7 dapat dilihat

bahwa persentase keberhasilan tiap sub ranah kognitif sudah baik.

Tabel 7 Hasil Belajar Berdasarkan Sub Ranah Kognitif Siklus II

No	Sub Ranah Kognitif	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	% Keberhasilan
1	C1	80	84	95,2
2	C2	126	140	90,0
3	C3	176	196	89,8
4	C4	215	252	85,3
5	C5	121	168	72,0

Keterlaksanaan Pembelajaran Oleh Guru dan Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa berjalan dengan baik, yang ditandai oleh peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, guru mendapatkan kendala dalam menyampaikan prosedur metode belajar kooperatif *TGT*. Hal ini disebabkan siswa belum pernah belajar dengan menggunakan metode belajar kooperatif *TGT*. Sejalan dengan pendapat Arends (2008) bahwa dalam memulai belajar kelompok dalam *cooperative learning* adalah proses yang sulit. Menyikapi hal ini guru mengulangi lagi penjelasan kepada siswa dengan lebih pelan dan lebih jelas. Guru menjelaskan metode belajar kooperatif *TGT* kepada siswa sampai semua siswa benar-benar paham dan selanjutnya siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik tanpa ada kesulitan khususnya aturan dari *game* dan turnamen. Sejalan dengan pendapat Arends (2008) bahwa usaha pertama agar belajar kelompok dapat berjalan lancar adalah bila guru menetapkan dan menerapkan aturan dan prosedur yang sangat terstruktur.

Tahap persiapan atau penyajian kelas pada siklus II, guru tidak menjelaskan kembali kepada siswa tentang metode belajar kooperatif *TGT*, karena pada siklus I siswa sudah jelas dengan penjelasan yang diberikan guru, ditunjukkan siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.

Tahap *game* dan turnamen merupakan langkah dalam pembelajaran

TGT yang digunakan sebagai penunjang pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dibahas. Pada siklus I, pelaksanaan *game* dan turnamen cukup lambat karena siswa masih bingung dengan aturan main dan posisi meja turnamen yang harus mereka tempati sehingga guru bekerja lebih keras untuk mengatur dan menjelaskan aturan *game* dan turnamen agar tidak ada lagi yang bingung dan bertanya. Kegiatan *game* dan turnamen pada siklus II menunjukkan aktivitas yang meningkat karena siswa sudah mengetahui aturan main dari *game* dan turnamen dengan benar.

Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran disebabkan guru telah mampu memotivasi siswa dalam belajar dan memberikan bimbingan yang menyeluruh pada semua kelompok. Pembelajaran kontekstual yang diterapkan guru dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk menemukan sesuatu yang diinginkannya melalui pengamatan secara langsung.

Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan Pembelajaran Kontekstual dengan Metode Belajar Kooperatif *TGT*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan dan nilai rata-rata klasikal untuk hasil tes kognitif telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I (75%) ke siklus II (100%) adalah 25%. Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan maka untuk ketuntasan sudah terpenuhi.

Hasil peningkatan menunjukkan bahwa proses pembelajaran kontekstual membuat siswa mampu mengingat dan memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, karena siswa mampu menemukan sendiri dan memahami materi pelajaran dengan cara menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupannya. Sesuai dengan pendapat Johnson (2009) bahwa pembelajaran dan pengajaran kontekstual melibatkan para siswa dalam

aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi.

Salah satu inti pembelajaran kontekstual adalah inkuiri. Inkuiri adalah kegiatan proses penemuan, yaitu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa melalui menemukan sendiri bukan hasil mengingat fakta-fakta (Trianto, 2006).

Peningkatan hasil tes kognitif siswa dapat terjadi apabila dalam pembelajaran terjadi proses bertanya. Bertanya merupakan aspek penting dari pembelajaran karena dengan bertanya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan hasil pengamatan proses bertanya terjadi pada saat siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas kelompok, saat presentasi atau diskusi kelas. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dan memecahkan masalah yang dihadapi. Kenyataan ini sesuai dengan pendapat Nurhadi dkk. (2004) bahwa bertanya adalah suatu strategi yang digunakan secara aktif oleh siswa untuk menganalisis dan mengeksplorasi gagasan.

Masyarakat belajar dalam pembelajaran ini dilakukan dengan metode belajar kooperatif *TGT*. Pada masyarakat belajar, siswa yang pandai mengajari siswa yang lemah dan yang tahu memberi tahu pada yang belum tahu. Sesuai dengan pendapat Trianto (2006) bahwa dalam masyarakat belajar dua kelompok (atau lebih) yang terlibat dalam komunikasi pembelajaran saling belajar satu sama lain.

Pemodelan yang dilakukan guru membuat siswa lebih mudah mengkonstruksi pengetahuan barunya dengan cara menghubungkan pengetahuan awal dengan informasi-informasi baru yang akan dipelajarinya. Kegiatan bertanya dan pemodelan digunakan guru untuk mengorientasi kegiatan pembelajaran, sehingga proses

pembelajaran berjalan lebih lancar dan tepat waktu. Sesuai dengan pendapat Nurhadi dkk. (2004) bahwa pemodelan adalah membahasakan gagasan yang dipikirkan, mendemostrasikan bagaimana guru menginginkan para siswanya belajar, dan melakukan apa yang guru inginkan agar siswanya melakukan.

Pada akhir proses pembelajaran guru melakukan refleksi. Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan di masa yang lalu. Siswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya (Trianto, 2006). Strategi penilaian autentik merupakan proses pengumpulan berbagai data yang dapat memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Penilaian autentik pada penelitian ini dilaksanakan dengan menilai hasil belajar kognitif siswa dan penilaian pada saat kegiatan turnamen. Pelaksanaan turnamen membuat siswa lebih lama mengingat materi pelajaran dalam pikirannya. Pengalaman siswa selama permainan membuat kesan yang mendalam dan permanen.

Pelaksanaan turnamen membuat siswa lebih siap menghadapi tes karena siswa telah belajar materi sebelum tes dilaksanakan. Interaksi antara satu siswa dengan yang lain terjadi dalam kegiatan belajar kelompok yang berfungsi untuk memastikan apakah masing-masing anggota kelompok memahami materi yang sedang dipelajari dan mempersiapkan anggota kelompok untuk menghadapi turnamen (Slavin, 2009). Tingkat pemahaman siswa semakin meningkat karena adanya pelaksanaan turnamen pada akhir proses pembelajaran.

Terjadinya peningkatan hasil tes kognitif dari siklus I ke siklus II disebabkan proses pembelajaran kontekstual dengan metode belajar kooperatif *TGT* telah menjadikan pembelajaran bermakna. Pembelajaran

menjadi bermakna karena guru selalu mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata siswa baik pada kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Sesuai dengan pendapat Johnson (2009) bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dan membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi. Pembelajaran kontekstual membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga siswa terlibat secara aktif dan menemukan makna dari materi yang mereka pelajari. Didukung oleh pendapat Nurhadi dkk. (2004) bahwa pengetahuan yang bermakna diperoleh dari proses. Pengetahuan yang dimiliki siswa diperluas melalui konteks pembelajaran, yang kemudian diperluas sedikit demi sedikit dengan membuat hubungan-hubungan antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan yang baru.

Berdasarkan analisis sub ranah kognitif didapatkan bahwa sub ranah kognitif C1 memiliki nilai paling tinggi baik pada siklus I maupun pada siklus II dan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II, hal ini menunjukkan seluruh siswa sudah memiliki kemampuan mengerjakan soal dengan kriteria mengingat yang menuntut siswa untuk mengingat hal-hal yang telah dipelajari dan mengambil informasi yang relevan dari ingatan jangka panjang. Persentase siswa yang mampu menjawab pertanyaan sub ranah kognitif C2, C3 dan C4 sudah baik dan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa 1) siswa memiliki kemampuan mengerjakan soal dengan kriteria memahami yang mengkonstruksikan makna dari berbagai pesan instruksional dengan baik, 2) siswa memiliki kemampuan mengerjakan soal dengan kriteria menerapkan di mana siswa mampu melaksanakan atau menggunakan suatu prosedur dengan baik, 3) siswa memiliki

kemampuan mengerjakan soal dengan kriteria menganalisis yang menuntut siswa menguraikan materi menjadi bagian-bagian konstituen dan menentukan bagaimana hubungan bagian yang satu dengan bagian yang lain dengan baik. Soal dengan sub ranah kognitif C5 paling sulit bagi siswa, hal ini ditunjukkan dengan rendahnya persentase siswa yang dapat mengerjakan soal pada siklus I. Soal dengan sub ranah kognitif C5 adalah soal dengan kriteria evaluasi, yaitu kemampuan membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Persentase pada siklus I hanya 46,4% dan meningkat pada siklus II menjadi 72,0%.

Menurut Edwards dan Briers (2000, dalam Indriwati, 2007) dikatakan bahwa sub ranah kognitif evaluasi merupakan kelompok tingkah laku kognitif tingkat tinggi. Ranah kognitif merupakan salah satu tujuan pendidikan yang akan dicapai oleh siswa. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 11 tahun hingga dewasa yang duduk pada jenjang pendidikan sekolah menengah hingga pendidikan tinggi, dapat digolongkan pada tingkat operasional formal (Slavin, 2008), artinya pada masa ini, anak tidak hanya mampu berpikir logis terhadap hal-hal yang nyata, tetapi juga terhadap hal-hal yang di luar jangkauan pengalamannya atau secara umum dapat dikatakan bahwa anak telah mampu berpikir abstrak dan dapat menggunakan penalaran ilmiahnya. Johnson (2002), Krulik dan Rudnick (1996) dalam Indriwati (2007) mengemukakan berpikir tingkat tinggi itu meliputi berpikir kritis dan kreatif. Hal yang dapat memfasilitasi terbentuknya kemampuan kognitif tinggi pada penelitian ini adalah pada kegiatan *teams* atau kelompok dalam *TGT*, yang merupakan komponen masyarakat belajar dalam *CTL*.

Pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari dikuatkan konsepnya melalui kegiatan turnamen diakhir kegiatan pembelajaran, di mana pada kegiatan ini siswa dalam kelompok dituntut aktif untuk menjawab soal

turnamen. Usaha untuk meningkatkan kemampuan tersebut pada siklus ke II diadakan penambahan jumlah soal turnamen. Tujuan turnamen adalah sebagai salah satu bentuk untuk menguatkan konsep siswa, sehingga diharapkan dengan penambahan jumlah soal maka konsep-konsep yang dipahami siswa menjadi lebih baik sekaligus untuk memperbaiki sub ranah kognitif yang kurang dan meningkatkan yang lain. Penambahan jumlah soal turnamen pada siklus II mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menjawab soal sub ranah kognitif C5.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual dengan metode belajar kooperatif *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan hasil belajar berdasarkan sub ranah kognitif (C1, C2, C3, C4, C5).

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan-temuan dalam penelitian tindakan kelas ini, maka disarankan sebagai berikut: (1) mengingat penerapan pembelajaran kontekstual dengan metode pembelajaran kooperatif *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka disarankan agar guru menerapkan pembelajaran ini dalam melaksanakan pembelajaran IPA karena siswa merasakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R.I. 2008. *Learning To Teach (Belajar Untuk Mengajar)*. Edisi ketujuh/Buku Dua. Penerjemah Helly Prajitno Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Handayani, F. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPS Universitas Negeri Malang.
- Hamalik, O.2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hudoyo, H. 2003. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. IMSTEP JICA.
- Johnson, E.B. 2009. *Contextual Teaching & Learning. Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).
- Nurhadi, Yasin B., dan Senduk A.G. 2004. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapan dalam KBK*. Malang: UM Press.
- Slavin, R.E. 2009. *Cooperative Learning. Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Susilo, H., Chotimah, H., dan Sari Y.D. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas. Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia.