

## Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Strategi *Crossword Puzzle*

Miswandi<sup>(1)</sup>

<sup>1</sup> Guru SDN 2 Terbis Kecamatan Panggul  
Email: <sup>1</sup> miswandi@gmail.com,

DOI: [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v2i3.66](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.66)

### ABSTRAK

Kegiatan belajar mengajar di kelas menggunakan model, strategi dan media pembelajaran yang kurang menarik, siswa kurang berpartisipasi aktif, pembelajaran berpusat pada guru sehingga minat belajar siswa menjadi rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran objektif tentang peningkatan hasil belajar pkn materi organisasi dengan strategi pembelajaran aktif tipe Crossword Puzzle pada siswa kelas V SDN 2 Terbis Kecamatan Panggul semester 2 tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe Crossword Puzzle menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe Crossword Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi kebebasan berorganisasi. Pencapaian hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 25,00% pada pra siklus, meningkat menjadi 50,00% pada siklus I sedangkan pada siklus II 83,00%.

**Kata kunci:** hasil belajar, pkn, *crossword puzzle*,

### PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang memiliki peran penting dalam terselenggaranya proses pembelajaran. Sekolah sebagai institusi ilmu pengetahuan bagi generasi muda tidak lagi cukup untuk menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Kunandar, 2009:24). Pendidikan merupakan upaya menghadapkan manusia (siswa) pada realitas yang terus saja berubah saat ini, sehingga sangat diharapkan perannya untuk mampu mengikuti arus zaman, bukan berarti untuk mengikis kemanusiaan melainkan untuk menemukan kondisi air kehidupan yang memungkinkan jiwa raga bangsa berenang dengan indah (Soyomukti, 2008:43). Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Guru merupakan ujung tombak dunia pendidikan yang memiliki peran penting dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Tugas dan peran guru dari hari kehari semakin berat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru harus mengarahkan siswa untuk menyeleksi tentang segala sumber informasi atau kebudayaan yang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia. akan berhasil dalam dakwahnya. Selanjutnya, karakter dunia dakwah dan pendidikan dapat dilihat keduanya sama. Karena, baik dakwah dan pendidikan bertujuan untuk membimbing, mempengaruhi dan mengarahkan umat manusia. Siswa perlu dibina dan dibimbing agar memiliki keyakinan yang kuat untuk terjun ke gelanggang luar bersama bangsa lain secara tangguh dan tetap memiliki konsistensi ucapan dan tindakan yang penuh kejujuran (Idris, 2008:49).

Pendidikan karakter akan mengantarkan siswa untuk belajar memaknai kearifan, bersikap bijak dan arif dalam menghadapi tantangan globalisasi yang semakin hari terus masuk untuk memudahkan nilai-nilai bangsa ini. Guru dapat menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dalam pembelajaran akan tercipta kondisi yang kondusif dan juga nilai-nilai karakter akan dengan mudah ditanamkan kepada siswa (Sahlan, 2012:15). Dalam proses pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku siswa (Kunandar, 2009:287). Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran saat ini cenderung masih berpusat pada guru dengan bercerita atau ceramah (Kumalasari, 2011:75).

Untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan memiliki nilai-nilai budaya bangsa maka diperlukan pembelajaran PKn. Hal ini penting dilakukan mengingat bahwa PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Siswa dididik untuk mampu mengimplementasikan tujuan pendidikan PKn dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai guru sudah seharusnya menanamkan pendidikan yang berkarakter bangsa agar generasi penerus bangsa memiliki kepribadian yang bermoral dan tangguh menghadapi tantangan global yang telah masuk ke Indonesia. Dalam strategi pembelajaran aktif siswa didorong untuk berpikir, menganalisa, membentuk opini, praktek, dan mengaplikasikan pembelajarannya dan bukan hanya menjadi pendengar pasif atas apa yang disampaikan oleh guru, tetapi guru benar-benar mengarahkan siswa agar ikut menikmati suasana pembelajaran yang didesain oleh guru. (Kumalasari, 2011:78).

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil (produk) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional sedangkan belajar merupakan usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Belajar merupakan suatu proses yang terarah kepada pencapaian tujuan atau kompetensi yang telah ditentukan (Purwanto, 2009:44). Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proseslihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak dan latihan (Anisah, dkk., 2011:25). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2010:22). Ketika pembelajaran berakhir, maka siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi kegiatan belajar mengajar (Dimiyati, 2010:3).

Gagne membagoi jenis-jenis hasil belajar menjadi lima kategori hasil belajar, yaitu informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambing, strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, keterampilan motorik adalah kemampuan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, dan sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tertentu (Dimiyati, 2010:3). Sedangkan menurut Bloom secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif (cognitive domain), afektif (The affective domain), dan ranah psikomotor (The psychomotor domain) (Sudjana, 2010: 22-26).

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar yang dicapai (Baharuddin, 2010:19-20). Secara teoritis, hasil belajar dalam lembaga pendidikan mempunyai arti yang strategis jika ditinjau dari kegunaannya, seperti siswa dapat meramalkan dan memproyeksikan perkembangan kemajuan siswa secara

individual maupun kelompok, sebagai bahan laporan tentang kemajuan siswa yang bersangkutan kepada orang tuanya tentang kemampuannya, disamping sebagai keterangan mengenai diri siswa itu selama mengikuti pendidikan pada suatu lembaga tertentu, bahan informasi tentang keberhasilan studi seseorang bagi suatu sekolah di mana ia berkedudukan sebagai murid baru pada jenjang atau tingkat pendidikan tertentu, sebagai bahan masukan bagi bimbingan dan penyuluhan, hasil belajar siswa dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan tentang metode dan bahan yang diberikan oleh guru dalam pelaksanaan supervisi.

Strategi pembelajaran Crossword Puzzle merupakan permainan teka-teki yang digunakan sebagai strategi pembelajaran menyenangkan, tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung (Zaini dkk, 2008:71). Strategi belajar crossword puzzle, melibatkan partisipasi peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal. Crossword puzzle strategi pembelajaran untuk meninjau ulang materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Sehingga, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Adapun cara membuat Crossword Puzzle adalah terlebih dahulu guru hendaknya menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti kertas plano, kertas lipat warna-warni, penggaris, spidol, gunting, dan lem. Langkah-langkah strategi pembelajaran Crossword Puzzle adalah tulis kata-kata kunci, terminology atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang anda berikan, membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang), membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan- pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut, bagikan teka-teki ini kepada peserta didik, bisa individu atau kelompok, batasi waktu mengerjakan, dan memberi hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar (Zaini dkk, 2008:71). Kelebihan strategi pembelajaran Crossword Puzzle adalah mudah untuk mengukur tingkat kemampuan siswa, melibatkan partisipasi siswa secara langsung, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian guru akan mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa tentang materi yang telah disampaikan.

Pendidikan Kewarganegaraan (Citizenship) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945 (Winantaputra, 2011:8). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah upaya yang dilakukan untuk membentuk pribadi seseorang agar menjadi warga Negara yang mampu menerapkan nilai-nilai budaya bangsa sesuai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Fathurrohman, 2011: 7-8).

## **METODE**

Penelitian tindakan kelas menerapkan model pembelajaran jigsaw untuk meningkatkan profesionalitas guru sebagai agen dan fasilitator pembelajaran melalui perubahan pelaksanaan proses belajar mengajar menjadi proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara proposional. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu (1) tahap perencanaan (2) tahap pelaksanaan (3) tahap pengamatan, dan (4) tahap refleksi. Subyek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 2 Terbis Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek yang berjumlah 12 orang, dengan rincian 5 siswa laki-laki dan 7 perempuan.

### **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Tiap-tiap siklus kegiatan terdiri atas empat sub kegiatan, yakni perencanaan (plan), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Menurut Kemmis dan Mc Taggart, komponen acting (tindakan) dengan observing (pengamatan) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

### **Perencanaan**

Dalam tahap ini, peneliti merencanakan tindakan pemecahan masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun perencanaan yang dipersiapkan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi terkait yang akan diteliti, membuat bagan Crossword Puzzle, dan mempersiapkan lembar observasi.

### **Pelaksanaan Tindakan**

Tahap actuating atau pelaksanaan merupakan implementasi, penerapan, perwujudan dari perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya. Selama proses tindakan, peneliti bertindak sebagai guru yang menyampaikan materi pelajaran PKn sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

### **Pengamatan**

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan yang sedang dan telah dilaksanakan. Untuk melihat peningkatan hasil belajar PKn, peneliti melihat hasil/nilai dari masing-masing siswa ketika diadakan evaluasi di akhir proses pembelajaran.

### **Refleksi**

Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan seberapa jauh hasil belajar PKn siswa kelas V sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Dengan refleksi ini, peneliti akan memperoleh masukan yang dapat digunakan untuk memperbaiki tindakan berikutnya dari kolaborator atau teman sejawat.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa atau hal-hal atau keterangan-keterangan atau karakteristik-karakteristik sebagian atau seluruh elemen yang akan menunjang atau mendukung penelitian (Hasan, 2002:83). Metode yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data adalah Tes. Tes ini digunakan untuk mengetahui keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensi, serta kemampuan atau bakat yang dimiliki individu.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan-satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Purwanto, 2004:93). Teknik analisa data secara bertahap yaitu reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan. Keberhasilan siswa ditentukan kriterianya, yakni berkisar antara 75- 80%. Artinya, siswa dikatakan berhasil apabila ia menguasai atau mencapai sekitar 75-80% dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai. Kurang dari kriteria tersebut dinyatakan belum berhasil.

### **HASIL**

Hasil pada tahap prasiklus penerapan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Terbis Kecamatan Panggul (12 siswa, 5 laki-laki dan 7 perempuan) nilai teruji 1 sangat baik (8,33%), 2 anak predikat baik (16,67%), 3 anak predikat cukup (23,08%), dan 6 anak berpredikat kurang (75%). Refleksi menunjukkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi Kebebasan Berorganisasi masih relatif rendah. Hasil siklus I dilakukan dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe crossword puzzle, didapatkan hasil pembelajaran yang cukup meningkat terlihat dari data nilai sejumlah siswa yakni 1 anak predikat sangat baik (8,33%), 5 anak predikat baik (41,67%), 2 anak predikat cukup (16,67%), dan 16, 66% berpredikat kurang. Refleksi berdasarkan hasil post tes yang telah dilaksanakan dengan kriteria ketuntasan minimum 75 maka penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle terjadi peningkatan meskipun belum signifikan. Masalah-masalah yang timbul disebabkan suasana kelas agak ramai ketika mengerjakan soal-soal dan ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi, siswa kurang bersungguh-sungguh ketika mengerjakan soal yang diberikan dan ada yang menyontek, dan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru ketika proses pembelajaran. Refleksi terhadap siklus II diketahui bahwa melalui strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle siswa lebih bersemangat belajar karena pembelajaran ini melibatkan partisipasi siswa secara aktif, kegiatan pembelajaran menunjukkan waktu yang sudah sesuai dengan rencana, dan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle dalam pembelajaran sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

### **PEMBAHASAN**

Berdasarkan evaluasi maka dapat diketahui dari hasil pra siklus, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan yang lumayan baik dari pra siklus yaitu 25,00% , kemudian siklus I sebesar 50,00%, dan pada pos tes kedua yaitu sebesar 83,33%. Hal ini membuktikan bahwa secara tidak langsung penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kebebasan Berorganisasi terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Hasil refleksi bahwa siswa telah memahami materi kebebasan berorganisasi. Sikap dan respon siswa menunjukkan perubahan yang lebih baik, siswa merasa senang terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle pada siklus II dapat dikatakan berhasil dan tidak diperlukan siklus selanjutnya. Temuan yang diperoleh di antaranya siswa merasa lebih memahami materi pembelajaran PKn dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle, penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle membuat hasil belajar PKn siswa kelas V semakin meningkat dalam materi kebebasan berorganisasi, siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran PKn dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle, dan keaktifan siswa

dapat terlihat ketika menyelesaikan soal teka-teki secara berkelompok maupun individu dan siswa bisa belajar bekerjasama serta bertanggung jawab..

### KESIMPULAN

Berdasarkan paparan data temuan peneliti dan pembahasan yang telah diuraikan peneliti pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle yang peneliti lakukan di SDN 2 terbis Kecamatan Panggul yang dilaksanakan dalam 2 kali siklus tindakan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa yang meningkat pada setiap siklusnya, yakni pada pra siklus sebesar 25,00% meningkat menjadi 50,00% pada siklus I dan 83,33% pada siklus II. Dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk merancang strategi pembelajaran yang menarik dan menantang bagi siswa. Hal ini dimaksudkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Guru harus menguasai berbagai macam strategi pembelajaran, karena strategi pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian pemilihan dan penerapan strategi pembelajaran yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan siswa tidak akan merasa jenuh menerima materi pelajaran.

### SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut kepada guru harus menguasai berbagai strategi dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Selain itu dengan penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa akan dengan mudah memahami materi pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan akan tercapai dengan maksimal. Kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran siswa hendaknya memperhatikan dengan baik apa yang disampaikan oleh guru, meningkatkan belajarnya dan aktif mengikuti proses pembelajaran.

### DAFTAR RUJUKAN

- Alfat, Masan, 2011. *Aqidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Kelas 3*. Semarang: CV Toha Putra.
- Anitah, Sri, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Media.
- AsySyarifain, Khadim al Haramain. *Al-Qur'an dan Terjemahannya Juz 1-30*. Saudi Arabia: Komplek Percetakan Al Quran Raja Fahd.
- Baharuddin, dkk. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Dimiyati, dkk. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, dkk. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Fitri, Agus Zaenul. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Teknik Pengukur dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Mandar Maju.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kunandar. 2009. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Kusnandar. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marnodan, M. Idris. 2008. *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mulyasa. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Ngalim. 2004. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sahlan, dkk. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Soyomukti, Nurani. 2008. *Pendidikan Berspektif Globalisasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ubaedillahet. all. 2006. *Demokrasi, Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Madani*. Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah.
- Udin, S. Winata putraet.all. 2011. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani