

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DENGAN *NUMBER HEAD TOGETHER* DI SMP NEGERI 1 LUAHAGUNDRE MANIAMOLO

Oleh :

Maria Magdalena Duha

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP Nias Selatan)
email: mariamduha79@gmail.com

Abstrak

Kurikulum 2013 menekan pada pelaksanaan pembelajaran yang bersifat aktif. Dari sekian banyak model pembelajaran aktif, beberapa diantaranya adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model pembelajaran *Numbered Head Together*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model pembelajaran *Numbered Head Together*. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian Kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata kelas eksperimen I lebih tinggi dari kelas eksperimen II. Berdasarkan Analisis data diperoleh bahwa t_{hitung} tidak terletak pada daerah penerimaan tersebut sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa ada perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Creative problem solving* dan model pembelajaran *Numbered Head Together* dimana hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together*. Disarankan agar model pembelajaran *Creative Problem Solving* ini dijadikan sebagai salah satu pilihan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Kata Kunci: Model pembelajaran *creative problem solving*; model pembelajaran *numbered head together*; hasil belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu hal yang diprioritaskan oleh pemerintah guna meningkatkan taraf kehidupan manusia dalam menghadapi perubahan dan perkembangan zaman. Salah satu tujuan negara sebagaimana yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Tahun 1945 pada alinea ke-4 yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini sejalan dengan definisi pendidikan menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang pada hakikatnya pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik. Dalam pengertian yang sederhana dan umum Menurut Ihsan (2008:1-2) makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat.

Pada hakikatnya penyelenggaraan pendidikan di sekolah tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang merupakan interaksi antara guru dan siswa. Dimana seorang guru membelajarkan siswa dengan memberikan informasi kepada siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Pembelajaran akan berhasil, apabila guru dapat menciptakan suasana belajar yang efektif. Upaya meningkatkan keberhasilan pembelajaran, merupakan tantangan yang selalu

dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan pendidikan. Banyak upaya yang dilakukan, banyak pula keberhasilan yang dicapai, meskipun disadari bahwa apapun yang telah dicapai belum sepenuhnya memberikan kepuasan sehingga menuntut, renungan, pemikiran dan kerja keras untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dalam arti guru bertanggung jawab atas pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung dalam kelas.

Pada pelaksanaan Kurikulum 2013 setiap guru yang melakukan pembelajaran di dalam kelas diharapkan untuk dapat menguasai dan mengembangkan berbagai model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga tidak menimbulkan kejenuhan bagi siswa. Dari sekian banyak model pembelajaran yang aktif, beberapa diantaranya adalah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model pembelajaran *Numbered Head Together*. Kedua model pembelajaran ini dapat meningkatkan kreaktifitas siswa dalam pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan model-model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Kedua model pembelajaran tersebut masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan serta memiliki perbedaan

dalam langkah-langkah pembelajarannya. Dari hasil pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan kedua model pembelajaran tersebut, penulis berkeinginan menganalisis dan membandingkan hasil belajar siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Untuk itu peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian ilmiah dengan judul: Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan *Numbered Head Together* di SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo.

2. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2004:7) Quasi Eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain. Perlakuan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model pembelajaran *Numbered Head Together*. Penelitian dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen I menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan kelompok eksperimen II menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* penerapan model pembelajaran pada masing-masing kelas ini dilaksanakan oleh peneliti sebagai guru, dengan tujuan agar tidak mendapatkan hasil penelitian yang bias dan mendapatkan perbandingan hasil belajar siswa terhadap penerapan model pembelajaran dalam setiap kelas sampel eksperimen yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo.

Desain penelitian yang digunakan ialah Matching Pretest-Posttest Control Group Design (Arikunto, 2010:125) seperti yang tertera dibawah ini

Tabel 3.1
Desain Penelitian Kuantitatif

Kelas	Tes awal		Perlakuan	Tes akhir
E1	T1	(E1)	X (E1)	T2 (E1)
E2	T ₂	(E2)	Y (E2)	T2 (E2)

Sumber: Arikunto 2010

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini data yang diperoleh peneliti adalah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* di kelas eksperimen I dan model pembelajaran *Numbered Head Together* di kelas eksperimen II. Tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh nilai yaitu *pretest*

dan *posttest*. Soal *Pretest* dan *posttest* yang akan diberikan sudah diuji kelayakannya. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII-B (kelas E₁) dengan jumlah 28 orang siswa dan kelas VIII-C (kelas E₂) dengan jumlah 27 orang siswa.

2. Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menganalisa data yaitu dengan menghitung uji normalitas dan uji homogenitas sebagai pengujian prasyarat, setelah terpenuhi dilanjut dengan pengujian hipotesis dengan uji *t*.

a. Hasil Pretest (Tes Awal)

1) Kelas Eksperimen I

Melalui pemberian *pretest* (tes awal) kepada kelas eksperimen I diperoleh data hasil tes belajar siswa. Berdasarkan tabel data hasil belajar siswa kelas eksperimen I, diperoleh rata-rata hitung nilai kelas eksperimen I adalah 9,71 dan standar deviasi 10,2.

2) Kelas Eksperimen II

Melalui pemberian *pretest* (tes awal) kepada kelas eksperimen II diperoleh data hasil tes belajar dan kemudian diolah menjadi nilai perbutir soal. Berdasarkan tabel data hasil tes belajar siswa kelas eksperimen II, diperoleh rata-rata hitung nilai kelas eksperimen II adalah 10,04 tergolong kategori cukup dan standar deviasi 10,652.

3) Uji Normalitas

Berdasarkan nilai *pretest* (tes awal) hasil belajar siswa, diketahui total sampel dari kelas eksperimen1 dan eksperimen 2 adalah $n = 55$. Perhitungan uji normalitas diperoleh nilai $L_o = 0,1008$. Dengan $n = 55$

4) Uji Homogenitas

Berdasarkan data nilai *pretest* (tes awal) hasil belajar siswa, diketahui nilai rata-rata dan standar deviasi hasil belajar siswa sebagai berikut:
Kelas Eksperimen I : $n_1 = 28$; $\bar{x}_1 = 9,71$; $s_1 = 10,2$
Kelas Eksperimen II: $n_2 = 27$; $\bar{x}_2 = 10,04$; $s_2 = 10,652$

Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa *t* hitung sebesar 1,04 kemudian jika dikonsultasikan pada tabel daftar dengan taraf signifikan 0,05 = (27,26) sehingga nilai *t* tabel sebesar 1,91. Dan ternyata *t* hitung < *t* tabel yang berarti kedua kelas homogen.

Hasil Posttest (Tes Akhir)

1) Kelas Eksperimen I

Melalui pemberian *posttest* (tes akhir) kepada kelas eksperimen I diperoleh data hasil belajar siswa. Berdasarkan tabel data hasil belajar siswa, diperoleh rata-rata hitung nilai kelas eksperimen I adalah 16,04 dan standar deviasi 3,221.

2) Kelas Eksperimen II

Melalui pemberian *posttest* (tes akhir) kepada kelas eksperimen II diperoleh data hasil belajar siswa. Berdasarkan tabel data hasil belajar siswa diperoleh rata-rata hitung nilai kelas

eksperimen II adalah 12,00 dan standar deviasi 6,846

3) Pengujian Hipotesis

Berdasarkan perolehan nilai rata-rata hitung dan standar deviasi *posttest* (tes akhir) hasil belajar siswa, selanjutnya untuk melakukan pengujian hipotesis, maka data tersebut disubstitusikan pada rumus uji hipotesis. Pasangan hipotesis nol dan tandingannya yang akan diuji adalah:

H_0 : Tidak ada perbandingan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VIII SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo.

H_a : Ada perbandingan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VIII SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo.

Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 6,69$ dan $dk = 53$ sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,005$. Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika t_{hitung} terletak antara $-2,005$ dan $2,005$ dan tolak H_0 jika t mempunyai harga-harga lain. Karena t tidak berada dalam daerah penerimaan, maka H_0 ditolak. Artinya H_a diterima yaitu ada perbandingan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbandingan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model pembelajaran *Numbered Head Together* di kelas VIII SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo khususnya pada materi Memahami Kedudukan dan Fungsi Pancasila. Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada kelas eksperimen I dan model pembelajaran *Numbered Head Together* pada kelas eksperimen II dimulai dari mengingatkan kembali materi-materi sebelumnya yang berkaitan dengan Memahami Kedudukan dan Fungsi Pancasila. kemudian guru menjelaskan kembali secara singkat materi pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah penerapan model pembelajaran. Peran guru adalah membimbing siswa dalam mengklarifikasi masalah, mengungkapkan pendapat-pendapat, mendiskusikan pendapat-pendapat atau ide-ide, dan menentukan solusi penyelesaian dari masalah yang termuat dalam LKS. Selanjutnya, siswa memahami penyelesaian masalah dan memberikan kesempatan pada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok, kemudian guru memberikan tes (*posttest*) kepada siswa berupa soal pilihan ganda untuk melihat kemampuan siswa dalam bentuk hasil belajar. Soal

tersebut sudah di uji kelayakannya dan hasilnya semua soal yang digunakan telah di nyatakan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Berdasarkan data hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraann yang diperoleh oleh kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II, terdapat perbandingan yang sangat signifikan. Hasil belajar siswa kelas eksperimen I dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen I sebesar 16,04. Sedangkan kelas Eksperimen II dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* rata-rata nilainya 12,00. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen I mampu mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Gusnita (2014). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dengan Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 2 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa Ekonomi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan teknik pengambilan sampel adalah purposive sampling hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar eksperimen adalah 82,28 sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 78,77. Berdasarkan analisis data yang diperoleh $Z_{hitung} = 2,049 > Z_{tabel} = 1,196$ maka keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima Analisis data pada penelitian ini guna mengetahui adanya perbandingan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model pembelajaran *Numbered Head Together*

terhadap kemampuan pemahaman materi Memahami Kedudukan dan Fungsi Pancasila siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo adalah menggunakan rumus uji . Sebelum data di analisis menggunakan rumus uji , data hasil tes kemampuan siswa dikelompokkan berdasarkan hasil kelas masing- masing yaitu kelas eksperimen I yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan kelas eksperimen II yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* hal ini dilakukan guna mempermudah analisis data. Hasil analisis uji menunjukan bahwa nilai hitung sebesar 6,69 lebih besar dari nilai tabel pada $df = 53$ pada taraf signifikansi 0,05 yaitu sebesar 2,005. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbandingan yang signifikan antara model pembelajaran *Numbered Head Together* dan model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan pemahaman materi Memahami Kedudukan dan Fungsi Pancasila siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkap oleh Shoimin (2016:56) bahwa “Model *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang

melakukan pemusatan pada pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan". Karena model pembelajaran *Creative Problem Solving* ini, siswa dapat terampil memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya sendiri maka siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi mereka untuk lebih leluasa dalam menyampaikan ide dan gagasan mereka dan secara selektif memilih kesimpulan yang dianggap lebih baik. Selain itu siswa diajak lebih aktif dalam menyikapi permasalahan apa yang sedang dibahas sebelum menemukan solusinya. karena menurut mereka dalam proses

pembelajaran *Creative Problem Solving* memberikan kesempatan bagi mereka sebesar-besarnya dalam menyelesaikan tugas mereka, maka tiap kali pertemuan mereka akan berusaha melakukan yang terbaik untuk dalam menyimpulkan pembahasan masalah pada tugas diskusi

kelompoknya, tetapi model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa berpikir tinggi sehingga tidak semua siswa dapat mengikuti, namun hal ini dapat di atasi dengan pembagian anggota kelompok secara heterogen sehingga siswa yang mampu dapat menyeimbangkan kempuan siswa yang kurang mampu, hal ini juga dapat diatasi dengan bimbingan dan tuntunan guru mata pelajaran.

Sedangkan model pembelajaran *Numbered Head Together* Menurut Slavin dalam Huda (2014:203) memberikan kesempatan pada siswa untuk saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat mereka saling memberi dan saling menerima antara satu dengan yang lainnya. Selain untuk meningkatkan kerja sama antarsiswa sehinggadapat meningkatkan hubungan sosial antar siswa, juga bertujuan melatih peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri. Dalam pelaksanaanya, aktivitas belajar dalam kelompok ini dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan siswa. Masing-masing anggota dalam kelompok memiliki tugas yang setara, karena pada pembelajaran kooperatif keberhasilan kelompok sangat diperhatikan, maka siswa yang pandai ikut bertanggungjawab membantu temannya yang lemah dalam kemampuan dan keterampilannya, sedangkan siswa yang lemah akan terbantu dalam memahami permasalahan yang diselesaikan dalam kelompok tersebut". Akan tetapi pada saat peneliti meninjau ulang dengan tanya jawab kepada kelompok masing-masing mereka sedikit kesulitan dalam menjawab, hal ini dikarenakan kerjasama dalam kelompok pada masing-masing anggotanya masih kurang dan dari semua anggota kelompok tidak semuanya aktif dalam menjalankan peranya. Faktor lain disebabkan karena siswa yang memiliki

kemampuan rendah selalu tergantung pada siswa yang mampu dan berasumsi bahwa penilaian keberhasilan kelompok akan sama saja meskipun hanya beberapa saja yang membahas materi yang disampaikan oleh guru. Ketika gurumenyampaikan sebuah pelajaran kepada kelompok, besar kemungkinan ada sebagian siswa yang tidak memiliki kemampuan untuk mempelajari pelajaran tersebut dan akan gagal memperoleh manfaat dari metode tersebut. siswa lainnya mungkin malah sudah tau materi itu atau bisa mempelajarinya dengan sangat cepat sehingga waktu pembelajaran yang dihabiskan bagi mereka hanya membuang waktu.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang lebih baik digunakan untuk menjelaskan tentang materi Memahami Kedudukan dan Fungsi Pancasila yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* . Hal tersebut dapat dibuktikan dengan rata-rata hasil tes hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil tes hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen I pada tes awal adalah 9,71 tergolong cukup, sedangkan hasil tes akhirnya setelah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah 16,04 tergolong baik. Rata-rata hasil tes belajar siswa di kelas eksperimen II pada tes awal adalah 10,04 tergolong cukup, sedangkan hasil tes akhirnya dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Togeteher* adalah 12,00 tergolong cukup. Berdasarkan pengujian hipotesis secara statistik, ternyata $t_{hitung} = 6,69$ dan $dk=53$ dengan perolehan $t_{tabel} = 2,005$ tidak terletak pada interval: antara $-2,005$ dan $2,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima Sehingga disimpulkan: "Ada perbandingan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan model pembelajaran *Numbered Head Together* di kelas VIII SMP Negeri 1 Luahagundre Maniamolo dimana hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih tinggi dari pada hasil belajar siwa pada penerapan model pembelajaran *Numbered Head Togeteher* disebabkan karna pada penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa lebih aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran"

Saran

1. Hendaknya guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam

- pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan khususnya untuk menyampaikan materi Memahami Kedudukan dan Fungsi Pancasila karena pada penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Dalam menggunakan model pembelajaran ini kiranya dapat dikembangkan semaksimal mungkin dan memperbaiki setiap kelemahan-kelemahan peneliti.
 3. Hendaknya temuan penelitian ini menjadi bahan perbandingan kepada peneliti selanjutnya

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- _____. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamzah, Ali. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kurnasih, Imas dan Berlin, Sani. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Profesionalita Guru*: Kata Pena
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*., Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Purwanto, Ngalim. 20014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.s
- Rusman.2014. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan* Jakarta: Raja Grafindo.
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slameto.2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Belajar yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka cipta.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: alfabeta, CV
- Sumiati dan Asra. 2012. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- _____. 2016. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana.1996. *Metoda Statiska*. Bandung: Tarsito
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif dan Progresif*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group.
- Undang-Undang Dasar 1945 amandemen lengkap dan susunan kabinet kerja 2014- 2019. Surabaya. Triana Media.
- Rosidalia. 2017. *Perbandingan Model Pembelajaran Jigsaw dan Model Pembelajaran Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTS N 1 Kota Makasar*. <https://media.neliti.com>, diakses 20 februari 2018).
- Yanti. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Educative Games Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Kelas VIII IPA di Gugus IV Kecamatan Kuta Kabupaten Bandung*. *Jurnal Ilmu Pendidikan* (<https://ejournal.undiksha.ac.id>).
- Herma herma. 2014. *Perbedaan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dengan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 2 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan* (<https://www.neliti.com>)