

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik

Armawati Hidayati¹⁾*

1) SMP IT Insan Permata, Bojonegoro, Indonesia

Diterima: 20 Januari 2020

Direvisi: 12 November 2020

Dipublikasikan: 20 November 2020

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Team Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa SMPIT Insan Permata Bojonegoro Kelas VII yang berjumlah 38 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui metode wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar materi mitigasi bencana. Hal ini dapat dilihat melalui indikator sebagai berikut: 1) keaktifan siswa ditinjau secara individu terjadi peningkatan dari 63,75% (siklus 1) menjadi 86,46 % (siklus 2); 2) keaktifan siswa ditinjau secara kelompok terjadi peningkatan dari 62,22% (siklus 1) menjadi 85,14 % (siklus 2). Dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran PBL dan TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa baik secara individu maupun kelompok pada materi mitigasi bencana.

Kata Kunci: problem based learning, team games tournament, pembelajaran IPS

Abstract

The purpose of this study was to increase student learning activeness through the *Problem Based Learning* (PBL) and *Team Games Tournament* (TGT) learning model. This type of research is *Classroom Action Research* (CAR) with two cycles. The subjects of this study were Grade VII students of SMPIT Insan Permata Bojonegoro, totaling 38 students. Methods of data collection are carried out through interviews, observation, tests and documentation. Data analysis techniques use methods that include data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate an increase in activity and learning outcomes of disaster mitigation materials. This can be seen through the following indicators: 1) individual student activeness increased from 63.75% (cycle 1) to 86.46% (cycle 2); 2) student activeness in terms of groups increased from 62.22% (cycle 1) to 85.14% (cycle 2). It can be concluded that the PBL and TGT learning models can increase student learning activity both individually and in groups on disaster mitigation material.

Keywords: problem based learning, team games tournament, social science education learning

How to Cite: Hidayati, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(1): 39-45.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang cenderung monoton disebabkan kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, seperti yang terjadi di SMPIT Insan Permata Bojonegoro Sebagai kegiatan pendahuluan, pada tanggal 13 Agustus 2018 peneliti melakukan observasi di SMPIT Insan Permata Bojonegoro Kelas VII, yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang berkaitan dengan keaktifan siswa di kelas tersebut pada saat mengikuti proses pembelajaran. Dari kegiatan observasi tersebut diperoleh informasi bahwa pembelajaran

*Corresponding author:

E-mail: armawatihidayati1@gmail.com

This is an open access article under the CC-BY-SA

license



IPS Kelas VII sejauh ini masih sudah menggunakan pembelajaran kooperatif yaitu kegiatan pembelajaran yang masih terfokus di dalam kelas, siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, dan hanya mengandalkan keterangan serta penjelasan dari guru. Di samping itu, sebagian besar siswa hanya mengandalkan rangkuman materi yang ada di LKPD sebagai bahan referensi. Hal ini mengakibatkan pengetahuan siswa mengenai berbagai materi IPS sangatlah minim. Pernyataan tersebut ditunjang oleh data keaktifan dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas VII SMPI Insan Permata Bojonegoro yang diperoleh peneliti dari hasil observasi secara langsung pada saat proses pembelajaran.

Hasil observasi yang telah dilakukan selama ini peneliti SMPIT Insan Permata Bojonegoro, khususnya di kelas VII menunjukkan bahwa (1) siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran, hanya beberapa siswa yang aktif dan selalu anak yang sama. (2) model pembelajaran kooperatif sudah diterapkan tapi tidak bisa membuat semua siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, (3) beberapa siswa cenderung mengerjakan tugas-tugas dari mata pelajaran lain, (4) kurangnya suasana pembelajaran yang kompetitif yang bisa menarik minat siswa dalam belajar IPS.

Sementara itu data yang diperoleh dari hasil observasi peneliti di kelas menunjukkan bahwa dalam hal tingkat keaktifan belajar, dari jumlah total 30 siswa hanya terdapat 6 siswa (20 %) yang dinyatakan telah mencapai tingkat keaktifan yang baik, dan selebihnya 24 siswa (80%) termasuk pada kategori pasif dalam kegiatan pembelajaran IPS. Data tersebut meliputi kegiatan: (a) bertanya sebesar 20%; (b) menjawab pertanyaan sebesar 20%; (c) berani mengungkapkan pendapatnya sebesar 28%; dan (d) bekerja secara kelompok sebesar 24%.

Untuk meningkatkan kualitas hasil pendidikan, maka kualitas proses pembelajaran sudah seharusnya ditingkatkan. Salah satu caranya adalah dengan penerapan strategi atau metode pembelajaran yang efektif di kelas dan lebih memberdayakan potensi siswa. Model pembelajaran yang diterapkan harus mampu meningkatkan daya analitik dan penguasaan siswa terhadap materi serta kemampuan inquiri siswa, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa baik secara individu maupun secara kelompok. Model-model pembelajaran yang dapat memacu siswa untuk lebih aktif dan kreatif saat ini sudah banyak dikembangkan.

SMPIT Insan Permata Bojonegoro merupakan sekolah yang jam pembelajarannya selalu terpotong dengan kegiatan diluar pembelajaran, seperti lomba, acara sekolah, acara yang diselenggarakan pihak lain di SMP tersebut. Hal ini berpengaruh pada siswa, dikarenakan siswa menjadi terlambat menerima materi pembelajaran dengan tepat waktu. Selain itu sistem pengajaran guru IPS di kelas ini, selalu menggunakan sistem resume. Menurut guru IPS tersebut sistem pengajaran seperti ini akan membuat siswa lebih paham dan cepat dalam mengingat, karena menulis sambil membaca adalah hal yang efektif daripada penggunaan media pembelajaran. Hal ini menarik sekali untuk dilakukan suatu eksperimen pembelajaran di kelas VII dengan menggunakan dua model pembelajaran yang berbeda pada materi mitigasi bencana, yaitu yang pertama dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) sedangkan yang kedua untuk evaluasi pembelajaran adalah dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

Materi mitigasi bencana pada kelas VII merupakan materi yang baru, dan merupakan materi dari revisi kurikulum 2013. Sebelumnya materi ini berada pada materi di kelas VII, namun setelah adanya revisi kurikulum 2013, maka materi ini ditempatkan pada kompetensi dasar di kelas VII. Materi mitigasi ini, tergolong simpel dan kebanyakan guru memberikan mitigasinya saja, akan tetapi kenyataannya di lapangan, proses dari peristiwa bencana alam seperti gunung meletus, kebakaran hutan, dan sebagainya siswa-siswa masih belum memahami betul, padahal materi tersebut dibahas dikelas VII serta kurangnya sumber dan referensi materi mitigasi bencana dalam hal persiapan dan simulasi mitigasi bencana yang benar di tiap bencana alam.

Problem Based Learning (PBL) adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur (ill-Structured) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik

untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru Rusman (2012). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran ini berupa game kecepatan berpikir yaitu “*Disathon*” Disaster Marathon”. Kedua model ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan berpikir siswa di kelas VII di SMPIT Insan Permata Bojonegoro. Kegiatan – kegiatan pembelajaran di laporan ini dituangkan pada silabus, RPP dan Rubrik penilaian, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), dan kuis *Disathon*, dan dokumentasi proses pembelajaran di kelas VII di SMPIT Insan Permata Bojonegoro.

Penyelesaian masalah tersebut dapat dilakukan dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Kusuma , 2012). Sesuai dengan permasalahan yang ada di Kelas VII SMPIT Insan Permata Bojonegoro, yaitu terkait dengan rendahnya keaktifan belajar siswa, maka dari berbagai model pembelajaran yang ada, peneliti memilih model pembelajaran PBL sebagai alternatif penyelesaian masalah yang akan diterapkan melalui PTK tersebut, sebab model ini dirasa cukup efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa. Untuk itulah peneliti mengambil judul PTK “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dan *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar Mitigasi Bencana Kelas VII di SMPIT Insan Permata Bojonegoro”. Sedangkan materi “Mitigasi Bencana” dipilih untuk diterapkan dalam penelitian karena materi ini dianggap paling sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, mengingat dalam materi ini dapat dipelajari berbagai permasalahan yang kontekstual dan seringkali terjadi di lingkungan sekitar siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan diskusi siswa.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar belajar siswa Kelas VII SMPIT Insan Permata Bojonegoro melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Team Games Tournament* (TGT).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), yaitu penelitian di dalam konteks kelas yang bertujuan memperbaiki praktek pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMPIT Insan Permata Bojonegoro. Subjek penelitian ini berjumlah 38 siswa, yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan dalam beberapa siklus sampai mencapai taraf keberhasilan tindakan. Dalam hal ini, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap kegiatan sesuai dengan tahap-tahap yang ada pada penelitian tindakan kelas (PTK), yang terdiri dari: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Khusus untuk siklus pertama, diawali dengan kegiatan observasi awal untuk mengetahui permasalahan yang ada di dalam kelas sebelum dilaksanakan tindakan, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan refleksi awal untuk menentukan alternatif pemecahan masalah. Tahap-tahap tersebut membentuk siklus demi siklus sampai penelitian ini tuntas, tahapan penelitian ini yaitu: 1) Observasi Awal; 2) Perencanaan; 3) Tindakan; 4) Pengamatan; 5) Refleksi.

Observasi awal dilakukan dengan melakukan pengamatan untuk mengidentifikasi masalah yang selama ini terjadi dan dialami oleh guru ketika membelajarkan siswa di kelas. Semua permasalahan nyata yang dialami atau pernah dialami oleh para guru itu dicatat, kemudian dipilih satu permasalahan yang paling urgen (paling penting dan mendesak) untuk diberikan beberapa alternatif pemecahannya melalui penerapan model atau metode pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan, permasalahan utama yang ditemukan di adalah rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa, dan model pembelajaran yang dipilih untuk diterapkan

sebagai alternatif pemecahan masalah tersebut adalah model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Team Games Tournament* (TGT).

Tahap Perencanaan adalah melakukan penyusunan skenario pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) *Team Games Tournament* (TGT). Tindakan adalah proses untuk melaksanakan skenario pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan. Tahap pengamatan adalah proses observasi pada pelaksanaan pembelajaran sesuai skenario yang telah direncanakan, dan segala hal yang terjadi dalam proses pembelajaran, dengan berpedoman pada instrumen penelitian. Terakhir adalah tahap refleksi merupakan proses evaluasi langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan, termasuk di dalamnya menilai keberhasilan dari suatu pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Hasil Pra Siklus

Sebelum mengadakan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan observasi prasiklus kepada siswa kelas VII SMPIT Insan Permata Bojonegoro. Observasi ini difokuskan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dalam kelas VII. Dari hasil observasi yang dilakukan selama 2 minggu didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Prasiklus

Indikator Keaktifan	Hasil Prasiklus (%)
Bertanya	20 %
Menjawab pertanyaan	20 %
Mengungkapkan pendapat	28 %
Bekerja secara kelompok	24 %

Sumber : Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi peneliti di kelas menunjukkan bahwa dalam hal tingkat keaktifan belajar, dari jumlah total siswa hanya terdapat 6 siswa (20 %) yang dinyatakan telah mencapai tingkat keaktifan yang baik, dan selebihnya 24 siswa (80%) termasuk pada kategori pasif dalam kegiatan pembelajaran IPS. Data tersebut meliputi kegiatan: (a) bertanya sebesar 20%; (b) menjawab pertanyaan sebesar 20%; (c) berani mengungkapkan pendapatnya sebesar 28%; dan (d) bekerja secara kelompok sebesar 24%.

Proses Pembelajaran Siklus 1

Dari data tabel 2 diketahui persentase jumlah siswa yang telah melakukan deskriptor keaktifan belajar siswa pada Siklus 1 dalam aspek bertanya sebesar 72,5%, menjawab pertanyaan sebesar 64,17%, mengungkapkan pendapat 60%, dan bekerja secara kelompok sebesar 58,33%. Rata-rata persentase adalah 63,75% dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah, yang berarti bahwa pencapaian tersebut masih jauh dari target yang diharapkan.

Tabel 2. Pencapaian Keaktifan Siklus 1

Indikator	Pencapaian (%)
Bertanya	72,50
Menjawab Pertanyaan	64,17
Mengungkapkan Pendapat	60,00
Bekerja Secara Kelompok	58,33
Rata-rata	63,75

Sumber : Hasil Penelitian

Tentunya dalam penerapan tindakan siklus I ini juga masih banyak kekurangan dan belum mencapai hasil yang diharapkan, sehingga perlu diperbaiki untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dengan model PBL dan TGT pada siklus I, dapat diperoleh data tingkat pencapaian keaktifan belajar secara kelompok seperti yang tercantum pada Tabel 3. Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa keaktifan pada kelompok, tidak ada satupun kelompok yang mencapai tingkat keaktifan minimal sebesar 70%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keaktifan kelompok pada siklus I ini masih sangat rendah, sehingga diperlukan adanya perbaikan untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

Tabel 3 Keaktifan Kelompok Siklus I

Nama Kelompok	Keaktifan Kelompok (%)
Kelompok I	65
Kelompok II	61,67
Kelompok III	61,67
Kelompok IV	62,5
Kelompok V	62,5
Kelompok VI	60
Rata-rata	62,22

Sumber : Hasil Penelitian

Proses Pembelajaran Siklus 2

Dari data tabel 4 diatas diketahui persentase jumlah siswa yang telah melakukan deskriptor keaktifan belajar siswa pada Siklus II dalam aspek bertanya sebesar 89,17%, menjawab pertanyaan sebesar 84,17%, mengungkapkan pendapat 87,50%, dan bekerja secara kelompok sebesar 85%. Rata-rata persentase adalah 86,46% dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa telah mengalami banyak peningkatan dibandingkan pada Siklus 1.

Tabel 4. Pencapaian Keaktifan Siklus II

Indikator	Pencapaian (%)
Bertanya	89,17
Menjawab Pertanyaan	84,17
Mengungkapkan Pendapat	87,50
Bekerja Secara Kelompok	85,00
Rata-rata	86,46

Sumber : Hasil Penelitian

Hasil presentase rata-rata 86,46% menunjukkan bahwa pada siklus ini telah mencapai target keaktifan yang diharapkan yaitu 75%, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke tahap siklus berikutnya karena penelitian ini sudah dianggap berhasil mencapai target.

Keaktifan Belajar Siswa dalam Kelompok Pada Siklus 2

Berdasarkan data observasi keaktifan belajar siswa dalam kelompok secara keseluruhan pada siklus II, diperoleh persentase keaktifan belajar sebesar 85,14%. Angka ini menunjukkan bahwa pencapaian keaktifan belajar pada siklus II telah mengalami peningkatan dari siklus I, dan telah berada di atas target persentase keaktifan minimal sebesar 75% dari jumlah siswa secara keseluruhan. Hasil rincian keaktifan dalam kelompok bisa dilihat pada tabel 5.

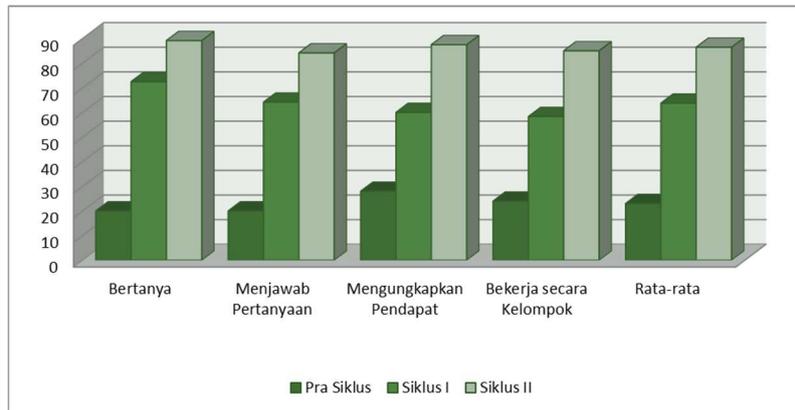
Tabel 5. Keaktifan Kelompok Siklus II

Nama Kelompok	Keaktifan Kelompok (%)
Kelompok I	85,00
Kelompok II	85,83
Kelompok III	82,50

Kelompok IV	85,00
Kelompok V	85,83
Kelompok VI	86,67
Rata-rata	85,14

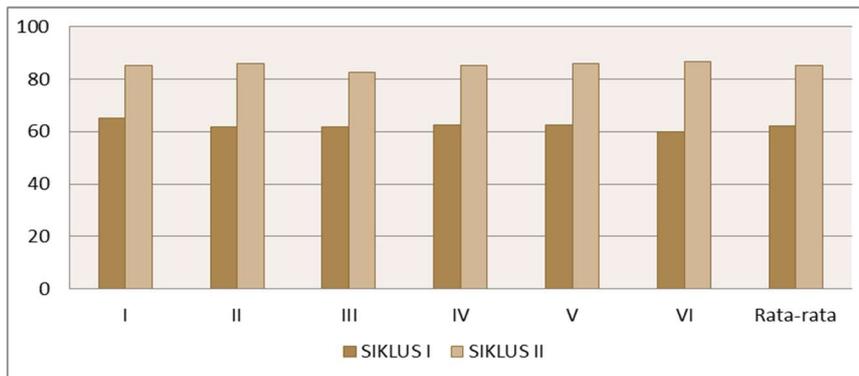
Sumber : Hasil Penelitian

Keaktifan Belajar Siswa secara Individu dapat diketahui dengan perbandingan taraf pencapaian masing-masing aspek keaktifan belajar siswa antara observasi awal, pelaksanaan tindakan siklus I hingga tindakan siklus II dapat dilihat pada gambar 2. Dimana grafik tersebut memperlihatkan terjadi peningkatan keaktifan secara individu pada setiap siklusnya.



Gambar 1. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I, dan Siklus II

Dari perhitungan data diperoleh data bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan pada tiap siklus. Pada siklus II, tindakan dikatakan berhasil karena persentase keaktifan belajar siswa secara klasikal telah mencapai taraf minimal yang ditentukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran PBL dan TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS siswa kelas VII SMPIT Insan Permata Bojonegoro.



Gambar 2. Perbandingan Tingkat Pencapaian Keaktifan Kelompok antara Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan secara menyeluruh pada tindakan siklus I dan siklus II, dengan penerapan model PBL dan TGT, bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa. Peningkatan yang terjadi sesuai dengan indikator yang telah digunakan oleh peneliti yang meliputi: Siswa yang berani mengemukakan gagasan saat kegiatan pembelajaran, Siswa yang berani bertanya tentang materi yang belum dipahami, siswa menjawab pertanyaan, Siswa dapat berdiskusi dan bekerjasama dengan siswa lain.

Melalui penerapan model yang meningkatkan keaktifan siswa, maka keratifitas dapat dibangun pada diri siswa. Menurut Susanto (2013); Solikah (2012), penerapan PBL dapat meningkatkan

keaktivitas. Kreativitas adalah salah satu komponen dalam keterampilan berpikir yang diwujudkan dari keaktifan siswa dalam pembelajaran. Temuan Rahayu (2010), menyatakan bahwa proses PBL yang diterapkan pada subjek (siswa) tergantung pada keaktifan siswa itu sendiri dalam membangun pengetahuannya secara kreatif. Keaktifan siswa dalam belajar memegang peranan penting dalam pembelajaran. Menurut (Ulfa, 2008) Keaktifan siswa sangat diperlukan dalam pembelajaran PBL sehingga siswa sebagai subjek diharapkan memikul tanggung jawab yang lebih besar untuk mereka sendiri belajar.

PBL mempunyai pengaruh efektif untuk meningkatkan kreativitas dan aktifitas belajar siswa (Atan, et al, 2005). PBL menekankan pada siswa melalui proses pemecahan yang disebut masalah 'dunia nyata'. Fitur-fitur PBL yang dianggap penting untuk meningkatkan pembelajaran siswa adalah belajar dalam kontekstual, elaborasi pengetahuan melalui interaksi sosial, penekanan pada penalaran meta-kognitif dan belajar mandiri, Dapat disimpulkan bahwa PBL menjadikan masalah sebagai metode dasar pengajaran, membuat siswa masuk ke dalam masalah belajar yang sebenarnya, memotivasi motivasi dan minat belajar siswa, dan secara aktif memupuk siswa untuk menemukan masalah dan keterampilan pemecahan masalah, kemampuan kerja tim.

SIMPULAN

Pembelajaran PBL dan TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan sikap siswa dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan tersebut diantaranya adalah interaksi dan kerjasama antar siswa maupun antara siswa dan guru semakin baik. Siswa semakin mempunyai keberanian berpendapat dan mengemukakan ide selama proses pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Peran guru hanya sebatas fasilitator dan evaluator. Siswa dituntut aktif mencari informasi serta harus dapat saling bertukar pikiran.

REFERENSI

- Fatchan, A. & Dasna, I. W. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Jengala Pustaka Utama bekerjasama dengan Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.
- Kusuma, W., dkk. (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Kedua)*. Jakarta : PT. Indeks.
- Rusman, D. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sudjana, N. (2001). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Ramaja Rosda Karya.
- Solikhah, R. (2012). Penerapan PBL untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 SATAP Tagulandang Selatan dalam Matapelajaran IPS Terpadu pada Materi Atmosfer dan Hidrosfer. *Penelitian Tindakan Kelas tidak dipublikasikan. Malang:UM*.
- Susanto, R. (2013). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Luas dan Volume Bangun Ruang Sisi Lengkung di Kelas IX-B SMP Negeri 34 Surabaya Tahun Pelajaran 2013 – 2014. *Penelitian Tindakan Kelas yang tidak dipublikasikan. Surabaya : UNESA*.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Ulfa, M. (2008). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model PBL untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Pokok Bahasan Atmosfer pada Siswa Kelas VII Semester II SMPN 18 Malang Tahun Ajaran 2007/2008. *Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang Fakultas Matematika dan Il*.