

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT  
(TEAMS GAMES TOURNAMET) UNTUK MENINGKATKAN  
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI  
KELAS XI IPS 3 SMA N 3 BOYOLALI  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Shinta Arwidya

[Ntawidya.sa@gmail.com](mailto:Ntawidya.sa@gmail.com)

Pendidikan Sosiologi Antropologi ,Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sebelas Maret Surakarta

ABSTRAK

Shinta Arwidya. K8412074 . **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE (TEAM GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI KELAS XI IPS 3 SMA N 3 BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2015/2016**. Skripsi,Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ,Universitas Sebelas Maret Surakarta,Juni 2016.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS 3 SMA N 3 Boyolali tahun pelajaran 2015/2016 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) Pada materi Kelompok Sosial Dalam Perkembangan Masyarakat Multikultural.Subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA N 3 Boyolali sebanyak 32 siswa .Teknik Pengumpulan data adalah dengan observasi,tes, wawancara dan dokumentasi.Teknis analisis data secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada kegiatan pratindakan dengan perolehan 6,25%,kemudian meningkat pada siklus I menjadi 56,25 % dan meningkat pada siklus II dengan perolehan 81,75%.Peningkatan hasil belajar siswa diamati dari peningkatan nilai rata-rata pra tindakan dengan perolehan 66,62 atau 28,00% kemudian meningkat pada siklus I sebesar 80,82 atau 87,50% kemudian pada siklus II sebesar 84,06 atau 96,88% .Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menggunakan tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa XI IPS 3 SMA N 3 Boyolali pada mata pelajaran sosiologi.

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas,tipe *Team Games Tournament*),Keaktifan,Hasil Belajar.

Pendidikan merupakan upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia intelektual, dewasa, dan berbudaya. Untuk mencapai pembinaan ini pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik, diantaranya aspek kognitif, afektif, dan berimplikasi pada aspek psikomotorik.

Proses pembelajaran yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dan ikut berperan dalam proses pembelajaran tersebut agar semua aspek dalam tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan pada hasilnya akan menimbulkan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa. Keaktifan belajar bagi siswa sangatlah penting. Sebagaimana yang terjadi sebagian besar guru menerapkan model pembelajaran konvensional yang orientasinya berpusat pada guru (*Teacher Centered*) tidak melibatkan siswa untuk ikut andil dalam proses pembelajaran. Perlu disadari inti dari kegiatan pendidikan terletak pada proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas oleh sebab itu guru harus menciptakan suasana kelas yang kondusif serta aktif agar proses belajar mengajar dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Peneliti mengadakan observasi awal di kelas X IPS 3 SMA N 3 Boyolali. Pertama kali saat melakukan pra tindakan dapat digambarkan bahwa kelas terlihat tenang dan cenderung membosankan. Peneliti menemukan beberapa permasalahan di dalam kelas antara lain: beberapa siswa ada yang mengobrol dengan teman sebelahnyanya, ada siswa yang mendengarkan penjelasan guru sambil tiduran di meja, guru masih menggunakan metode megajar yang hanya terpusat pada guru, guru hanya menunjuk siswa yang terlihat mendengarkan pelajaran untuk menjawab pertanyaan dari guru, siswa merasa jenuh dan terkesan bosan dalam belajar, tidak ada kekompakan dan kerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru sosiologi kelas X IPS 3 SMA N 3 Boyolali, dapat dikemukakan bahwa ternyata masih banyak siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran sosiologi, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa, khususnya dalam ranah kognitif. Nilai sosiologi yang diperoleh terlihat masih rendah, berdasarkan hasil ulangan harian, terdapat 9 siswa atau 20,48% dari 32 siswa yang mendapat nilai 76 keatas (batas KKM), sedangkan sisanya 23 siswa atau 80,52 4 % mendapat nilai dibawah 76.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, para tenaga pendidik dapat menggunakan berbagai model pembelajaran yang tentunya sangat bervariasi dan tidak membosankan. Salah satunya adalah model pembelajaran *cooperative learning tipe teams games tournament (tgt)*. Karena model ini memerlukan keaktifan siswa, tidak hanya individu namun kelompok, hal ini bertujuan ketika dalam satu kelompok ada peserta didik tidak memahami materi yang telah diajarkan diharapkan peserta didik yang lain dapat memberi informasi dalam kelompok tersebut. Pada model ini juga lebih menekankan untuk berkompetisi antara kelompok yang satu dengan yang lain sehingga persaingan antara kelompok untuk menjadi yang paling baik akan terjadi. Dan masing-masing kelompok akan mencoba menjadi yang terbaik.

Fokus penelitian ini yaitu berupa pembelajaran sosiologi yang akan dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe Team Games Tournament (TGT)*, dengan objek penelitian berupa keaktifan belajar siswa yang diukur melalui lembar observasi yang diidentifikasi dari observasi pra tindakan sampai dengan siklus yang telah ditentukan, hasil dari keaktifan belajar ini juga sebagai gambaran terhadap hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik siswa. Serta hasil belajar siswa yang

diukur dari ranah kognitif yang diperoleh dari hasil tes siswa.

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah yang telah disampaikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMET*) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI KELAS XI IPS 3 SMA N 3 BOYOLALI TAHUN AJARAN 2015/2016"

## **METODE PENELITIAN**

Subjek penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada siswa kelas XI IPS 3 SMA N 3 Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016 dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas tersebut. Kelas XI IPS 3 berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Data penelitian yang dikumpulkan dari berbagai sumber antara lain data dari sekolah, guru mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS 3, siswa kelas XI IPS 3 serta peristiwa selama proses pembelajaran sosiologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament*. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah statistik

deskriptif komparatif dan analisis kritis. Data kuantitatif dianalisis dengan teknik statistik deskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil hitung dari statistik deskriptif berupa nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah dan prosentase pada satu siklus dengan siklus berikutnya. Data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis kritis, yaitu mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru selama proses penerapan tindakan. Hasil analisis tersebut menjadi bahan untuk menyusun rencana memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus. Untuk menentukan ketercapaian tujuan perlu dirumuskan indikator keberhasilan tindakan. Berikut adalah indikator capaian dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe pembelajaran *Team Games Tournament* akan dikatakan berhasil dan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa jika minimal 76% siswa dikatakan aktif yang berasal dari perolehan skor minimal 5 (keterangan baik) pada lembar observasi. Sementara pembelajaran kooperatif tipe pembelajaran *Team Games Tournament* bisa meningkatkan hasil belajar siswa, jika 80% siswa tuntas atau mampu melampaui nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 76 diukur dari aspek kognitif siswa. Sementara untuk aspek afektif dan psikomotorik tercermin dalam keaktifan belajar siswa.

## SIKLUS I

### Perencanaan

Peneliti dan guru menyepakati untuk pelaksanaan tindakan siklus I yang dilakukan selama 3 kali pertemuan, dimana 2 kali pertemuan berupa tindakan dan di 1 pertemuan diadakan test evaluasi. Peneliti dan guru mempersiapkan skenario perencanaan dan menyepakati RPP.

### Pelaksanaan

Siklus pertama dilaksanakan pada 11 April 2016 dan 14 April 2016. Setiap pertemuan dilaksanakan dalam 2 X 45 menit. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendalaman materi, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan evaluasi.

### Observasi

Terdapat peningkatan pada tingkat keaktifan siswa XI IPS 3 SMA Negeri 3 Boyolali dalam mata pelajaran Sosiologi pada siklus I dibandingkan dengan observasi pada saat penelitian pratindakan yaitu dari 32 siswa di kelas, terdapat 18 siswa yang masuk dalam kategori aktif dan 16 siswa yang masuk dalam kategori pasif. Jika dilihat dalam bentuk hasil prosentase dalam capaian tingkat keaktifan siswa yaitu 18 siswa yang aktif diperoleh hasil prosentase 56,25 % sedangkan 16 siswa yang pasif diperoleh hasil prosentase 43,75

%.Dan untuk peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 28 siswa (87,50%), sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 4 Siswa (12,50%).

## **REFLEKSI**

### **A. Kelemahan Guru**

1. Guru belum bisa menjelaskan secara rinci langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* .
2. Guru lebih banyak terpaku pada *slide* yang ada di *power point*.
3. Guru terlihat kurang jelas dalam menyampaikan materi dikarenakan volume suara guru terlalu kecil.

### **B. Kelemahan Siswa**

1. Siswa kaku dan bingung dengan teknik pembelajaran kooperatif *Tipe Team Games Tournament*.
2. Masih terdapat siswa yang melakukan aktivitas belajar diluar proses pembelajaran.
3. Banyak siswa yang masih sibuk menanya atau melihat jawaban temannya pada saat tes evaluasi

## **SIKLUS II**

### **Perencanaan**

Pada siklus II guru dan peneliti sepakat melaksanakan siklus II selama 4 pertemuan. Dua pertemuan untuk penyampaian materi, 1 pertemuan untuk pelaksanaan tournament di akhir pertemuan diadakan tes evaluasi. Guru dan peneliti mendiskusikan skenario pembelajaran yaitu dengan melanjutkan materi pembelajaran yaitu Perkembangan kelompok sosial dalam masyarakat multikultural dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, serta menyepakati RPP yang dibuat sebelumnya oleh peneliti.

### **Pelaksanaan**

Siklus II peneliti in dilaksanakan pada 18 dan 25 April – 02 Mei 2016. Setiap pertemuan dilaksanakan dalam 2 X 45 menit. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendaaman materi dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

### **Observasi**

Dari hasil tindakan siklus II dapat diperoleh tingkat keaktifan belajar siswa XI IPS 3, dari 32 siswa di kelas XI IPS 3, terdapat 26 siswa yang masuk dalam kategori aktif dengan prosentase 81,25%, sedangkan 6 siswa masuk dalam kategori pasif dengan prosentase 18,75%. Dari tes siklus II tersebut dapat diketahui bahwa siswa yang telah mencapai ketuntasan

belajar sebanyak 31 siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Boyolali. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran sosiologi adalah 76 untuk SMA Negeri 3 Boyolali. Sebanyak 1 siswa belum mencapai KKM dengan presentase 3,12%. dan 31 lainnya sudah mencapai KKM dengan presentase 96,88%. Presentase dan nilai rata-rata ini sudah mencapai target yaitu 80% dari nilai rata-rata kelas yaitu 84,06.

### Refleksi

Pada siklus II penelitian ini, keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa sudah mencapai target menurut indikator capaian yaitu 81,25% siswa dikatakan aktif dan 96,88% siswa tuntas dengan rata-rata 84,06. Kekurangan pada siklus I sudah diperbaiki pada siklus II. Sehingga peneliti dan guru tidak perlu melaksanakan siklus selanjutnya.

## REVIEW LITERATUR

Dalam pembelajaran kooperatif siswa dibentuk dalam beberapa kelompok kecil diharapkan mendiskusikan permasalahan materi pembelajaran bersama – sama yang kemudian akan dipecahkan secara bersama – sama pula dalam diskusi kelompok tersebut, tak hanya itu setiap anggota saling membantu dalam memahami materi pembelajaran

tersebut, jadi tidak ada unsur persaingan antar siswa dalam mendapat nilai.

### Manfaat pembelajaran kooperatif

- (1) Meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama dan bersosialisasi.
- (2) Melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap dan perilaku selama bekerja sama.
- (3) Meningkatkan motivasi belajar, harga diri dan sikap perilaku positif sehingga pembelajaran kooperatif peserta didik akan tahu kedudukannya dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain,
- (4) Meningkatkan prestasi belajar dengan meningkatkan prestasi akademik, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang telah banyak mengalami perkembangan sehingga menimbulkan banyak varian dalam pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Menurut Slavin (1987) dalam Siti, Suwanto & Idham (2012:2) *cooperative learning is a set of*

*intruactional methode that requires students to work in small,mixed-ability learning groups.*Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif merupakan seperangkat metode intruksional yang membutuhkan kerjasama siswa dalam kelompok kecil dengan kemampuan anggota yang heterogen atau beragam.

Dalam TGT siswa akan dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dimana mereka harus bekerja sama untuk mencapai keberhasilan dalam kelompok .Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga akan disajikan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dalam penggunaan permainan.

Hasil belajar belajar siswa adalah semua hasil evaluasi yang dilakukan guru mengenai usaha yang dilakukan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar yang terdiri dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Berangkat dari evaluasi tersebut guru dapat melakukan perbaikan mengenai apa saja kekurangan yang ditemukan, guru bisa melakukan identifikasi dan investigasi kemudian merefleksikan apakah masih ada hal yang harus diperbaiki dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berikutnya. Jika ada kegagalan tidak berarti siswanya yang

tidak mampu, bisa juga dari cara mengajar guru yang kurang membuat siswa menaruh perhatiannya, karena itu hasil dapatlah menjadi sebuah cerminan dari kegiatan yang dilakukan

Pada kegiatan belajar ada keaktifan belajar yang dilakukan. Menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2012) jenis-jenis keaktifan belajar yaitu:

1. *Visual activities* meliputi kegiatan membaca, memperhatikan gambar
2. demonstrasi, percobaan, atau pekerjaan orang lain.
3. *Oral Activities* termasuk menyatakan pendapat.
4. *Listening activities* termasuk kegiatan mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
5. *Writing activities* meliputi menulis karangan, cerita, laporan, angket, menyalin.
6. *Drawing activities* meliputi kegiatan menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
7. *Motor activities* contohnya: melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
8. *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan dan keaktifan.

9. *Emotional activities*, termasuk menaruh minat, gembira, tenang, bersemangat, bergairah, berani, tegang.

Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya membelajarkan peserta didik memahami diri dan lingkungannya agar lebih bermakna. Pembelajaran dimaknai sebagai kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan pengelolaan, pengorganisasian dan penyampaian pesan pembelajaran untuk mencapai hasil yang ditetapkan.

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang direncanakan oleh guru untuk siswanya dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi guna mencapai tujuan dan capaian indikator belajar siswa. Sebuah pembelajaran hendaknya perlu dipersiapkan dengan matang, guru harus menyusun sebuah rencana pembelajaran (RPP) yang akan digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan agar dapat berjalan sesuai alur serta dapat mencapai indikator keberhasilan sebuah pembelajaran.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian telah dinyatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Berikut ini merupakan capaian penelitian mulai dari tahap pra tindakan atau pra siklus, siklus I dan siklus II:

Aspek	kriteria	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Keaktifan belajar	Aktif	2	18	26
	Prosentase	6,25%	56,25%	81,25%
Hasil belajar siswa	Nilai rata-rata	66,62	80,82	84,06
	Prosentase tuntas	28,00%	87,50%	96,88%

Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe pembelajaran *Team Games Tournament* pada kelas XI IPS 3 SMA N 3 Boyolali, keaktifan dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

**KESIMPULAN DAN SARAN**  
**SIMPULAN**

Dari hasil penerapan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team*

*Games Tournament (TGT)* pada materi pokok keanekaragaman kelompok sosial dalam masyarakat multikultural dan perkembangan kelompok sosial dalam masyarakat multikultural bagi siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Boyolali tahun pelajaran 2015/2016 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dari tahap pra tindakan sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* yaitu sebesar 6,25% kemudian pada siklus I meningkat menjadi 56,25%. Pada siklus II meningkat menjadi 81,25%. 3 .
2. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya dari tahap pra tindakan, siklus I, dan siklus II. dengan perolehan rata – rata hasil belajar prasiklus sebesar 66,62 dan prosentase ketuntasan belajar siswa sebesar 28,00%. Siklus I meningkat), yaitu perolehan rata – rata hasil belajar sebesar 80,82 dengan prosentase ketuntasan belajar siswa sebesar 87,50%. Siklus II meningkat yaitu perolehan rata – rata hasil belajar sebesar 84,06 dengan prosentase ketuntasan belajar siswa sebesar 96,88%.

## **SARAN**

### **1. Bagi Guru**

- a. Pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* memerlukan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran sehingga guru hendaknya memberikan intruksi dengan jelas serta tegas dalam mengkondisikan suasana pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat berjalan dengan efektif
- b. Guru diharapkan menerapkan model pembelajaran yang variatif, kreatif serta inovatif dalam jangka waktu atau periode tertentu sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi sehingga siswa dapat lebih tertarik serta lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran Sosiologi sehingga tingkat keaktifan siswa pun akan meningkat yang juga berbanding lurus dengan hasil belajar siswa

### **2. Bagi Siswa**

- a. Siswa hendaknya lebih dapat bekerjasama serta memiliki rasa gotong royong dengan sesama siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi agar

memiliki rasa tanggungjawab yang besar pada kesuksesan atau keberhasilan diri sendiri juga memiliki rasa tanggungjawab pada kesuksesan atau keberhasilan teman yang lain.

- b. Siswa hendaknya lebih aktif dalam proses pembelajaran, pada saat diskusi, melakukan tanya jawab dengan guru atau dengan sesama siswa, maupun pada saat menjelaskan materi kepada sesama siswa sehingga siswa dapat memperoleh hasil yang maksimal dari proses pembelajaran yang berlangsung

### 3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* khususnya dalam mata pelajaran sosiologi untuk merangsang siswa belajar secara aktif dan menarik ,sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa
- b. Sekolah hendaknya mendorong guru untuk melakukan Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk menciptakan perbaikan secara berkesinambungan dalam proses pembelajaran di kelas,sehingga kualitas pembelajaran akan meningkat dan meningkatkan kualitas sekolah.

### DAFTAR PUSTAKA

Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

E. Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.

Huda, Miftahul. (2015). *Cooperative Learning: "Metode, Teknik, Truktur dan Model Penerapan"*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Kusnandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada