

**MENINGKATKAN AKTIVITAS, KETRAMPILAN, DAN HASIL
BELAJAR SISWA MELALUI PEMBELAJARAN CONTEXUAL
TEACHER LEARNING (CTL) KOMPETENSI DASAR
MELAKSANAKAN HAK ANAK DI RUMAH DAN
DI SEKOLAH
KELAS 1 SEMESTER DUA SD NEGERI WINDUAJI 02
KECAMATAN PAGUYANGAN KABUPATEN BREBES**

Dian Widiastuti
SD Negeri Winduaji 02
widiastutidian735@gmail.com

ABSTRAK

Dari hasil penelitian yang berjudul. Meningkatkan aktivitas, ketrampilan, dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran *contextual teacher learning* (CTL) kompetensi dasar melaksanakan hak anak di rumah dan di sekolah Kelas 1 semester dua sd negeri winduaji 02 Kecamatan paguyangan kabupaten brebes didapatkan hasil sebagai berikut Pendekatan *Cotextual Teacher Learning* (CTL) dengan menggunakan Metode *Role Playing* yang menarik dapat meningkatkan aktivitas, prestasi, dan ketrampilan siswa dengan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan bukti nilai rata-rata Pra Siklus 59,60, Siklus I 69,40 dan Siklus II 72,40. Penggunaan media gambar yang menarik dapat meningkatkan aktivitas, prestasi, dan ketrampilan siswa dengan aktif dalam belajar dengan bukti aktivitas dalam rentang nilai 0-110 pada Pra Siklus 53, Siklus I 84 dan Siklus II 106. Bermain dalam kelompok yang melibatkan siswa secara langsung dapat meningkatkan aktivitas, prestasi, dan ketrampilan siswa dengan aktif dalam rentang nilai 0-40 Pra Siklus 17, Siklus I 31 dan Siklus II 39.

Kata kunci: kontekstual learning .role playing, Winduaji.

**IMPROVE STUDENT ACTIVITIES, SKILLS, AND LEARNING OUTCOMES THROUGH
CONTEXUAL TEACHER LEARNING (CTL) BASIC COMPETENCIES IMPLEMENTING
CHILDREN'S RIGHTS AT HOME AND
AT SCHOOL**

**CLASS 1 SEMESTER TWO SD STATE WINDUAJI 02
PAGUYANGAN SUB-DISTRICT, BREBES REGENCY**

ABSTRACT

From the results of research entitled. Improving students' activities, skills and learning outcomes through contextual teacher learning (CTL) basic competencies in implementing children's rights at home and at school Class 1 second semester of SD Negeri Winduaji 02 Paguyangan District, Brebes Regency, obtained the following results. Cotextual Teacher Learning (CTL) Approach by using an interesting Role Play Method, it can increase students' activities, achievements and skills by actively participating in learning activities with evidence of an average score for Pre Cycle 59.60, Cycle I 69.40 and Cycle II 72.40. The use of attractive image media can increase students' activity, achievement and skills in actively learning with evidence of activity in the value range 0-110 in Pre-Cycle 53, Cycle I 84 and Cycle II 106. Playing in groups that involve students directly can improve active student activities, achievements and skills in the value range 0-40 Pre Cycle 17, Cycle I 31 and Cycle II 39.

Keywords: contextual learning .role playing, Winduaji.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

[216]

kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan

Nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut yakni mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, dibutuhkan guru yang Profesional. Profesional guru didukung oleh tiga hal, yakni (1) keahlian, (2) komitmen, (3) ketrampilan (Supriadi, 1998. 96).

Pada hakekatnya Tujuan Pendidikan Nasional adalah meningkatkan kualitas manusia Indonesia yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, trampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung-jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani. Peraturan Pendidikan secara resmi oleh pemerintah dan senantiasa dilakukan pembaharuan dan penyempurnaan peraturan pendidikan yang tidak relevan dengan kebutuhan saat ini.

Pembaharuan akan membawa perubahan pada pendidikan baik bagi pendidik yaitu guru maupun bagi siswa oleh karena itu guru harus mampu mengikuti segala perkembangan yang ada, dalam hal ini terutama dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan maksimal.

Keberhasilan semua siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru merupakan suatu kebahagiaan tersendiri bagi seorang guru. Namun kadangkala dalam setiap tes yang diberikan tidak semua siswa dapat menjawab seluruh pertanyaan yang diberikan pada tes tersebut. Di samping ada siswa yang mampu menjawab sebagian besar pertanyaan dalam tes. Hal ini pula yang dialami penulis, ketika mengajarkan mata pelajaran PKn di kelas I SDN Winduaji 01 Kecamatan Pangguyangan Kabupaten Brebes.

Dalam pembelajaran PKn Kompetensi Dasar melaksanakan hak anak di rumah dan di sekolah, yaitu 15 (30%) siswa dari 50 siswa yang mendapat nilai 70 atau tuntas berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh penulis, sedangkan 35 (70%) mendapat nilai di bawah 70 atau tidak tuntas berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata kelasnya 59,60.

Dari hasil observasi mengenai identifikasi masalah terungkap beberapa masalah dalam pembelajaran yaitu : Rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap mata pelajaran, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran kurang, Guru kurang kreatif dalam mengajar

Dari berbagai masalah/kekurangan yang dihadapi penulis melakukan analisis nilai terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Dari hasil analisis tersebut diketahui bahwa faktor penyebab siswa kurang menguasai materi yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar karena kurangnya alat peraga. Guru belum bisa menerapkan model metode dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi anak dan kedalam materi pembelajaran, setelah itu baru dicari solusi dan permasalahannya. Salah satu nya adalah penerapan model , pendekatan dan metode serta media pembelajaran yang dianggap bisa mengaktifkan siswa, memotivasi dan mmbangkitkan minat belajar.

Pembelajaran PKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektifitas dalam berpartisipasi. Menyiapkan warga negara yang memiliki kualitas seperti ini merupakan tugas pokok kependidikan, baik pendidikan formal maupun pendidikan luar sekolah. (Winataputra, 2007 : 1.20).

Tugas PKn dengan paradigma barunya mengembangkan pendidikan demokrasi mengemban tiga fungsi pokok, yakni mengembangkan kecerdasan warga negara, membina tanggung jawab negara dan mendorong partisipasi warga negara. (Winataputra, 2007 : 1).

Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut diantaranya adalah berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama-sama dengan bangsanya. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Permendiknas RI, 2006).

Pada pembelajaran PKn menurut Piaget, kadang-kadang anak usia 5 – 7 tahun memasuki tahap operasi konkret, yaitu pada waktu anak dapat berpikir secara logis mengenai segala sesuatu. Anak-anak pada tahapan operasi konkret lebih bersifat kritis, mereka lebih banyak dapat mempertimbangkan suatu situasi daripada hanya memfokuskan pada suatu aspek, sebagaimana yang mereka lakukan pada preoperasional. Mereka sadar bahwa pada umumnya berbagai operasi fisik dapat diganti. Peningkatan kemampuan mereka untuk mengerti terhadap orang lain dapat mendorong untuk berkomunikasi lebih efektif dan dapat berfikir lebih fleksibel. (Sumantri, 2006 ; 2.12).

Kegiatan dan hal-hal yang diminati anak usia SD :

a. Kepemimpinan

Seorang anak usia SD yang dipilih sebagai pemimpin oleh kelompoknya biasanya bukan hanya karena disukai saja, tetapi juga karena ia memiliki kualitas yang memang diharapkan oleh kelompoknya. Tentu saja anak yang dipilih oleh kelompoknya ini adalah anak yang banyak meluangkan waktunya di kelompoknya.

b. Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif adalah kegiatan membuat suatu hal yang diminati anak usia SD yang berkaitan dengan interaksi kelompok, misalnya diskusi, bekerjasama membuat bangunan dari balok-balok.

c. Menjelajah untuk Menemukan

Kegiatan ini umumnya dilakukan untuk memuaskan rasa ingin tahu. Pada anak usia SD kegiatan ini akan lebih berhasil jika dilakukan bersama teman-temannya, karena kegiatan ini merupakan kegiatan kelompok. Akan sangat baik jika ditingkatkan di lingkungan sekolah. (Lestari, 2007 : 3 :11).

Menurut Ausubel Belajar bermakna adalah belajar yang disertai dengan pengertian. Dalam pembelajaran PKn, belajar bermakna ini akan terjadi apabila informasi baru yang diterima mempunyai hubungan dengan konsep yang telah diterima oleh siswa. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila diamati secara menyeluruh / holistik bukan terpisah-pisah. Pendekatan holistik merupakan aplikasi teori dari suatu psikologi Gestalt

yang dapat diambil sebagai berikut : 1). Pengalaman memahami (*insight*), 2). Pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*), 3). Perilaku bertujuan (*purpose behaviour*), 4). Prinsip ruang hidup (*life space*), 5). Transfer dalam pembelajaran. (Winataputra, 2007).

Dalam pembelajaran PKn untuk mempermudah pemahaman terhadap peserta didik perlu adanya alat bantu atau media. Penggunaan media yang cukup sangat membantu proses pembelajaran menjadi lebih kreatif karena media mempunyai beberapa sifat diantaranya: (a) meletakkan dasar-dasar konkrit untuk berfikir sehingga mengurangi verbalisme (tahu istilah tetapi tidak tahu arti), memperbesar perhatian siswa sehingga saat kegiatan belajar mengajar berlangsung akan tumbuh minat siswa terhadap materi pembelajaran, (c) membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan oleh siswa, (d) memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa sehingga mereka terdorong untuk berusaha mengetahui kenyataan yang sebenarnya, (e) dapat menarik minat siswa yang menumbuhkan keinginan untuk mempelajarinya, penjelasan (Winataputra, 2004).

Menurut Brithis Audio Visual (1985) dalam Sudjarwo (1989), 75% pengetahuan diperoleh melalui indera penglihatan, 13% diperoleh melalui indera pendengaran, 6% diperoleh melalui indera sentuhan dan rabaan dan 6% melalui indera penciuman dan lidah. Oleh karena indera penglihatan dan indera pendengaran memiliki kontribusi besar agar seseorang memperoleh pengetahuan, maka penggunaan kedua indera tersebut dalam proses belajar perlu dioptimalkan agar tercapai hasil belajar yang memuaskan.

Contextual teaching learning (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa yang mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan siswa dapat diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar, menurut Trianto dalam Wawan Darmawan (2013, hlm. 21).

Menurut Nurhadi dalam Mundilarto (2004, hlm. 70) contextual teaching and learning merupakan konsep belajar mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan di kelas dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupannya sebagai individu, anggota keluarga, dan masyarakat

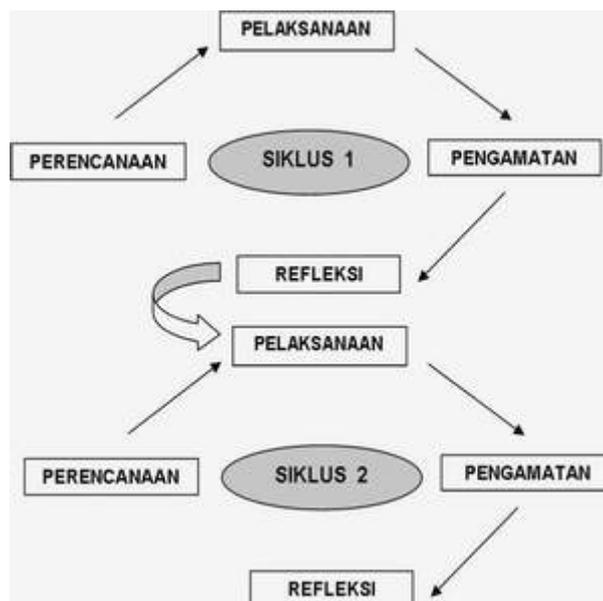
Nurhadi dkk, (2004, hlm. 13) Pendekatan kontekstual (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa serta dapat mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena siswa dapat menghubungkan pengetahuan yang diperolehnya di kelas dan penerapannya dalam kehidupan siswa sebagai anggota keluarga, warga masyarakat dan nantinya sebagai tenaga kerja. Selain itu, Hasibuan, Idrus (2013) mengemukakan contextual teaching and learning adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Lebih lanjut, pembelajaran kontekstual merupakan suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari.

Sedangkan untuk metode dalam pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam mewujudkan tujuan. Salah satu metode pembelajaran di Sekolah Dasar yang cukup efektif di digunakan di kelas bawah adalah metode *roleplaying*. Uno (2012) menuliskan bahwa model pembelajaran bermain peran atau *role playing* ini dipelopori oleh George Shafitel yang memiliki asumsi bahwa dengan bermain peran siswa akan mendapatkan dorongan untuk mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata. Model pembelajaran *role playing* menurut para ahli lainnya antara lain diungkapkan oleh Djamarah (2010), yang mengatakan bahwa model *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan *Sosiodrama*, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Bermain peran atau *role playing* pada prinsipnya merupakan pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa dapat memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.

Dari uraian di atas sangat menarik jika untuk perbaikan dari hasil belajar, aktifitas dan keterampilan belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan *contextual Teacher Learning (CTL)* dengan metode *role play* di SD Negeri Winduaji 02.

METODE PENELITIAN

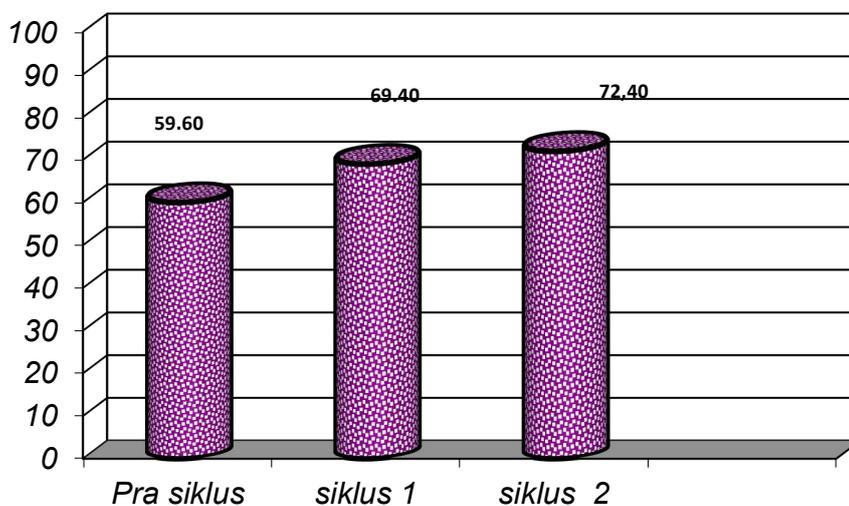
Subyek dalam PTK ini adalah siswa kelas I SD Negeri Winduaji 02 tahun pelajaran 2022/2023. Penentuan kelas ini dilaksanakan peneliti berdasarkan hasil investigasi terhadap kelas yang diajar oleh peneliti. Peneliti memprediksi bahwa kelas ini akan terjadi permasalahan yang kurang kontekstual dalam pembelajaran. Peneliti memprediksi akan terjadi peningkatan hasil belajar tentang membilang banyak benda jika dilakukan dengan metode pembelajaran kontekstual (*CTL*) melalui kegiatan diskusi, observasi. Adapun langkah PTK mengikuti alur seperti gambar 1 :



Gambar 1 Model PTK (Arikunto 2012)

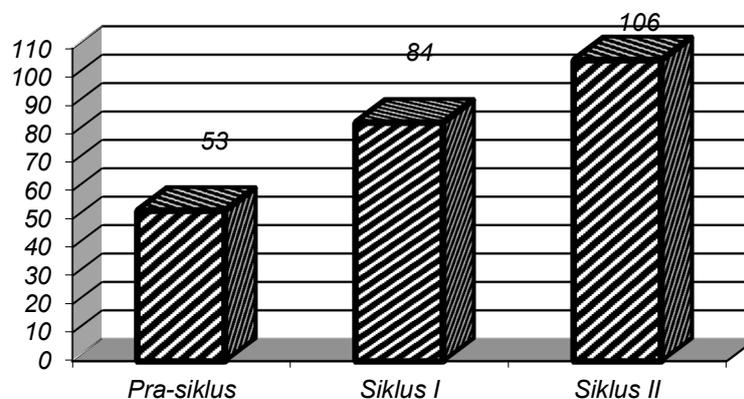
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar dari ketiga pembelajaran yaitu pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan bahwa pada Pra Siklus Proses pembelajaran kurang efektif, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui post test setelah pembelajaran, dimana rata-rata secara klasikal 59,60 sedangkan pencapaiannya secara harus sesuai standart yaitu 70. pada siklus 1 Proses pembelajaran cukup efektif, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui post test setelah pembelajaran, dimana rata-rata secara klasikal 63,20 hal ini menunjukkan adanya kenaikan yang cukup baik dibandingkan dengan pra siklus, hasil belajar setelah memasuki siklus 2 menunjukkan rata-rata klasikal 72,40, rata-rata tersebut telah sesuai dengan capaian pembelajaran PKn 70, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar grafi 2 di bawah ini



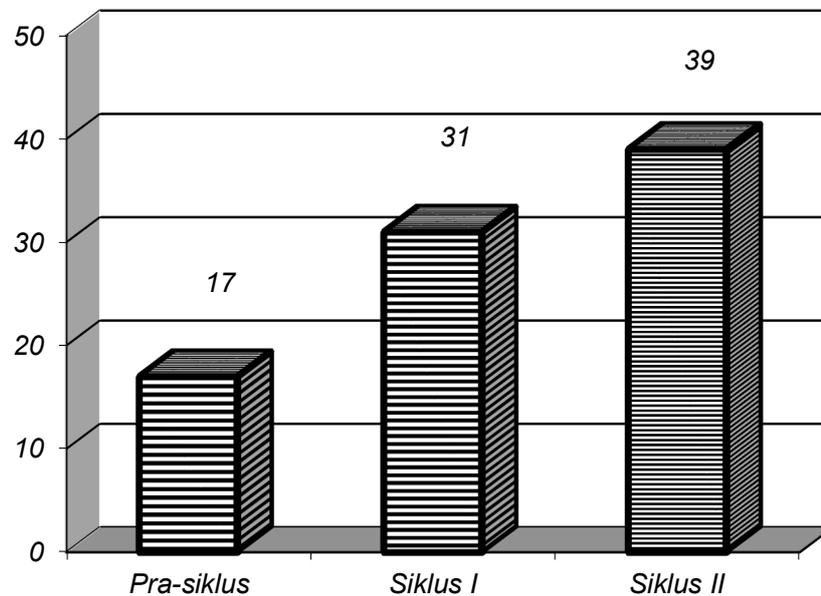
Gambar 2 Perolehan Nilai Pendidikan Kewarganegaraan Per Siklus

Aktivitas Pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang menjadi pusat perhatian dalam observasi dapat dideskripsikan sebagai berikut pada gambar grafik 3. Dimana pra siklus masih menunjukkan aktivitas masih berada disekala 53 akan tetapi pada siklus 1 menunjukkan kenaikan menjadi 84 dan siklus 3 menunjukkan hasil 108, aktivitas pembelajaran menunjukkan adanya trend semakin baik.



Gambar 3 Perolehan aktivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Per Siklus
[221]

Keterampilan belajar siswa berdasarkan penilaian menunjukkan hasil yang semakin baik dimulai dari pra siklus 17, kemudian terjadi kenaikan aktivitas menjadi 31 pada siklus 1 dan menjadi 39 disiklus akhir (siklus kedua, hal ini menunjukkan bahwa dengan PTK terjadi perbaikan. Untuk lebih rincinya dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4 Perolehan Keterampilan belajar Pendidikan Kewarganegaraan Per Siklus

Pembahasan Per Siklus

1. Data awal

Di bawah ini akan penulis paparkan sebab-sebab belum berhasilnya pembelajaran pada waktu pra siklus. Sebab-sebab rendahnya nilai pra siklus pada pembelajaran PKn adalah :

- Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan kurang mendukung materi yang diajarkan waktu itu. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah.
- Guru kurang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran
- Guru tidak memberi kesempatan bertanya pada siswa

Namun demikian dari sekian banyak penyebab kurang berhasilnya proses pembelajaran PKn dengan kompetensi dasar melaksanakan hak anak di rumah dan di sekolah kurang berhasilnya pembelajaran PKn adalah kurangnya guru mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Siklus I

Untuk memperbaiki proses pembelajaran yang kurang berhasil, kemudian guru melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus I. Pada siklus I ini Peneliti menitikberatkan

perbaikan pembelajaran pada pemanfaatan alat peraga dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. membagikan setiap peserta satu kertas. Jelaskan bahwa ini kegiatan yang dilakukan berpasangan. Sebagian peserta akan mendapatkan soal dan sebagian akan mendapatkan jawaban.
2. mintalah peserta untuk mencari pasangannya, jika sudah ada yang menemukan pasangannya, mintalah mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberikan materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
3. setelah semua peserta menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah setiap pasangan secara bergantian membacakan soal yang diperoleh dengan suara keras kepada teman-teman lainnya. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya. Demikian seterusnya.
4. diakhiri dengan proses guru bersama siswa membuat kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut

Ada peningkatan pada pembelajaran, baik dari segi kualitas maupun nilai hasil belajar. Untuk kualitas pembelajaran berjalan cukup baik. Pada siklus I pelaksanaan perbaikan pembelajaran ternyata dari 50 siswa, hampir semuanya mampu meningkatkan hasil belajarnya meskipun dalam peningkatan yang belum menonjol. Peningkatan hasil belajar disebabkan:

- a. Motivasi yang kuat dari guru
- b. Penggunaan metode yang bervariasi
- c. Penggunaan alat peraga yang sesuai
- d. Keterlibatan siswa pada proses pembelajaran

Meskipun 35 dari 50 siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Namun bila dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, maka jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belum 70 % hanya 69,40%.

Karena pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I belum maksimal, maka penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus II.

3. siklus II

Setelah penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus II, ternyata hasil tes formatif yang dilaksanakan sangat memuaskan. Hal ini terbukti dari 50 siswa, 45 siswa mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga target 90 % siswa mencapai KKM tercapai.

Demikianlah uraian pembahasan persiklus PKn kelas I semester II di Sekolah Dasar Negeri Winduaji 01 Kecamatan Pangguyangan, Kabupaten Brebes.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Pendekatan Cotextual Teacher Learning (CTL) dengan mengguakan Metode Role Play yang menarik dapat meningkatkan aktivitas, prestasi, dan ketrampilan siswa dengan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan bukti nilai rata-rata Pra Siklus 59.60, Siklus I 69,40 dan Siklus II 72,40.

2. Penggunaan media gambar yang menarik dapat meningkatkan aktivitas, prestasi, dan ketrampilan siswa dengan aktif dalam belajar dengan bukti aktivitas dalam rentang nilai 0-110 pada Pra Siklus 53, Siklus I 84 dan Siklus II 106.
3. Bermain dalam kelompok yang melibatkan siswa secara langsung dapat meningkatkan aktivitas, prestasi, dan ketrampilan siswa dengan aktif dalam rentang nilai 0-40 Pra Siklus 17, Siklus I 31 dan Siklus II 39.

DAFTAR PUSTAKA

- B. Uno, Hamzah. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi. Aksara.
- Dahlan, M.D. 1990. *Model-Model Mengajar*. Bandung: Diponegoro.
- Darmawan, Wawan. 2013. Penerapan Ctl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMP/MTS Kelas VII Pada Konsep Pencemaran Lingkungan. Jakarta: UIN Jakarta
- Darsono, Max. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22, 23, 24*, tahun 2006. Jakarta.
- Dinn Wahyudin, Supriadi, Ishak Abduhak. 2006. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hambali, Julius, dkk. 1996. *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hasibuan, 'Hasibuan, M. I. (2015). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning). *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 2(01).', *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 2.01 (2015)
- Heryanto, N. & A. Hamid. (2004). *Statistik Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- I.G.A.K Wardani, Kuswaya Wihardi, Noehi Nasution. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- I.G.A.K Wardani, Siti Julaeha, Ngadi Warsinah. 2007. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Kamus Pusat Bahasa offline, ver 1,1
- Lestari dkk. 2007. *Materi Pokok Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas terbuka
- M. Khafid Suyati. 2004. *Matematika 1 SD*. Jakarta: Erlangga.
- Moejiono, Moh. Dimiyati. 1991/1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Muhibin Syah. 1995. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyani Sumantri, Johan Permana. 1998/1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Semarang: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru SD.
- Nurhadi, dkk. 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang

- Supriadi. 1998. *Mengangkat Citra Dan Martabat Guru*, Yogyakarta: Adicita.
- Tim Bina Karya Guru. 2007. *Terampil Berhitung Matematika 1 SD*. Jakarta: Erlangga.
- Udin, S. Winataputra. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin S., dkk. (2007). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.