

## Studi Komparasi Perbandingan Metode Pembelajaran *Course Review Horay* dengan *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Tema 1 Sub Tema 2 Kelas V SDN 013858 Mekar Baru

Lidya Wulandari<sup>1</sup>, Erlinda Simanungkalit<sup>2</sup>, Masta Marselina Sembiring<sup>3</sup>,  
Robenhart Tamba<sup>4</sup>, Sorta Simanjuntak<sup>5</sup>, Winara<sup>6</sup>

Universitas Negeri Medan

<sup>1</sup>[lidyawulandari887@gmail.com](mailto:lidyawulandari887@gmail.com), <sup>2</sup>[Erlinda@gmail.com](mailto:Erlinda@gmail.com) <sup>3</sup>[mastamarselina@unimed.ac.id](mailto:mastamarselina@unimed.ac.id),

<sup>4</sup>[robenhart@gmail.com](mailto:robenhart@gmail.com) , <sup>5</sup>[Sortasimanjuntak10@gmail.ac.id](mailto:Sortasimanjuntak10@gmail.ac.id) , <sup>6</sup>[Winara@unimed.ac.id](mailto:Winara@unimed.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan model pembelajaran *course review horay* dan *teams games tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Komparasi dengan desain *Non Equivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel digunakan dengan teknik *random sampling* Hasil *posttest* di kelas eksperimen 1 didapatkan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 80, nilai rata-rata pada kelas eksperimen 1 adalah 74,25 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 2 adalah 79,25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbandingan model pembelajaran *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari data hasil hipotesis menggunakan Uji *t* diperoleh nilai signifikansi 0,043 , karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat dikatakan terdapat perbandingan model pembelajaran *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada Tema 1 Sub tema 2 Kelas V SDN Mekar Baru, dengan nilai selisih 5.

**Kata kunci:** *Studi Komparasi, Metode Pembelajaran, Course Review Horay, Teams Games Tournament*

### ABSTRACT

*This study aims to determine the comparison of the course review horay and Teams Games Tournament learning models on students' cognitive learning outcomes. The method used in this study is a comparison with the design of the Non Equivalent Control Group Design. Sampling was used by random sampling technique. Posttest results in experimental class 1 get the lowest score 60 and the highest score 80. While in the experimental class 2 get the lowest score is 65 and the highest score is 90, the average value in experimental class 1 is 74.25 and the average value of the experimental class 2 is 79.25 The results showed that there was a comparison of the Course Review Horay and Teams Games Tournament learning models on student learning outcomes. This can be seen from the results of the hypothesis using the t test obtained a significance value of 0.043, because the significance value is less than 0.05 then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Thus it can be said that there is a comparison of the Course Review Horay and Teams Games Tournament learning models on student learning outcomes in Theme 1 Sub-th eme 2 Class V SDN Mekar Baru, with a difference value of 5*

**Keywords:** *Comparative Study, Learning Methods, Course Review Horay, Teams Games Tournament*

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan sejatinya adalah usaha untuk membangun serta memajukan kualitas sumber daya manusia untuk menghadapi era globalisasi yang penuh dengan tantangan, maka disadari bahwa pendidikan sangat penting bagi setiap orang. Oleh karena itu, latihan-latihan pembelajaran tidak dapat diabaikan, terutama dalam memasuki masa kontes yang semakin berkembang. di milenium. Kemajuan SDM Indonesia ke depan sangat bergantung pada dunia pendidikan kita saat ini untuk mempersiapkan siswa. Pendidikan tidak boleh statis atau tetap; melainkan harus dinamis sehingga selalu perlu diperbaiki atau diubah. Pendidikan yang

*Studi Komparasi Perbandingan Metode Pembelajaran Course Review Horay  
dengan Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Tema 1  
Sub Tema 2 Kelas V SDN 013858 Mekar Baru*

mampu mengembangkan potensi peserta didik adalah pendidikan yang mampu mendukung perkembangan di masa depan, memungkinkan peserta didik menghadapi dan menyelesaikan tantangan hidup. Ketika seseorang harus memasuki masyarakat dan tempat kerja, gagasan pendidikan menjadi lebih penting karena mereka harus dapat menerapkan apa yang telah dipelajari di sekolah untuk memecahkan masalah saat ini dan masa depan. Percepatan proses pembudayaan bangsa yang berlandaskan pada terciptanya kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa akan mungkin terjadi apabila pendidikan dikelola secara tertib, efektif, dan efisien (efektif dan efektif). Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan umum yang merencanakan sekolah untuk menumbuhkembangkan kemampuan dan membentuk pribadi dan kemajuan masyarakat yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan sasaran membina kemampuan peserta didik, sehingga menjadi pribadi yang percaya diri dan terberkati. kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, memiliki orang yang terhormat. , sehat, berwawasan luas, cakap, inventif, dan mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan akuntabel. Pendidikan adalah pekerjaan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk menjadi individu yang berpengalaman atau mencapai tujuan yang luar biasa. Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu rangkaian hubungan antara pengajar dan peserta didik, baik kerjasama langsung, misalnya komunikasi tatap muka dan komunikasi tidak langsung dengan memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu cara guru dan siswa membagi ilmunya adalah melalui proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan, maka kurikulum 2013 diterapkan mulai tahun pelajaran 2013/2014. Menurut Permendikbud nomor 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah, kegiatan pembelajaran meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis, dan mengkomunikasikan hasil dalam kegiatan analisis.

Tujuan dari dilaksanakannya kurikulum 2013 sejatinya berdasarkan empat alasan, pertama sebagai akibat dari tantangan masa depan yang meliputi globalisasi, iklim, pergantian peristiwa yang logis, dan inovasi data. Kedua, karena ada keterampilan masa depan yang mencakup kemampuan menyampaikan, kemampuan berpikir jernih dan mendasar, kemampuan mengatasi suatu masalah, kemampuan menjadi anggota masyarakat yang produktif dan memiliki rasa perlawanan. Ketiga, kekhasan sosial yang masih menjadi isu utama, misalnya tawuran pelajar, pencemaran nama baik, narkoba, pemalsuan, pembodohan dalam berbagai ujian. Penjelasan keempat adalah akibat langsung dari cara pandang masyarakat yang menilai pengajaran selama ini hanya menyoroti cara pandang mental. Kehadiran kurikulum 2013 diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Kurikulum tahun 2013 berpusat pada fokus siswa, artinya siswa lebih dituntut untuk aktif dalam pembelajaran yang terus berkembang di kelas dan tidak lagi menjadi tempat pendidik atau belajar yang berpusat hanya pada penjelasan guru atau pendidik yang dinamis dalam pembelajaran, dalam kurikulum tahun 2013 pendidik berperan hanya sebagai fasilitator. Kurikulum 2013 mengharapkan pendidik untuk menjadi imajinatif dan kreatif dalam latihan pembelajaran. Teknik yang akan digunakan harus sesuai dengan materi yang akan diperkenalkan, tingkat perkembangan anak, dan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini karena pelaksanaan strategi yang tepat tentu akan menimbulkan tanda-tanda tercapainya hasil belajar yang maksimal. Pemanfaatan strategi pembelajaran memainkan peran penting dalam pengalaman yang berkembang. Salah satu teknik pembelajaran yang bermanfaat adalah *Course Review Horay* dengan *Teams Games Tournament*, kedua strategi ini digunakan sebagai pembelajaran kelompok dengan kualitas kelompok yang heterogen, memiliki tujuan yang sama yaitu meningkatkan kepercayaan diri siswa, membuka pintu bagi siswa untuk menyampaikan pendapatnya, meningkatkan rasa kewajiban antara lain.

Peneliti memperoleh data dari guru kelas masing-masing bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran. Pada kelas VA diketahui dari data beberapa siswa masih tergolong tuntas namun sebagian yang lain belum tetapi masih dapat diminimalisir. Sedangkan di kelas VB siswa tergolong dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) mengakibatkan tingkat prestasi belajar rendah. Merujuk pada data tersebut peneliti memperoleh rata-rata ketuntasan dari data diatas sebesar 44% dan rata-rata tidak tuntas sebesar 56%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan inilah yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran tipe *Course Review Horay (CRH)* dengan *Teams Games Tournament (TGT)* pada dua kelas homogen sebagai tindakan yang diberikan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa merupakan solusi dari permasalahan tersebut. Pembelajaran *Course Review Horay* adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dalam kelompok kecil. Menggunakan kotak dengan pertanyaan dan angka untuk jawabannya, pelajaran ini menguji pemahaman konsep siswa. Siswa yang menerima tanda yang benar terlebih dahulu berteriak hore atau suara lainnya. Diharapkan pembelajaran *course review horay* dapat mengajarkan siswa untuk memecahkan masalah dalam kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*, dimana siswa bersaing dengan tim lain untuk meningkatkan skor tim masing-masing dengan bermain game bersama. Dari sekolah dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi, Mata pelajaran seperti eksakta, ilmu sosial dan bahasa dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Siswa diarahkan

***Studi Komparasi Perbandingan Metode Pembelajaran Course Review Horay dengan Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Tema 1 Sub Tema 2 Kelas V SDN 013858 Mekar Baru***

untuk bergabung dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan berbagai tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan etnis menggunakan strategi *kooperatif Teams Games Tournament (TGT)*. Selanjutnya peserta didik diharapkan bekerjasama dan berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengetahui materi yang diberikan oleh pendidik. Kemudian, pada saat itu diadakan permainan skolastik untuk menggerakkan siswa dalam pengalaman mendidik dan mendidik serta menambah inspirasi belajar.\

Berdasarkan Latar belakang di atas, sangatlah penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mengkomparasikan dua metode pembelajaran yang berbeda ini diharapkan nantinya akan ada salah satu metode yang benar-benar efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan dapat dijadikan acuan bagi guru dalam proses pembelajaran. Maka dari itu dipandang perlu untuk melakukan penelitian skripsi yang berjudul **“Studi Komparasi Penggunaan Metode *Course Review Horay* dengan *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Tema 1 Subtema 2 Kelas V SDN 013858 Mekar Baru”**

## **II. METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini Ridwan (2021, h. 50) menyatakan bahwa percobaan adalah studi di mana kondisi yang dikontrol ketat digunakan untuk mengumpulkan data tentang bagaimana satu variabel mempengaruhi yang lain. Penelitian eksperimen ini untuk mengetahui perbandingan Model *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament* ditinjau Hasil Belajar Peserta didik Kelas V pada Tema 1 subtema 2 Organ Gerak Manusia di SDN 013858 Mekar Baru

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 013858 Mekar Baru. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VA dan VB yang masing-masing berjumlah 20 orang. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

**Tabel 1 Desain Penelitian**

<b>Kelas</b>	<b>Pretest</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
Eksperimen I	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Eksperimen II	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

. Keterangan :

X1: Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan model pembelajaran *Course Review Horay (CRH)*

X2 : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

O1 : Tes awal (Pre-test) yang diberikan pada kelas eksperimen I dan eksperimen II

O2 : Tes akhir (Post-test) yang diberikan pada kelas eksperimen I dan eksperimen II

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Tes adalah seperangkat stimulus yang diberikan kepada seseorang dengan tujuan untuk mendapatkan respon yang dapat digunakan untuk menghitung skor numerik. Pengujian dalam review ini adalah untuk menentukan perbedaan hasil belajar antara dua kelas, yaitu kelas VA1 khusus yang menggunakan model tipe CRH dan kelas VB yang menggunakan model tipe TGT. Model dokumentasi dapat dijadikan sebagai bukti bahwa penelitian telah dilaksanakan sesuai dengan penelitian yang telah direncanakan. Adapun data yang dihimpun, yakni instrumen penilaian, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), hasil tes belajar siswa pada tema 1 subtema 2, serta foto pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa

Dalam penelitian ini data dianalisis menggunakan statistik karena merupakan penelitian kuantitatif. Analisis data dapat dilakukan setelah data sudah diperoleh secara lengkap. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di SDN 013858 Mekar Baru populasi terukur pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terbagi kedalam 3 rombongan belajar (rombel) yakni VA, VB dan VC. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen. Untuk membandingkan hasil belajar model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament* pada siswa kelas V SDN 013858 Mekar Baru, peneliti menggunakan metode penelitian *Non Equivalent Control Group Design*. Diambil dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas VB sebagai kelas eksperimen 2. Kelas VA diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Course Review Horay*, sedangkan kelas VB diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*. Sebanyak 3 kali pertemuan dilaksanakan dalam pembelajaran. Pendekatan pre-test dan post-test digunakan untuk mengumpulkan data. Berikut adalah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

## 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah langkah pertama yang diperlukan. Untuk memastikan apakah populasi tersebut memiliki populasi yang berdistribusi teratur, gunakan uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengidentifikasi sebaran data pretest dan posttest pada faktor-faktor yang berhubungan dengan hasil belajar siswa. Uji Normalitas (Shapiro Wilk) dilakukan dengan bantuan *SPSS for windows 22*. Dengan aturan apabila nilai signifikan (Sig) > 0,05 atau 5% maka data disimpulkan berdistribusi normal, Adapun hasil uji normalitas dari data pretest dan posttest masing-masing dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas**

No	Kelompok	Sig	Kategori
1	<i>Pre-test</i> Eksperimen 1	0,484	Normal
2	<i>Post-test</i> Eksperimen 1	0,053	Normal
3	<i>Pre-test</i> Eskperimen 2	0,475	Normal
4	<i>Post-test</i> Eksperimen 2	0,056	Normal

Berdasarkan tabel 2 hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 1 dengan model pembelajaran kooperatif tipe CRH diperoleh  $Pvalue > \alpha$  (taraf signifikansi = 0,05), dengan nilai *pretest* 0,484 > 0,05 dan nilai *posttest* 0,053 > 0,05, sedangkan hasil perhitungan kelas Eksperimen 2 untuk nilai *pretest* dan *posttest* dengan model pembelajaran kooperatif TGT diperoleh  $Pvalue > \alpha$  (tingkat signifikansi =0,05) yaitu dengan nilai 0,475>0,05 dan *post test* 0,056. Nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 termasuk dalam kategori normal.

## 2. Uji Homogenitas

Kelas eksperimen 1 dan 2 memiliki data yang berdistribusi normal berdasarkan hasil uji normalitas populasi, sehingga uji homogenitas dilanjutkan untuk mengetahui apakah varian kedua populasi homogen (sama). Dengan menggunakan *SPSS 22 for Windows*, uji Levene dapat digunakan untuk mengetahui homogenitas dua variabel. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan Uji *Levene's test* diperoleh hasil perhitungan untuk skor *pretest* hasil belajar siswa  $Pvalue >$  taraf signifikan  $\alpha$  (0,05) yaitu 0,764 > 0,05 dan *posttest* hasil belajar siswa  $Pvalue >$  taraf signifikan  $\alpha$  (0,05) yaitu 0,77 > 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen 1 dan eksperimen.

### 3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis yang menghasilkan kesimpulan data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka uji hipotesis akan dilakukan dengan uji *independent* sampel *t test*. Hasil tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis**

Kelas	Thitung	Ttabel	Sig 2 tailed
Data Uji <i>Independent Sample t test</i>	2,089	2,0243	0,043

Berdasarkan tabel 3, Hasil analisis data dengan menggunakan uji *Independent Sample t test* menyatakan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga . Ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay* dengan *Teams Games Tournament* siswa kelas V SD Negeri 013858 Mekar Baru.

### IV. SIMPULAN

Pada kelas eksperimen 1, rata-rata nilai hasil belajar siswa pada pretest adalah 41,25, sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 74,25. Siswa yang memenuhi nilai kriteria ketuntasan berada pada angka 75%, sedangkan nilai persentase hasil posttest yang dicapai dengan kriteria tidak tuntas adalah sebesar 25%. Pada kelas eksperimen 2 hasil belajar siswa memiliki nilai rata-rata 43,5 pada pretest dan nilai rata-rata 79,25 pada posttest. Siswa yang memenuhi nilai kriteria ketuntasan adalah 90%, sedangkan nilai persentase hasil posttest yang dicapai dengan kriteria tidak tuntas adalah 10%.

Analisis statistik inferensial dengan uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* kelas V SDN 013858 Mekar Baru dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay*, dengan nilai probabilitas signifikan  $0,43 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kedua model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay* dengan *Teams Games Tournament* dengan metode yang paling unggul diantara keduanya adalah tipe *Teams Games Tournament*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Sukardi. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Dina Fitriyah, 2018, pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil

***Studi Komparasi Perbandingan Metode Pembelajaran Course Review Horay dengan Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Tema 1 Sub Tema 2 Kelas V SDN 013858 Mekar Baru***

Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas5 MI Yuspuri Malang, *Skripsi, Fakultas Ilmu tarbiyah Dan Kehuruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malik.*

- Febti Bunga Mutiara dkk, 2019, Efektivitas Model kooperatif Tipe ReviewHoray (CRH) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa, *Indonesia Journal of Science and mathematics Education. Vol. 2. E-ISSN: 2615-8639.*
- Gagne R.M, 2003, *Prinsip-Prinsip Belajar Untuk Pengajaran*, Surabaya: Usaha Offset printing.
- Hamalik, 2013, *Metode Belajar dan kesulitan-kesulitan belajar*, Bandung: Tarsito
- Indra Jaya, 2017, *Penerapan statistik untuk pendidikan*, Bandung: Citapustaka.Istrani, 2014, 58
- Jaya, I. (2018). *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Ciptaka Media Perintis.
- Julita. (2022). *Pengembangan Instrumen Tes Berbasis Literasi Sainifik Materi Alat Indra Manusia Kelas IV Sekolah Dasar*. 5(2), 210–219.
- Kunandar, 2013, *Pendidikan Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan kurikulum )* . Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Lidia, W. dkk. 2018. Pengaruh model *course review horay* terhadap hasil belajar ips. *Jurnal toti dan praksis pembelajaran ips*. Vol. 3. No. 2
- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/Mi*. Jakarta: Kencana
- Lusi Marleni, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Bangkinang, *Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 1*
- Maisaroh, Rostrieningasih, 2010, *Jurnal, peningkatan Hasil belajar Siswa dengan Menggunakan metode pembelajaran Active learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komuniaksi di SMK Negeri 1 Bogor.*
- Masyhud, S, M. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Pendidikan.
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: CV. Ae Media Grafika.
- Mardianto. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Maryanto, Fransiska, Kusumawati, H., Puspa, D., & Subekti, A. (2017). *Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Meilani, Rima dan Nani Sutarni. 2016. Penerapan model pembelajaran *cooperative script* untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*.Vol.1. No. 1
- Miftahu Huda, 2013, *Model-model Pengajaran dan pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Purwanto, 2006, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya