

## Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pendekatan Penalaran Moral Menggunakan Aplikasi Games Educandy

Lince Leny

SMKN 1 Tana Toraja, Indonesia

E-mail korespondensi: [lenylince136@gmail.com](mailto:lenylince136@gmail.com)

DOI: 10.47435/sentikjar.v2i0.1903



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

### Abstract

*The results of preliminary observations or preliminary studies conducted on the teaching and learning process in the classroom indicate that student learning activity is quite low. One indicator of the low learning activity is the low participation of students in learning activities. This indicator appears in the condition of students who tend to be passive, the courage to ask and answer questions is relatively lacking and the courage to express opinions on the problems being faced is also lacking. The results of interviews with teachers and experiences encountered, that at each meeting only 1-2 students dared to express their opinions or ask questions. As a result, it has an impact on learning motivation so that achievement is not achieved as expected. The purpose of this study is to describe the efforts of teachers in applying a moral reasoning approach to increase student motivation.*

*Based on the results obtained in cycle I, the average score of learning outcomes was 87.3 from the ideal score that might be achieved, namely 100, the highest score achieved was 95 while the lowest score was 55. Based on the completeness standard, a score of 53% was obtained, namely 9 of 25 students belong to the complete category and 47%, namely 8 out of 25 students are included in the incomplete category, meaning that approximately half of the students need improvement. In cycle II, the average score of student learning outcomes was 87.3 from the ideal score that might be achieved, namely 100, the highest score achieved was 95 while the lowest score was 55. The percentage of student completeness, namely 15 students or 88.2%, was included in the complete category and 2 people or 11.8% in the incomplete category. Based on the results of data analysis and the discussion described in the previous chapter, it can be concluded that the moral reasoning approach using game applications can improve students' abilities*

**Keywords:** *learning outcomes, moral reasoning, games Educandy applications*

### Abstrak

Hasil observasi awal atau studi pendahuluan yang dilakukan terhadap proses belajar mengajar di kelas menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa cukup rendah. Salah satu indikator rendahnya aktivitas belajar tersebut adalah rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Indikator ini nampak pada keadaan siswa yang cenderung pasif, keberanian bertanya maupun menjawab pertanyaan relatif kurang dan keberanian menyatakan pendapat permasalahan yang sedang dihadapi juga kurang. Hasil wawancara dengan guru dan pengalaman yang di hadapi, bahwa pada setiap pertemuan hanya 1 – 2 saja siswa yang berani mengemukakan pendapatnya ataupun bertanya. Akibatnya berdampak pada motivasi belajarnya sehingga prestasi tidak tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan upaya guru dalam menerapkan pendekatan penalaran moral yang menggunakan aplikasi games Icando untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada siklus I diperoleh skor rata-rata hasil belajar adalah 87,3 dari skor ideal yang mungkin dicapai yaitu 100, skor tertinggi yang dicapai adalah 95 sedangkan skor terendah adalah 55. Berdasarkan standar ketuntasan diperoleh nilai sebesar 53% yaitu 9 dari 25 siswa termasuk kategori tuntas dan 47% yaitu 8 dari 25 siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas, artinya kurang lebih setengah dari jumlah siswa memerlukan perbaikan. Pada siklus II diperoleh skor rata-rata hasil belajar siswa adalah 87,3 dari skor ideal yang mungkin

dicapai yaitu 100, skor tertinggi yang dicapai adalah 95 sedangkan skor terendah adalah 55. Persentase ketuntasan siswa yaitu 15 siswa atau 88.2 % termasuk dalam kategori tuntas dan 2 orang atau 11.8% dalam kategori tidak tuntas. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa dengan pendekatan penalaran moral menggunakan aplikasi games dapat meningkatkan kemampuan siswa.

**Kata Kunci:** hasil belajar, penalaran moral, aplikasi games Educandy

## 1. Pendahuluan

Melihat kondisi sekarang dengan banyaknya penyimpangan moral dikalangan anak-anak merupakan salah satu dampak dari rendahnya pemahaman terhadap nilai-nilai moral Pancasila, sehingga peranan guru khususnya guru PKn dan Agama sangatlah diperlukan. Guru sebagai salah satu komponen penting dibidang pendidikan dan pengajaran harus berperan aktif sebagai tenaga profesional sesuai tuntutan masyarakat. Pada setiap guru terletak tanggung jawab untuk membawa siswa pada jenjang kedewasaan atau kematangan. Guru sebagai pengendali utama dalam proses belajar mengajar khususnya disekolah atau di dalam kelas diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif, melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga prestasi belajarnya dapat meningkat.

Kenyataan bahwa rendahnya prestasi belajar siswa adalah merupakan masalah yang menuntut adanya pemecahan yakni dengan memperbaiki sistem pendidikan khususnya di SMK. Dari hasil observasi awal atau studi pendahuluan yang dilakukan terhadap proses belajar mengajar di SMK menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa cukup rendah. Salah satu indikator rendahnya aktivitas belajar tersebut adalah rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Indikator ini nampak pada keadaan siswa yang cenderung pasif, keberanian bertanya maupun menjawab pertanyaan relatif kurang dan keberanian menyatakan pendapat permasalahan yang sedang dihadapi juga kurang. Hasil wawancara dengan guru guru SMK, bahwa pada setiap pertemuan hanya 1 – 2 siswa yang berani mengemukakan pendapatnya ataupun bertanya. Akibatnya berdampak pada prestasi belajarnya tidak tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Kenyataan bahwa rendahnya prestasi belajar siswa adalah merupakan masalah yang menuntut adanya pemecahan yakni dengan memperbaiki sistem pendidikan khususnya dalam strategi pembelajaran PKn dan Agama.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu pembelajaran yang mampu mengembangkan dan menggali pengetahuan siswa secara kongkret dan mandiri sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara kondusif sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Berangkat dari pendapat Piaget (Sanjaya, 2006:196) yang mengemukakan bahwa pengetahuan itu akan bermakna manakala dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa. Sebab sejak manusia dilahirkan ke dunia, manusia memiliki dorongan untuk menemukan sendiri pengetahuannya sejak kecil manusia memiliki keinginan untuk mengenal segala sesuatu melalui panca inderanya hingga secara terus menerus berkembang dengan menggunakan otak dan pikirannya.

## 2. Metode

Metode Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas ini dalam meningkatkan aktivitas belajar bidang studi PKn dan Agama dengan penalaran moral ini dilaksanakan di SMK dengan jumlah siswa 25 orang untuk pembelajaran PKn dan Agama. Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Tanggal 19 Februari 2023 pembelajaran PKn dengan penalaran moral di SMK Kelas X TKJ A
2. Tanggal 26 Februari 2023 pembelajaran PKn dengan penalaran moral di SMK Kelaas X TKJ A

## 2.1 Prosedur Penelitian

### 1. Rencana Tindakan

Rencana pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak dua siklus yakni sebagai berikut :

#### a. Tahap persiapan

- 1) Menyamakan persepsi antara tim (Supervisor, guru dan mahasiswa) tentang konsep penggunaan dan tujuan penalaran moral.
- 2) Menyusun rambu-rambu instrumen data keberhasilan guru dan murid berupa format observasi dan pedoman wawancara, persiapan rekaman kegiatan berupa rekaman foto.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan yaitu tahap mengimplementasikan rencana tindakan yang telah disusun secara kolaboratif antara tim peneliti, supervisor. Secara rinci prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dijabarkan sebagai berikut :

## Siklus I

### 1. Perencanaan

- a. Tim peneliti melakukan diskusi untuk menentukan sub pokok bahasan yang akan menjadi fokus untuk diberi tindakan serta menetapkan strategi metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pokok bahasan.
- b. Membuat/menyiapkan alat evaluasi, tes tertulis, lembar observasi untuk menilai kinerja siswa dalam melakukan rangkaian aktivitas belajar.
- c. Membuat skenario pembelajaran. Penyampaian Rencana Pembelajaran, materi pembelajaran strategi dan pendekatan penyajian yang akan dimodelkan oleh guru, menyiapkan sarana alat bantu mengajar termasuk LKS yang diperlukan.
- d. Mensosialisasikan kepada guru dan siswa tentang metode pendekatan pemecahan masalah dan pendekatan penalaran moral yang akan dilakukan.

### 2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang akan dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan penalaran moral dan menggunakan aplikasi Educandy.

### 3. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan apakah pendekatan penalaran moral yang diterapkan dapat mengaktifkan siswa. Hasil yang didapatkan pada observasi dijadikan bahan refleksi untuk melakukan tindakan selanjutnya.

### 4. Refleksi

- a. Tim peneliti bersama-sama mengkaji perubahan-perubahan aktivitas dan hasil belajar setiap individu
- b. Tim peneliti melakukan analisis tentang tindakan yang telah diberikan, baik keunggulan maupun kelemahan-kelemahannya
- c. Tim peneliti menetapkan rencana perbaikan untuk siklus berikutnya.

## Siklus II

### 1. Perencanaan

- a. Menetapkan dan merumuskan kelebihan dan kekurangan yang dicapai pada siklus I
- b. Meninjau kembali alat penilaian dan skenario pembelajaran.

### 2. Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan penalaran moral menggunakan Aplikasi games Educandy pada bidang studi PKn dan Agama.

### 3. Observasi

Observasi dilakukan secara bertahap sesuai fokus pengamatan yang disepakati pada tahap rencana tindakan. Pengamatan disesuaikan kontrak dengan guru di kelas, hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kesimpangsiuran dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan pada setiap pembelajaran.

### 4. Refleksi

Refleksi dilakukan setiap selesai satu tahap dalam setiap siklus pembelajaran, sehingga instrumen yang dibuat selama pembelajaran mendapatkan perbaikan. Hasil refleksi pada siklus I menjadi bahan tindakan untuk siklus II hingga kelemahan yang dilakukan berkurang atau pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih baik.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian terdiri dari temuan keberhasilan (*efektivitas*) peneliti dalam menggunakan pendekatan penalaran moral melalui Aplikasi games Educandy dalam pembelajaran PKn dan Agama. Dalam diskusi antara peneliti dengan guru yang mengajar di kelas X TKJ A SMKN 1 Tana Toraja, Kabupaten Tana Toraja disepakati bahwa pelaksanaan siklus I, tanggal 19 Februari 2023 pembelajaran PKn dan Agama dengan penalaran moral siklus I dan tanggal 26 Februari 2023 pembelajaran PKn dan Agama dengan penalaran moral siklus II.

### 1. Hasil Analisis pada Pembelajaran PKn dan Agama

Beberapa hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus pertama (I) adalah sebagai berikut :

- a. Hasil penelitian yang diperoleh melalui lembar observasi untuk guru
  - 1) Belum menunjukkan keterampilan dalam penggunaan metode pembelajaran sehingga tidak menghasilkan pesan yang menarik.
  - 2) Kurang menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.
  - 3) Kurang merespon partisipasi positif siswa.
  - 4) Kurang membangkitkan kepekaan nurani, percaya diri dan empati.
  - 5) Belum menciptakan iklim kelas yang demokratis.
- b. Hasil yang diperoleh melalui lembar observasi untuk siswa
  - 1) Siswa serius namun belum optimal dalam memperhatikan pembelajaran.
  - 2) Sebagian siswa masih ragu mengajukan pertanyaan, ide atau pendapat apabila ada permasalahan yang tidak dipahami.
  - 3) Masih susah untuk mengemukakan pendapatnya dalam pendekatan penalaran moral.
  - 4) Pada umumnya siswa masih susah untuk memberikan jawaban atas pertanyaan baik dari guru maupun dari siswa lainnya.
  - 5) Siswa kurang menampakkan suasana ceria, sehingga proses belajar mengajar nampak kaku dan tegang
  - 6) Pembentukan kelompok tidak berlangsung secara efektif karena masih ada anggota kelompok yang mendominasi kegiatan tanpa mempertimbangkan pendapat anggota kelompok lainnya.
- c. Analisis tes hasil belajar siswa siklus I pada pembelajaran PKn dan Agama diperoleh data sebagai berikut : skor maksimum yang dicapai siswa adalah 7,0 dan skor minimum 4,5 skor rata-rata 5,75.
- d. Hasil analisis test hasil belajar pembelajaran PKn dan Agama siklus II diperoleh data sebagai berikut : skor maksimal adalah 10 dan skor minimum 8,5. Skor rata-rata 9,25.

Tabel 1. Hasil Test Pada Pembelajaran PKn Siklus I siswa kelas SMKN Tana Toraja Kelas X TKJ A

No.	Nama Siswa	Nilai
1	BRIAN	6,5
2	PLORENSIANO ERWIN	5,5
3	ALFINANTO	6,5
4	AMIRUDDIN	6,5
5	AGUSTINA	5,5
6	CHRISTIAN	4,5
7	CARLES WIJAYA	7,0
8	ELTON PABORONG	6,5
9	PRENDI	5,5
10	IRVAN	4,5
11	JASILSILAS	6,0
12	KEVIN SANDANG	6,5
13	KRISNOVIANI	5,5
14	KRISDAMAYANTI	6,5
15	LUDOVITA K.	5,5
16	MADA B.	6,5
17	YORISKI	6,5
18	MELDA	6,5
19	ASTUTI	6,5
20	MEDYA	6,5
21	AGUSTINA	5,5
22	BURHAN	6,5
23	YEHESKIEL	5,5
24	DIRMAN	4,5
25	WILLIAM	6,5

Rata-Rata	5,8
-----------	-----

Pada siklus I diperoleh skor rata-rata hasil belajar PKn siswa kelas X adalah 5,8 dari skor ideal yang mungkin dicapai yaitu 100, skor tertinggi yang dicapai adalah 70 sedangkan skor terendah adalah 45.

Tabel 2 Statistik Hasil Belajar Siswa X TKJ A SMKN 1 Tana Toraja

No.	Skor	Siklus I		Persentase
		Kategori	Frekuensi	
1	0 – 20	Sangat rendah	0	0
2	21 – 40	Rendah	0	0
3	41 – 60	Sedang	11	47
4	61 – 80	Tinggi	14	53
5	81 - 100	Sangat Tinggi	0	0
			25	100

Tabel 3. Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X TKJ A SMKN 1 Tana Toraja Pada Siklus I

Persentase Skor	Kategori	Frekwensi	Persen
0 – 60	Tidak tuntas	8	47
61 – 100	Tuntas	17	53
Jumlah		25	100

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa pada siklus I persentase ketuntasan siswa sebesar 53% yaitu 9 dari 17 siswa termasuk kategori tuntas dan 47% yaitu 8 dari 17 siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas, artinya kurang lebih setengah dari jumlah siswa memerlukan perbaikan, dalam hal ini akan diusahakan pada pembelajaran siklus II.

Tabel 4. Hasil Test Pada Pembelajaran PKn Kelas X TKJ A Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai
1	BRIAN	8,5
2	PLORENSIANO ERWIN	9,0
3	ALFINANTO	7,5
4	AMIRUDDIN	10,0
5	AGUSTINA	9,0
6	CHRISTIAN	5,5
7	CARLES WIJAYA	8,5
8	ELTON PABORONG	8,5
9	PRENDI	8,0
10	IRVAN	5,5
11	JASILSILAS	8,5
12	KEVIN SANDANG	9,0
13	KRISNOVIANI	9,0
14	KRISDAMAYANTI	9,0
15	LUDOVITA K.	9,0
16	MADA B.	7,5
17	YORISKI	10,0
18	MELDA	8,0
19	ASTUTI	8,5
20	MEDYA	8,0
21	AGUSTINA	8,0
22	BURHAN	8,5
23	YEHEKIEL	8,0
24	DIRMAN	8,0
5	WILLIAM	8,5

Rata-Rata	87.3
-----------	------

Pada siklus II diperoleh skor rata-rata hasil belajar PKn siswa kelas X adalah 87,3 dari skor ideal yang mungkin dicapai yaitu 100, skor tertinggi yang dicapai adalah 95 sedangkan skor terendah adalah 55.

Tabel 5 Statistik Hasil Belajar Siswa kelas X TKJ A SMKN 1 Tana Toraja

No.	Skor	Siklus II		Persentase
		Kategori	Frekuensi	
1	0 – 20	Sangat rendah	0	0
2	21 – 40	Rendah	0	0
3	41 – 60	Sedang	2	11.8
4	61 – 80	Tinggi	6	23.5
5	81 - 100	Sangat Tinggi	17	64.7
			25	100

Tabel 6..Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa kelas X TKJ A Pada Siklus II

Persentase Skor	Kategori	Frekwensi	Persen
0 – 60	Tidak tuntas	2	11.8
61 – 100	Tuntas	23	88,2
Jumlah		25	100

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II persentase ketuntasan siswa yaitu 15 siswa atau 88.2 % termasuk dalam kategori tuntas dan 2 orang atau 11.8% dalam kategori tidak tuntas.

Berdasarkan data tersebut yang sudah mengalami peningkatan karena penggunaan metode penalaran moral pada pembelajaran PKn dan Agama dijalankan dengan baik oleh guru sehingga semakin dimengerti oleh siswa dan hasil siklus II ini tidak perlu tindaklanjuti lagi.

Pelaksanaan pembelajaran PKn dan Agama dengan pendekatan penalaran moral menggunakan Aplikasi games Educandy menyajikan suatu pesan yang dilematis, siswa mengklarifikasi nilai, norma dan moral yang ada pada pesan tersebut dan pada akhirnya penguatan konsep yang telah dipahami. Melalui tiga tahap tersebut siswa dibimbing untuk membentuk dirinya agar memperoleh pemahaman/penalaran terhadap apa yang telah dipelajarinya dan membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Strategi ini dipilih karena dianggap tepat dapat mengoptimalkan interaksi semua unsur pembelajaran.

Pada pendekatan penalaran moral menggunakan Aplikasi games Educandy dalam pemberian stimulus amat besar nilainya. Menurut Wahab (1997) bahwa stimulus yang didasarkan pada hal yang

bersifat dilematis, akan mengundang siswa untuk mengkaji dengan nalar, nilai dan moral yang terlibat dalam masalah yang bersifat dilematis tersebut. Dalam proses pengkajian tersebut siswa akan melibatkan nilai/moral yang dimilikinya dan dihadapkan dengan nilai yang terkandung di dalam masalah dilema tersebut. Disamping itu siswa menghubungkannya dengan nilai yang umum dimiliki oleh orang lain. Dengan demikian siswa merasa larut dalam situasi yang sengaja dirancang oleh guru dengan siswa sehingga siswa merasa terpancing untuk bertanya atau menjawab ataupun berpendapat tentang masalah dilematis tersebut.

Melalui pembelajaran ini siswa berpendapat bahwa cara guru mengajar di kelas dapat dimengerti dengan mudah dan sangat menyenangkan. Siswa merasa bahwa langkah-langkah yang dilakukan guru dalam mengajar dapat memotivasi siswa untuk cepat mengerti dan memahami materi pelajaran. Selain itu siswa juga tidak terbebani dalam mempelajari materi, karena merasa kebebasan berpikirnya dihargai, disamping itu semua aktivitas yang dilakukan siswa hanya diarahkan dan diberikan bimbingan seperlunya.

Pembelajaran ini dipandang cukup optimal dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh siswa dari setiap siklus menunjukkan peningkatan. Disamping itu suasana kelas selama proses belajar mengajar berlangsung terlihat aktif, siswa penuh antusias dalam belajar ini terlihat dari jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan, pendapat dan menjawab pertanyaan guru atau siswa lainnya.

Sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, proses dan hasil pembelajaran pada siklus I belum berhasil secara optimal sedangkan pada siklus kedua sudah menunjukkan kategori amat baik. Kurang optimalnya proses pembelajaran pada siklus I diantaranya disebabkan oleh adanya beberapa siswa yang ragu untuk mengemukakan pendapatnya dan menjawab pertanyaan guru, masih banyak yang malu untuk tampil di depan kelas, begitu pula hanya dengan kerja kelompok, masih ada anggota kelompok yang mendominasi kegiatan tanpa mempertimbangkan pendapat anggota kelompok lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas maka dapat dinyatakan bahwa secara umum terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dan sekaligus peningkatan hasil belajar siswa dalam bentuk penalaran moral. Penelitian ini menunjukkan respon siswa baik secara individu maupun kelompok khususnya kelas X yang mengalami peningkatan rata-rata yang significant pada pembelajaran PKn dan Agama.

Pembelajaran pada siklus II difokuskan pada peningkatan pendekatan penalaran moral menggunakan aplikasi games Educandy dalam pembelajaran PKn dan Agama sehingga hasil yang didapatkan pada siklus II yaitu sebagai berikut :

1. Guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam pelaksanaan pembelajaran pendekatan penalaran moral melalui aplikasi games Educandy.
2. Pelaksanaan proses pembelajaran menunjukkan siswa terlihat secara aktif dalam kerja kelompok sebab bukan hanya siswa yang berkemampuan tinggi mendominasi diskusi tetapi juga siswa yang berkemampuan rendah.
3. Guru mampu mengelola kelas dengan baik sehingga seluruh siswa antusias dalam memperhatikan penjelasan guru.
4. Siswa termotivasi untuk belajar sebab guru menggunakan pendekatan penalaran moral.
5. Diskusi berjalan dengan penuh keaktifan sebab guru mampu membangkitkan keberanian dalam mengemukakan pendapatnya.
6. Waktu pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang direncanakan. Hal ini didukung oleh kemampuan guru dalam mengelola waktu secara efisien.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Dengan pendekatan penalaran moral menggunakan Aplikasi games Educandy dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TKJ A SMKN 1 Tana Toraja dalam pembelajaran PKn.

#### Daftar Pustaka

- Haling, Abd. 2004. *Belajar dan Pembelajaran (Suatu Ringkasan)*. Makassar : Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.
- Muhibbin S. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, Enco, 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nuralam, Sitti. 2006. *Meningkatkan Ketuntasan Belajar Matematika Melalui Pendekatan Kontekstual pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Pallangga*. Skripsi. Makassar.
- Partosastro K., & Hadi A.S. 1978. *Diagnostik Pemecahan Kesulitan Belajar*. Jakarta : Erlangga.
- Saripuddin, Udin. 1989. *Konsep dan Strategi Pendidikan Moral Pancasila*. Jakarta : Depdiknas : Dirjen Dikti PPLPTK.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Usman,Uzer.m 1993. *Menjadi Guru yang Profesional*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Wahab,Abdul Azis. 1996. *Pendekatan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung : Depdiknas : Dirjen Dikti Proyek Pengembangan PGSD.