

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) SISWA KELAS V SDN KARANGREJO 03

Erma Wijayanti¹, Sumani², Nanik Narwati Rahajuningsih³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Jl. Setiabudi 85 Madiun, Indonesia.

Alamat e-mail : ermawijayanti4@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan TGT Learning (Team Game Tournament) di Kelas V SDN Karangrejo 3". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V pada mata pelajaran bahasa Indonesia karena masih ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan yang terdiri dari 2 (dua) siklus dan setiap siklus terdiri dari Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Berdasarkan hasil penelitian tindakan, Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Karangrejo 03 pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dimana pada siklus I meningkat menjadi 71,54% kemudian pada siklus II terjadi peningkatan lagi menjadi 86,92%. Aktivitas untuk minat belajar siswa semakin membaik juga pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar siswa semakin membaik pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I.

Kata Kunci: Minat belajar siswa, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament



Copyright at Authors some rights reserved, this works is licensed under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia seutuhnya berjiwa Pancasila. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional juga menyatakan sebagai berikut “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Disamping itu, pendidikan juga merupakan suatu sarana yang paling efektif dan efisien dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk mencapai suatu dinamika yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kelas V SDN Karangrejo 03, Kabupaten Madiun, diperoleh informasi bahwa minat belajar siswa di Materi Fiksi dan Non Fiksi pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Faktor-faktor yang menyebabkan keadaan seperti di atas antara lain :

- a. Kemampuan kognitif siswa dalam pemahaman konsep – konsep Bahasa Indonesia masih rendah,
- b. Pembelajaran yang berlangsung cenderung masih monoton dan membosankan,
- c. Siswa tidak termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia karena terlalu banyak bacaan.

Guru dituntut lebih kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Di kembangkan misal dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran. Kesiapan guru dalam manajemen pembelajaran akan membawa dampak positif bagi siswa diantaranya minat belajar siswa akan lebih baik dan bisa mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran materi Fiksi dan Non Fiksi adalah Pembelajaran

Kooperatif Tipe *TGT* karena siswa dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab

masing–masing, sehingga aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung meningkat.

Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada. Berdasarkan uraian diatas, maka sebagai peneliti merasa penting melakukan penelitian terhadap masalah di atas. Oleh karena itu, upaya meningkatkan minat belajar siswa pada Materi Fiksi dan Non Fiksi dilakukan penelitian Tindakan Kelas dengan judul: “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran *TGT* (Teams Games Tournament) Siswa Kelas V SDN Karangrejo 03 “.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus pembelajaran. PTK merupakan pendekatan yang memungkinkan guru untuk mengidentifikasi masalah di kelas dan mencari solusi dengan mengimplementasikan tindakan tertentu, lalu mengevaluasi hasilnya.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SDN Karangrejo 03 Wungu Madiun, yang mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami materi Bahasa Indonesia.

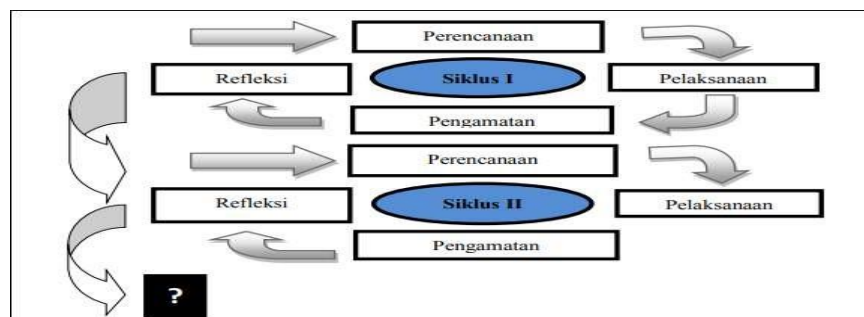
Prosedur Pembelajaran dalam setiap siklus, pembelajaran dilakukan dengan metode TGT. Metode ini menggabungkan kerja kelompok dengan permainan berbasis kompetisi. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, dan setiap kelompok diberikan tugas untuk menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Siklus Pembelajaran:

Siklus 1 : Pada siklus pertama, guru memperkenalkan metode TGT dan melakukan pembelajaran dengan cara permainan berbasis tim. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk bekerja sama dan menyelesaikan soal-soal yang disediakan atau LKPD yang ada. Selain itu guru juga memberikan penjelasan materi, tetapi interaksi siswa lebih banyak terjadi melalui diskusi kelompok.

Siklus 2 : Pada siklus kedua, setelah evaluasi dari siklus pertama, guru memperbaiki kekurangan yang ada dan memperkenalkan variasi permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Evaluasi dilakukan berdasarkan peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Jadi sebelum akhir pembelajaran guru memberikan sebuah games untuk siswa yang bisa dikerjakan sendiri maupun kelompok di aplikasi games wordwell. Dengan begitu siswa lebih aktif dan merasa senang sehingga mereka lebih minat untuk belajar.

Menurut Hopkins (1993), penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (Planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (Observation and evaluation). Sedangkan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan). Gambar dan penjelasan langkah- langkah penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Perencanaan (Planning), yaitu persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, seperti: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran. Pelaksanaan Tindakan (Acting), yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan serta prosedur tindakan yang akan diterapkan. Observasi (Observe), Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan semua rencana yang telah dibuat dengan baik, tidak ada penyimpangan-penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan observasi dapat dilakukan dengan cara memberikan lembar observasi atau dengan cara lain yang sesuai dengan data yang dibutuhkan.

Refleksi (Reflecting), yaitu kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang telah dirancang. Berdasarkan langkah ini akan diketahui perubahan yang terjadi. Bagaimana dan sejauh mana tindakan yang ditetapkan mampu mencapai perubahan atau mengatasi masalah secara signifikan. Bertolak dari refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan dalam bentuk replanning dapat dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa dalam kegiatan belajar mengajar terkadang tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki untuk mengetahui penyebabnya. Hal ini yang membuat siswa tidak terangsang untuk melakukan sesuatu karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Dalam keadaan seperti ini siswa perlu adanya dorongan dan motivasi untuk mencapai tujuan belajar yang ingin dicapai. Belajar merupakan hal yang penting sebagai seorang pelajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi menurut

Makmun (2007: 37) merupakan “Suatu kekuatan (*power*) atau tenaga (*forces*) atau daya (*energy*) atau Suatu keadaan yang kompleks (*a complex state*) dan kesiapsediaan (*preparatory set*) dalam diri individu (*organisme*) untuk bergerak (*to move, motion, motive*) ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari. Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai

kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Uno, 2009: 3). Motif tidak dapat diamatisecara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Menurut Uno (2009: 3) motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Menurut Uno (2009: 10) motivasi mempunyai indikator sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan
2. Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan
3. Adanya harapan dan cita-cita
4. Penghargaan dan penghormatan atas diri
5. Adanya lingkungan yang baik
6. Adanya keinginan yang menarik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan atau daya penggerak seseorang baik internal maupun eksternal untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam mencapai tujuan tertentu. Pembahasan selanjutnya yaitu tentang belajar. Pengertian belajar yang dikemukakan oleh Syah (1999: 64) adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/ materi pelajaran. Belajar menurut Makmun (2007: 157) adalah suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Menurut Uno (2009: 22) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dengan pemaparan pengertian tentang belajar dari beberapa pendapat maka dapat dibuat kesimpulan bahwa belajar merupakan proses usaha perubahan perilaku berdasarkan pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan kecakapan. Dari beberapa pengertian motivasi dan pengertian belajar maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dalam penelitian ini merupakan suatu dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku berdasarkan pengalaman dalam interaksinya didahului dengan tanggapan adanya tujuan untuk memperoleh kecakapan baru (informasi atau materi pelajaran).

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam membaca. Siswa sering kali merasa malas atau kurang percaya diri ketika harus membaca teks, yang berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam upaya untuk mengatasi kesulitan tersebut, guru memutuskan untuk menggunakan metode TGT. TGT adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan berbasis kelompok. Dalam metode ini, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang harus bekerja sama untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan soal-soal terkait materi pelajaran. Setiap kelompok diberi poin berdasarkan seberapa baik mereka menjawab soal-soal yang diberikan. Pada akhir permainan, kelompok dengan poin terbanyak dianggap pemenang.

Penerapan metode TGT berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Siswa yang biasanya tidak terlalu tertarik untuk membaca atau belajar secara konvensional, menjadi lebih antusias karena adanya elemen permainan yang mengasyikkan. Mereka merasa lebih tertantang dan bekerja lebih keras untuk memahami materi demi memenangkan permainan. Selain meningkatkan motivasi, TGT juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa. Dalam kelompok, siswa belajar untuk berbagi informasi, berdiskusi, dan saling membantu dalam menyelesaikan soal. Hal ini tidak hanya bermanfaat dalam pemahaman materi, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan mereka. Guru diharapkan dapat mengembangkan variasi dalam penerapan TGT agar pembelajaran tidak terasa monoton. Misalnya, guru bisa menggunakan berbagai jenis permainan atau tantangan yang lebih beragam, yang dapat membuat siswa tetap terstimulasi dan termotivasi untuk belajar.

Guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan memastikan semua siswa terlibat secara aktif. Guru harus mampu menciptakan suasana yang mendukung kerja sama dan menghindari dominasi satu kelompok atau individu.

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, disarankan agar penelitian lebih lanjut dapat mengkaji implementasi metode TGT pada mata pelajaran lain atau pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian juga dapat dilakukan untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana metode TGT mempengaruhi aspek lain dalam pembelajaran, seperti keterampilan berpikir kritis atau kreativitas siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti bahwa metode TGT adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia, serta dapat diterapkan dalam konteks yang lebih luas.

Dalam kegiatan belajar mengajar siswa membutuhkan adanya motivasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Menurut Sardiman (2010: 92-95) ada beberapa bentuk dan cara menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah.

A. Memberi Angka/Nilai

Siswa dalam melakukan kegiatan belajar di sekolah, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik. Angka- angka yang baik bagi siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Ada juga siswa yang belajarnya ingin mengejar pokoknya naik kelas saja. Ini menunjukkan motivasi yang dimiliki kurang berbobot bila dibandingkan siswa- siswa yang menginginkan angka baik.

B. Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut.

C. Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan baik individu maupun kelompok sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.

D. Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup tinggi. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa yang berperan sebagai subjek belajar. Siswa-siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

E. Memberi ulangan

Siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan.

F. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

G. Pujian

Apabila ada siswa yang sukses atau berhasil menyelesaikan tugas dengan baik perlu diberikan pujian. Pujian merupakan bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

H. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

I. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah tentu hasilnya akan lebih baik.

J. Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga minat dapat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

K. Tujuan yang diakui

Tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan menjadi alat motivasi yang sangat penting. Dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Beberapa cara meningkatkan motivasi belajar yang diuraikan, peneliti akan memakai beberapa cara yaitu *ego-involvement*, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui. Tentunya beberapa cara tersebut akan mendukung dalam mengatasi masalah motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Dalam menganalisis data hasil penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif persentase untuk mengetahui gambaran tingkat minat belajar siswa sebelum (*test*) dan sesudah

(*post test*) diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Games dan Pendekatan Realita simbolik. Rumus yang digunakan untuk menghitung deskriptif presentasenya adalah:

$$N = R / SM \times 100\%$$

Keterangan:

N = Nilai dalam persen

R = Skor nyata yang dicapai

SM = Skor ideal (Ngalim Purwanto, 2001: 102)

Nilai persentase yang diperoleh selanjutnya dibandingkan dengan kriteria persentase untuk ditarik kesimpulan. Adapun langkah-langkah pembuatan kriteria persentase adalah sebagai berikut:

Persentase skor maksimal = $(4 : 4) \times 100 \% = 100\%$

Persentase skor minimum = $(1 : 4) \times 100 \% = 25 \%$

Rentang persentase skor = $100\% - 25\% = 75\%$

Banyaknya kriteria= 5 (sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi)

Panjang kelas interval= rentang : banyaknya interval = $75\% : 5 = 15\%$ Berdasarkan perhitungan di atas maka kriteria penilaian tingkat Motivasi Belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kriteria Penilaian Tingkat Motivasi Belajar

Interval	Kriteria
85% - 100 %	Sangat Tinggi
70% - 85%	Tinggi
55% - 70%	Sedang
40% - 55%	Rendah
25% - 40%	Sangat rendah

Tabel 1.2. Tabel Hasil Belajar Siklus I

Urut	No.	Nama Peserta didik	Nilai	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1		Khaira	90	√	

2	Salwa	85	√	
3	Sabrina	75	√	
4	Variska	70		√
5	Aliva	85	√	
6	Sheila	70		√
Jumlah		475	4	2
Rata-rata nilai = 79,1				
Nilai KKM = 75				

Berdasarkan data hasil observasi pada tabel 1.2 Hasil belajar siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa sudah 4 anak dan siswa yang belum tuntas mencapai 2 anak.

Tabel 1.3. Tabel Hasil Belajar Siklus II

Urut	No. Nama Peserta didik	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Khaira	92	√	
2	Salwa	85	√	
3	Sabrina	80	√	
4	Variska	77	√	
5	Aliva	89	√	
6	Sheila	77	√	
Jumlah		500	6	
Rata-rata nilai = 83,3				
Nilai KKM = 75				

Dilihat dari tabel 1.3 pada pembelajaran siklus II dengan menggunakan TGT siswa nampak tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa mengalami kenaikan menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian dari hasil observasi pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan peningkatan keaktifan peserta didik, karena sudah diperoleh hasil yang melebihi KKM.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode TGT sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya elemen permainan dan kompetisi, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah. Meskipun pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan, hasil yang dicapai tetap berkualitas, yaitu peningkatan pemahaman terhadap materi.

Dengan TGT, siswa tidak hanya berkompetisi, tetapi juga berkolaborasi dalam kelompok untuk memahami materi pelajaran. Hal ini membuat mereka lebih mudah menangkap informasi yang diajarkan, terutama dalam pembelajaran yang awalnya mereka anggap sulit atau membosankan.

Meskipun penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode TGT dapat diterapkan untuk mata pelajaran lain, terutama yang melibatkan keterampilan membaca dan pemahaman teks.

Dari penelitian ini peneliti dapat memberikan saran-saran yaitu:

- a. Kepada guru yang mengalami kesulitan yang dapat menerapkan Konseling Individual dengan Pendekatan Realita sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar kelas.
- b. Kepada guru-guru yang ingin menerapkan Konseling Individual dengan Pendekatan Realita disarankan untuk membikin Konseling Individual dengan Pendekatan Realita yang lebih menarik dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli dan Thayeb Manrihu. 1996. *Tehnik dan Laboratorium Konseling*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta. Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Syaifudin. 2000. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset. Bahri, Syamsul. 2008. *Tanggung Jawab, Disiplin, Jujur itu Keren (Pendidikan Anti Korupsi Kelas I SMP/MTS)*. Jakarta: KPK Direktorat Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat.
- Corey, Gerald. 2007. *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: Refika Aditama.
- Crain, William. 2007. *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi (Edisi Ketiga)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Durkheim, Emile. 1990. *Pendidikan Moral Suatu Studi Teori dan Aplikasi Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.

