

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK BERBASIS PERMAINAN
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Disusun Oleh:

Dhika Setia Mahardhika

1500119

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2019

IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK BERBASIS PERMAINAN
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA

Oleh

Dhika Setia Mahardhika

Sebuah skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

©Dhika Setia Mahardhika

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbaiki seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang,
Difoto copy, atau cara lainnya tanpa ijin penulis

LEMBAR PENGESAHAN

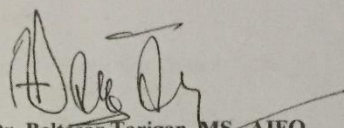
DHIKA SETIA MAHARDHIKA

1500119

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK BERBASIS PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA**

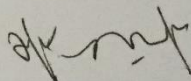
Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing Skripsi I



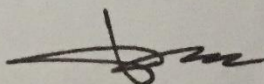
Prof. Dr. Beltasar Tarigan, MS., AIFO
NIP. 195603031983031005

Dosen Pembimbing Skripsi II



Drs. Andi Suntoda, M.Pd
NIP. 195806201986011002

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Dr. Yusuf Hidayat, M.Si,
NIP. 196808301999031001

LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIATISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Implementasi Pendekatan Saintifik Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2019

Yang membuat pernyataan

Dhika Setia Mahardhika

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu, yang berjudul “Implementasi Pendekatan Saintifik Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa”.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan pada Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung.

Di luar itu, penulis sebagai manusia biasa sangat menyadari bahwa sepenuhnya masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, baik dari segi tata bahasa, susunan kalimat maupun isi-Nya. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati, saya selaku penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca skripsi ini.

Skripsi ini dapat selesai tepat waktu berkat bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak yang sudah memberikan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan penulis mendoakan untuk semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini dapat diberikan keberkahan dan balasan atas kebaikannya oleh Allah SWT.

Dengan pengharapan besar, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umunya bagi pembaca sekalian.

Terimakasih.

Bandung, Agustus 2019

Dhika Setia Mahardhika

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala macam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak untuk mengatasi berbagai kendala yang penulis alami, namun kembali pada-Nya tak henti penulis ucapkan syukur atas rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis amat menyadari bahwa keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, do'a, dukungan dan semangat yang tak pernah berhenti diberikan untuk penulis dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan sepatah dua patah kata sebuah ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah turut andil dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai, diantaranya kepada:

1. Kepada Allah SWT yang maha besar dan maha segalanya bagi penulis, atas kasih sayang dan tuntunan bagi hambanya sehingga proses penyusunan skripsi ini di beri kelancaran dan kemudahan dalam setiap tahapannya. Ya Allah, Ya Rabb, terima kasih atas segala kesabaran, kekuatan, dan segala kenikmatan yang engkau berikan kepadaku hingga detik ini.
2. Teruntuk kedua orang tua tercinta dan terkasih, Bapak Nuryadi S.Pd M.MPd (Alm) di surga sana yang selalu menjadi alasan penulis untuk tetap berjuang dan sabar dalam penyusunan skripsi ini, terimakasih Bapak telah mengajarkan banyak hal kepadaku, Ibu Hotimah S.Pd yang tak pernah henti memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan masukan moral dan materil kepada penulis. terimakasih Mama, telah berjuang dan selalu menjadi ibu yang kuat untukku,
3. Kepada Prof. Dr. H. Adang Suherman, MA selaku Dekan Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (FPOK), Universitas Pendidikan Indonesia
4. Bapak Dr. Yusuf Hidayat, M.Si, selaku ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) atas izin beliau dan rekomendasi beliau untuk menyusun skripsi ini.
5. Kepada Prof. Dr. Beltasar Tarigan, M.S.,AIFO selaku dosen pembimbing akademik dan pembimbing skripsi I yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang membangun bagi penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini
6. Kepada Drs. Andi Suntoda, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi II yang selalu memberikan motivasi, arahan, dan bimbingannya kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini,
7. Kepada kakak tercinta Desti Bayu Lestari, S,Pd dan Serda Ade Suryana yang tak henti memberikan kasih sayang, doa, dukungan, arahan, dan motivasi yang membangun kepada penulis, dan adik tercinta Daffiq Gelar Surya Pratama yang selalu memberikan kasih sayang, semangat dan candaan kepada penulis.
8. Seluruh staf dan dosen program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia.
9. Kepala Sekolah, Guru-guru dan seluruh staf tata usaha SMA Negeri 1 Ciemas (Kab. Sukabumi). Terimakasih atas segala bantuan dan

telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

10. Keluarga besar PJKR-A 2015 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas kebersamaan, canda tawa, dan pengalaman yang diberikan sewaktu masa perkuliahan.
11. Teman-teman PJKR angkatan 2015 terimakasih sudah menerima penulis dengan baik selama masa perkuliahan.
12. Teman-teman PPL SMA Pasundan 2 Bandung dan Teman-teman KKN Lagadar 3 terimakasih atas segala canda tawa, dukungan, dan pengalaman yang pernah dilalui bersama, semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT.
13. Teruntuk sahabat-sahabat terbaik, Hanifah Fauziah, Fanni Fauziah, Destyana Adinda, Putriana Dwi dan Ardhya Pramesti terimakasih kawan, atas segala kebaikan, dukungan, doa, dan kehadirannya dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terimakasih telah bersedia berbagi berbagai hal bersama penulis hingga detik ini.
14. Teruntuk Yovita Ayunani, Irena, Fauzia, Rena Pratiwi, Baby Aprilia dan Yesi Agustiani yang telah bersedia memberi saran dan dukungan yang positif kepada penulis
15. Teruntuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, penulis mengucapkan Terimakasih atas segala bantuan dan kerjasamanya.

Tiada sesuatu apapun yang dapat penulis berikan selain doa dan harapan, semoga amal baik semua pihak yang telah diberikan kepada penulis, mendapatkan pahala dan imbalan yang setimpal oleh Allah SWT

Bandung, Agustus 2019

Dhika Setia Mahardhika

ABSTRAK

Dhika Setia Mahardhika, Nim 1500119, Skripsi : Implementasi Pendekatan Saintifik Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. Skripsi ini di bimbing Oleh Prof. Dr. Beltasar Tarigan MS., AIFO dan Drs. Andi Suntoda, M.Pd, Program Studi PJKR. Universitas Pendidikan Indonesia.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas siswa di SMA 1 Ciemas. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dengan desain penelitian *Pretest-Posttest control group*. Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan *Simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ciemas dengan jumlah 74 siswa dan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing kelompok berjumlah 37 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kreativitas siswa. Analisis data menggunakan Independent sample t-Test dengan nilai rata-rata Pretest 166,76 dan nilai rata-rata Posttest sebesar 183,35, dengan nilai signifikansi (Sig) = 0,489 > nilai α 0,05. Kesimpulan: melalui implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan kreativitas siswa sebesar 6,5%.

Kata kunci : pendekatan saintifik, berbasis permainan, kreativitas siswa

ABSTRACT

Dhika Setia Mahardhika, Nim 1500119, Thesis: implementation of a game-based scientific approach to enhance student creativity. The thesis was guided by Prof. Dr. Beltasar Tarigan MS., AIFO and Drs. Andi Suntoda, M. Pd, study Program PJKR. Indonesian University of Education.

The purpose of the study was to analyse the implementation of the game-based scientific approaches to increase the creativity of students in SMA 1 Ciemas. The research uses experimental methods, with Pretest-Posttest control group research design. The sampling technique on this study uses Simple random sampling. The samples in this study were XI grade students at SMA Negeri 1 Ciemas with a total of 74 students and divided into two groups, namely the group of experiments and control groups, each group amounting to 37 people. The instrument used in this study is a poll of student creativity. Data analysis uses the Independent sample T-Test with an average value of Pretest 166.76 and a Posttest average value of 183.35, with significance value (Sig) = 0.489 > α value of 0.05. Conclusion: Through the implementation of a game-based scientific approach to enhance students ' creativity in physical education learning can increase student creativity by 6.5%.

Keywords: *scientific approach, based on the game, the creativity of students*

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| ABSTRAK..... | i |
| ABSTRACT | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| UCAPAN TERIMAKASIH | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR BAGAN..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 8 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 9 |
| 1.3.1 Tujuan Umum..... | 10 |
| 1.3.2 Tujuan Khusus | 10 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 10 |
| 1.4.1 Segi Teoritis..... | 10 |
| 1.4.2 Segi Kebijakan..... | 10 |
| 1.4.3 Segi Praktik | 11 |
| 1.4.4 Segi Isu serta aksi sosial | 11 |
| 1.5 Struktur Organisasi | 11 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 13 |
| 2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran | 13 |
| 2.1.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar | 16 |
| 2.1.2 Prinsip-Prinsip dalam Belajar | 17 |
| 2.1.3 Teori-Teori dalam Belajar | 20 |
| 2.2 Hakikat Pembelajaran | 25 |
| 2.2.1 Tujuan Pembelajaran..... | 27 |
| 2.3 Hakikat Hasil Belajar..... | 29 |
| 2.3.1 Pengertian Hasil Belajar..... | 29 |
| 2.3.2 Macam-Macam Hasil Belajar | 30 |

| | |
|--|-----------|
| 2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar | 33 |
| 2.4 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani | 34 |
| 2.4.1 Pengertian Pendidikan Jasmani | 34 |
| 2.4.2 Tujuan Pendidikan Jasmani | 36 |
| 2.4.3 Fungsi Pendidikan Jasmani | 37 |
| 2.5 Hakikat Bermain | 39 |
| 2.5.1 Pengertian Bermain | 39 |
| 2.5.2 Manfaat Bermain | 41 |
| 2.6 Hakikat Permainan | 44 |
| 2.6.1 Pengertian Permainan | 44 |
| 2.7 Hakikat Implementasi | 45 |
| 2.7.1 Pengertian Implementasi | 45 |
| 2.8 Hakikat Pendekatan Saintifik | 46 |
| 2.8.1 Pengertian Pendekatan Saintifik | 46 |
| 2.8.2 Tujuan Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik | 49 |
| 2.8.3 Karakteristik Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik | 50 |
| 2.8.4 Prinsip-prinsip Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik | 51 |
| 2.8.5 Langkah-langkah Pendekatan Saintifik | 52 |
| 2.9 Hakikat Kreativitas | 62 |
| 2.9.1 Pengertian Kreativitas | 62 |
| 2.10 Kerangka Pemikiran | 65 |
| 2.10.1 Kerangka Berfikir | 65 |
| 2.11 Penelitian Relevan | 68 |
| 2.12 Hipotesis | 70 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 71 |
| 3.1 Desain Penelitian | 71 |
| 3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian | 76 |
| 3.2.1 Partisipan | 76 |
| 3.2.2 Lokasi Penelitian | 77 |
| 3.3 Populasi dan Sampel | 76 |
| 3.3.1 Populasi | 77 |

| | |
|--|------------|
| 3.3.2 Sampel..... | 77 |
| 3.4 Instrumen Penelitian | 79 |
| 3.5 Prosedur Penelitian | 85 |
| 3.6 Teknik Analisis dan Pengolahan Data..... | 86 |
| 3.7 Uji Normalitas | 86 |
| 3.9 Uji Homogenitas..... | 87 |
| 3.10 Uji Hipotesis | 88 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN..... | 90 |
| 4.1 Temuan Penelitian | 90 |
| 4.1.1 Hasil perhitungan nilai rata-rata dan simpangan baku... 90 | |
| 4.1.2 Uji Normalitas Saphiro Wilk | 91 |
| 4.1.3 Uji Homogenitas | 92 |
| 4.1.4 Uji Hipotesis | 92 |
| 4.2 Pembahasan Hasil Penelitian | 96 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI..... | 100 |
| 5.1 Simpulan..... | 100 |
| 5.2 Implikasi | 100 |
| 5.3 Rekomendasi | 101 |
| DAFTAR PUSTAKA | 103 |
| LAMPIRAN | 104 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|--|----|
| 3.1 Bagan langkah-langkah penelitian | 73 |
|--|----|

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Langkah-Langkah Kegiatan Dengan Menggunakan 5M Dalam Pendekatan Saintifik..... | 73 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes Kreativitas Siswa | 80 |
| Tabel 3.3 Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban . | 83 |
| Tabel 4.1 Descriptive Statistics | 90 |
| Tabel 4.2 Uji Normalitas Shapiro Wilk..... | 91 |
| Tabel 4.3 Uji Homogenitas..... | 92 |
| Tabel 4.4 Paired Sample Test Kelompok Saintifik | 93 |
| Tabel 4.5 Paired Sample Test Kelompok Konvensional. | 94 |
| Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis | 95 |
| Tabel 4.7 Independent Sample t-Test..... | 96 |

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2009). *Pembelajaran Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung. Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. UPI.
- Ahmadi, Abu. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Alamsyah Nur. (2016). *Penerapan Pendekatan Sainifik Untuk meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA*. Jurnal Pendidikan Volume 1 Nomor 1 Tahun 2016 Halaman : 82. nuralamsyah-haq@yahoo.com
- Anas Junaedi, (2015). *Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA, SMK, dan MA Negeri se-kabupaten Gresik*. JPJO volume 3 nomor 3 tahun 2015, hlm. 834-842
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Bumi Aksara
- Beltasar Tarigan, dkk. (2018). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga: Dapatkah Pendekatan Sainifik Meningkatkan Konsentrasi dan Kecerdasan Spasial Siswa Sekolah Dasar Yang Tinggal di Daerah Pegunungan*. JPJO 3 (2) tahun 2018, 136-141
- Dalyono, 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Daryanto (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dewi Insyasiska, dkk (2015). *Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi*. JPB Volume.7 Nomor.1 Agustus 2015. 9-21.
- Hosnan. M (2014), *Pendekatan Sainifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ika Sufianti, dkk. (2017). *Pengaruh Pendekatan Sainifik Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa*. JIPF "Lensa". Vol.5 No.2. ISSN 2338-4417
- Isa Jahnke, Tobias Haertel & Johannes Wildt. (2015). *Teachers' Conceptions Of Student Creativity In Higher Education*. Department Of Applied Educational Science, Umea University, Sweden.
- Juliantine, Tite, dkk. (2016). *Belajar & Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK Universitas Pendidikan Indonesia
- Juliantine, Tite. (2010). *Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Pendidikan Jasmani Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Eprint-_fieldopt_thesis_type_phd thesis, Universitas Pendidikan Indonesia

- Katimo, dkk (2016). *Pengaruh Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik Menggunakan Metode Eksperimen Dan Demonstrasi Terhadap Prestasi Belajar Dan Kreativitas Ditinjau Dari Sikap Ilmiah*. Jurnal INKUIRI. ISSN: 2252-7894, Vol 5, No 2, 2016 (hal 87-93)
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sains>
- Khobir Abdul. (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Forum Tarbiyah Vol. 7, No. 2, Desember 2009
- Kristiyandaru, Advendi. (2010). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa (Universiry Press).
- Lutan, Rusli. (2003). *Hakekat dan Karakteristik Penjaskes Dalam Kurikulum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas.
- Machin, A. (2014). *Implementasi Pendekatan Saintifik , Penanaman Karakter Dan Konservasi Pada Pembelajaran Materi Pertumbuhan Anak*. JPII 3 (1) (2014) 28-35 <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii>
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Musfiqon dan Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nazmia Learning Center
- Nahar, Irawan. (2016). *Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran*. JIPS Volume 1 Desember 2016
- Nana, Sudjana. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Balai Pustaka
- Pane dan Dasopang, (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. JKIK vol. 03, No. 02 Desember 2017. 1-20
- Pengembangan Profesi Pendidik, Tim. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Kemendikbud
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013.
- Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran
- Rachmawati, Y dan Kurniati, E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Stenberg, R.J. (1999). *A Propulsion Model Of Types Of Creative Contributions*. Review Of General Psychology, 3, 83-100.

- Sudjana, Nana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Sulaeman, A. (2015). *Pengembangan Kurikulum 2013 Dalam Paradigma Pembelajaran Kontemporer*. Islamadina, Volume XIV, No, 1, Maret 2015. 71-95
- Sumadi, S. (2008). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Suryabrata, Sumadi. (1989). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryana. (2003). *Kewirausahaan: Pedoman Praktis, kiat dan Proses Menuju Sukses*. (Edisi Revisi). Jakarta : Salemba Empat.
- Sutarto. (2017). *Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Islamic Counseling Vol. 1, No. 02, Tahun 2017
- Syarifuddin, A. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. TA'DIB. Vol. XVI, No. 01. Edisi Juni 2011
- Trianto, (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Utami Munandar. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Waseso Purbo, (2018). *Kurikulum 2013 Dalam Perspektif Teori Pembelajaran Konstruktivisme*. JSPI Vol. 1, No. 1, Januari 2018