



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AGAMA KRISTEN MATERI PERAN MANUSIA MEMELIHARA ALAM MELALUI METODE PERMAINAN *PUZZLES PICTURE GAME* SISWA KELAS VII SEMESTER I SMP NEGERI 1 SIEMPAT NEMPU

Oleh

Edin Sinaga^{1*}

^{1*}Guru SMP Negeri 1 Siempat Nempu, Dairi, Sumatera Utara

*Email : Sinagaedin@gmail.com

Abstrak

Pada masa lalu proses belajar mengajar untuk mata pelajaran Agama Kristen Protestan terfokus kepada guru dan kurang terfokus pada siswa. Akibatnya kegiatan belajar mengajar lebih ditekankan pada pengajaran dari pada pembelajaran. Tugas guru adalah membuat agar proses pembelajaran pada siswa berlangsung secara aktif, efektif, kreatif, menarik dan menyenangkan, dengan memperhatikan pendekatan sains, serta “ *Learning to do, Learning to know, Learning to be and Learning to live together* “ (Depdiknas 2003 : 43). Rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah apakah melalui permainan *puzzles pictured game* dapat meningkatkan hasil belajar agama kristen terhadap materi peran manusia memelihara alam. Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pada kelas VII semester I SMP Negeri 1 Siempat Nempu Kecamatan Siempat Nempu Kabupaten Dairi, pembelajaran melalui permainan *puzzles pictured game* dapat meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran Agama Kristen khususnya materi ”Peran Manusia Memelihara Alam”. Melalui media gambar *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan kerjasama antar siswa serta hasil belajarnya. Guru mendapat kemudahan dalam berkreasi dan berinovasi pada pembelajaran, lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan seiring dengan semakin optimalnya pelaksanaan pembelajaran dengan permainan gambar *puzzle*.

Kata Kunci: Hasil Belajar Agama Kristen; Materi Peran Manusia; Metode Permainan *Puzzles Picture Game*; Siempat Nempu

1. PENDAHULUAN

Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pemerintah melalui Depdiknas. Upaya itu antara lain dalam pengelolaan sekolah, peningkatan sumber daya tenaga pendidikan, pengembangan/penulisan materi ajar, serta pengembangan paradigma baru dengan metodologi pengajaran.

Guru merupakan salah satu faktor yang cukup berpengaruh langsung dalam peningkatan mutu tersebut. Guru merupakan jabatan yang dipilih berdasarkan prinsip-prinsip vokasional, dalam hal aspek psikologis menjadi faktor untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik (Oemar Hamalik, 2002:24). Peningkatan mutu pendidikan dasar dan menengah serta mutu pelajaran Agama Kristen di sekolah dasar perlu perubahan pola pikir positif yang digunakan sebagai landasan pelaksanaan kurikulum.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru mata pelajaran Agama Kristen menggunakan berbagai strategi yang menghendaki keterlibatan dan peran aktif siswa dalam melakukan pengamatan, meramal, menerapkan konsep dan mengkomunikasikan nya. Aktivitas dan keterlibatan siswa secara utuh sangat penting agar kegiatan pembelajaran mencapai tujuan. Adanya aktivitas belajar siswa secara optimal akan menentukan tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa.

Pada masa lalu proses belajar mengajar untuk mata pelajaran Agama Kristen terfokus kepada guru dan kurang terfokus pada siswa. Akibatnya kegiatan belajar mengajar lebih ditekankan pada



pengajaran dari pada pembelajaran. Kata pembelajaran dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi dalam kemampuan, sikap, atau perubahan tingkah laku siswa yang relatif permanen sebagai akibat dari pengalaman atau latihan. Perubahan kemampuan yang hanya sebentar dan kembali ke perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran, walaupun mungkin terjadi pengajaran. Tugas guru adalah membuat agar proses pembelajaran pada siswa berlangsung secara aktif, efektif, kreatif, menarik dan menyenangkan, dengan memperhatikan pendekatan sains, serta “ *Learning to do, Learning to know, Learning to be and Learning to live together* “ (Depdiknas 2003 : 43).

Melihat kondisi lapangan di kelas VII semester I pada SMP Negeri 1 Siempat Nempu, yakni melalui pengamatan langsung oleh penulis terlihat kurang terlibatnya siswa dalam pembelajaran Agama Kristen. Hal ini mengakibatkan hasil belajar yang rendah yaitu dengan nilai rata-rata hanya sebesar 62,34. Dari 40 siswa kelas VII hanya 12 orang (37,50 %) mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70,00.

Kondisi lain terlihat aktifitas belajar siswa cenderung rendah dan monoton, ditandai dengan siswa lebih senang diceramahi, siswa sedikit sekali yang mau bertanya, sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan, dan contoh-contoh materi pelajaran yang diberikan guru masih kurang terkait dengan lingkungan kehidupan siswa sehari-hari.

Kondisi pembelajaran Agama Kristen yang demikian akan menimbulkan dampak kurang mengembirakan terhadap hasil belajar siswa, dan lebih jauh lagi dapat menimbulkan kesan tidak baik terhadap pembelajaran Agama Kristen seperti pengetahuan Agama Kristen hanyalah bersifat teoretis semata.

Dengan menyadari gejala-gejala atau kenyataan tersebut diatas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian guna mengkaji peningkatan hasil belajar siswa dengan permainan gambar puzzle dalam pembelajaran Agama Kristen pada materi “Peran Manusia Memelihara Alam” di kelas VII SMP Negeri 1 Siempat Nempu.

Suatu inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi melalui pengalaman belajar kontekstual dengan unsur bermain di dalamnya. Sengaja tindakan ini dipilih karena siswa sekolah dasar masih menyukai pembelajaran apabila ada unsur bermain di dalamnya (*learning by doing and playing*). Tetapi bermain dalam konteks ini bukan berarti belajar sambil bermain-main atau belajar hanya sebuah main-main belaka, melainkan bermain dengan kebermaknaan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Siempat Nempu Kecamatan Siempat Nempu dengan jumlah siswanya adalah 40 orang terdiri dari 25 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil tes formatif siklus I dan siklus II serta catatan pengamatan lapangan pada kondisi awal, siklus I dan siklus II serta hasil pengamatan kelas. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi. Instrument yang digunakan untuk melaksanakan penelitian adalah (1) dokumen observasi tindakan berupa catatan terhadap siswa dalam pembelajaran Agama Kristen selama pembelajaran berlangsung, dokumen tindakan analisis setiap akhir siklus. (2) sumber informasi lain adalah kolaborator (guru) yang mengamati selama pelaksanaan tindakan. (3) lembaran test berupa soal yang digunakan untuk melihat penguasaan konsep -konsep materi pembelajaran tentang sistem pencernaan manusia yang sudah diajarkan.

Selama proses pembelajaran berlangsung aktivitas siswa terus diamati oleh observer dan peneliti. Hal-hal yang diamati adalah a) aktif menyusun gambar puzzle dalam kelompok, b) membaca buku sumber untuk menyelesaikan tugas dalam lembaran kerja, c) berinteraksi dengan teman sekelompok dalam menyelesaikan masalah, d) mencatat hasil diskusi dalam lembaran kerja, e) bertanya dalam diskusi kelas, f) menjawab pertanyaan teman dalam diskusi kelas, g) membuat kesimpulan hasil diskusi kelas.

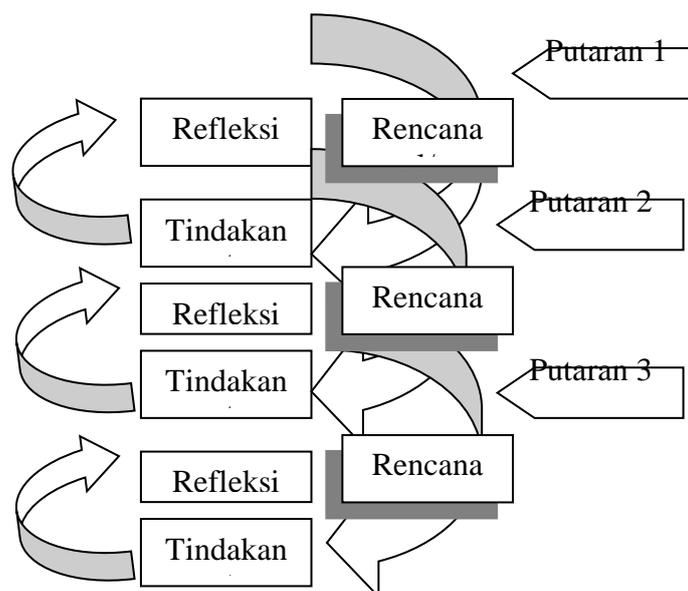
Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu tindakan reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Metode penelitian dilakukan melalui empat langkah dalam setiap siklus penelitian, yaitu perencanaan (*planing*), tindakan



(*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*) serta indikator kerja. Siklus kedua dilakukan mengacu pada siklus sebelumnya dengan menyempurnakan segala kekurangan yang ada pada siklus pertama tersebut.

Adapun alur penelitian digambarkan sebagai berikut :

Gambar 1. Alur Penelitian



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan tindakan, proses belajar mengajar untuk mata pelajaran Agama Kristen masih terfokus kepada guru dan kurang terfokus pada siswa. Akibatnya kegiatan belajar mengajar lebih ditekankan pada pengajaran dari pada pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan aktifitas belajar siswa kelas VII cenderung rendah dan monoton, ditandai dengan siswa lebih senang diceramahi, siswa sedikit sekali yang mau bertanya, sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan, dan contoh-contoh materi pelajaran yang diberikan guru masih kurang terkait dengan lingkungan kehidupan siswa sehari-hari. Hal inilah yang menyebabkan nilai rata-rata hasil belajar Agama Kristen pada Peran manusia memelihara alam menjadi rendah yaitu 61,53 seperti tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Tes Awal

No	Nama	Nilai	keterangan
1	Adrian Samuel Capah	55	Tidak tuntas
2	Amey Christiani	55	Tidak tuntas
3	Aprianto Sihombing	50	Tidak tuntas
4	Basriah EL Capah	50	Tidak tuntas
5	Bastian Tamba	50	Tidak tuntas
6	Bonarta Fidelis Naibaho	45	Tidak tuntas
7	Boston J Nainggolan	45	Tidak tuntas
8	Cici Adelia Sihite	60	Tidak tuntas
9	Dewi Smamora	65	Tidak tuntas
10	Doli Capah	50	Tidak tuntas



11	Egi JP Sinaga	60	Tidak tuntas
12	Erwinsius Simamora	60	Tidak tuntas
13	Esra Debora Padang	60	Tidak tuntas
14	Evantri Padang	75	Tuntas
15	Frepekta A. Tatuil	75	Tuntas
16	Gabariel Simbolon	70	Tuntas
17	Hendriko Sinurat	70	Tuntas
18	Hotdina V Siregar	75	Tuntas
19	Jasen Siboro	70	Tuntas
20	Jenji J Nainggolan	70	Tuntas
21	Krisjhon Gutom	65	Tidak Tuntas
22	Marasil Malau	70	Tuntas
23	Nadia Situmorang	65	Tidak Tuntas
24	Nurmalia Sigalingging	70	Tuntas
25	Petrus Simbolon	60	Tidak tuntas
26	Radot pasaribu	60	Tidak tuntas
27	Rafael FA Sitanggang	70	Tuntas
28	Rendi Sipahutar	65	Tidak Tuntas
29	Rusli V Hutagalung	70	Tuntas
30	Turmaida Situmorang	60	Tidak tuntas
31	Valerina Sihotang	60	Tidak tuntas
32	Veronika Nainggolan	70	Tuntas
Jumlah		1,995	
Nilai Rata-rata		62,34	
Tuntas %		12	
Belum Tuntas %		20	

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata hasil belajar adalah 62,34 dengan jumlah siswa yang tuntas 12 orang (37,50%) dan belum tuntas adalah 20 orang (62,50%).

Berdasarkan data hasil pengamatan, diskusi dengan observer yang berasal dari teman sejawat dan hasil tes akhir siklus I, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Belajar Agama Kristen dengan menggunakan permainan gambar puzzle terlihat lebih baik dalam proses belajar di kelas, aktivitas siswa mulai meningkat dalam kegiatannya, peneliti/guru belum menjadi fasilitator dan motivator bagi seluruh siswa, kerja sama kelompok belum maksimal dan siswa masih malu-malu untuk mengemukakan pendapatnya.
2. Siswa yang pandai kelihatannya lebih dominan dalam aktivitas kelompok, guru kelihatannya kurang memotivasi siswa-siswa yang berada di level bawah untuk bisa memunculkan potensinya.
3. Gambar puzzle yang diberikan hanya satu untuk tiap-tiap kelompok (dengan jumlah anggota kelompok 5 siswa) sehingga waktu yang diberikan banyak tersisa dan hal ini mengakibatkan munculnya sikap negatif dari beberapa orang siswa.
4. Hasil belajar Agama Kristen pada materi peran manusia memelihara alam yang ditunjukkan melalui hasil tes akhir siklus I, terdapat 10 siswa yang memiliki nilai dibawah 70 dengan nilai terendah 50 dan tertinggi 85, rata-rata 70,15.

Berikut hasil belajar setelah diberikan tindakan pada siklus I secara lengkap dipaparkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siklus I

No	Nama	Nilai	keterangan
----	------	-------	------------



1	Adrian Samuel Capah	60	Tidak tuntas
2	Amey Christiani	65	Tidak tuntas
3	Aprianto Sihombing	60	Tidak tuntas
4	Basriah EL Capah	65	Tidak tuntas
5	Bastian Tamba	60	Tidak tuntas
6	Bonarta Fidelis Naibaho	65	Tidak tuntas
7	Boston J Nainggolan	75	Tuntas
8	Cici Adelia Sihite	75	Tuntas
9	Dewi Smamora	65	Tidak tuntas
10	Doli Capah	50	Tuntas
11	Egi JP Sinaga	70	Tuntas
12	Erwinsius Simamora	70	Tuntas
13	Esra Debora Padang	70	Tuntas
14	Evantri Padang	85	Tuntas
15	Frepekta A. Tatuil	85	Tuntas
16	Gabariel Simbolon	80	Tuntas
17	Hendriko Sinurat	80	Tuntas
18	Hotdina V Siregar	85	Tuntas
19	Jasen Siboro	80	Tuntas
20	Jenji J Nainggolan	80	Tuntas
21	Krisjhon Gutom	75	Tuntas
22	Marasil Malau	75	Tuntas
23	Nadia Situmorang	75	Tuntas
24	Nurmalia Sigalingging	80	Tuntas
25	Petrus Simbolon	70	Tuntas
26	Radot pasaribu	70	Tuntas
27	Rafael FA Sitanggung	60	Tidak tuntas
28	Rendi Sipahutar	60	Tidak tuntas
29	Rusli V Hutagalung	65	Tidak tuntas
30	Tiurmaida Situmorang	50	Tidak tuntas
31	Valerina Sihotang	70	Tuntas
32	Veronika Nainggolan	70	Tuntas
Nilai Rata-rata		70,15	
Tuntas %		21	
Belum Tuntas %		11	

Berdasarkan data hasil pengamatan, hasil tes akhir siklus II dan diskusi anggota peneliti, ternyata pembelajaran Agama Kristen pada materi "Peran Manusia Memelihara Alam" melalui penggunaan permainan gambar *puzzle* memberi manfaat yang cukup baik. Hal ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aktivitas siswa tampak baik dimana mereka lebih sibuk menyusun gambar secara berkelompok, kemudian berusaha dengan sungguh-sungguh menyelesaikan soal dalam lembaran kerja yang diberikan guru;
2. Siswa yang pandai tidak lagi menonjol dalam kelompok, guru sudah berhasil memotivasi siswa yang berada pada level bawah untuk bisa lebih aktif dalam mengemukakan pendapatnya;
3. Suasana kelas sudah lebih terkontrol, karena pada siklus II kegiatan belajar siswa dibagi 4 kelompok. Masing-masing kelompok mengerjakan 1 gambar *puzzle* dan jumlah anggota tiap kelompok 5 orang. Sehingga waktu untuk mengerjakan tugas lebih lama;
4. Berdasarkan hasil pengamatan observasi, siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan gambar *puzzle*. Hal ini dibuktikan dengan seluruh siswa terlibat aktif mengerjakan tugas yang



diberikan guru dan semangat sekali untuk menemukan jawaban lembaran kerja dengan membaca buku sumber.

Hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai siswa hasil tes pada akhir siklus II ternyata dari 40 jumlah siswa, hanya 1 orang siswa (3,85 %) yang memperoleh nilai dibawah 70, skor terendah 65 dan tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 79,53.

Berikut hasil belajar setelah diberikan tindakan pada siklus II secara lengkap dipaparkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Adrian Samuel Capah	65	Tidak tuntas
2	Amey Christiani	70	Tuntas
3	Aprianto Sihombing	70	Tuntas
4	Basriah EL Capah	70	Tuntas
5	Bastian Tamba	70	Tuntas
6	Bonarta Fidelis Naibaho	70	Tuntas
7	Boston J Nainggolan	80	Tuntas
8	Cici Adelia Sihite	75	Tuntas
9	Dewi Smamora	70	Tuntas
10	Doli Capah	75	Tuntas
11	Egi JP Sinaga	70	Tuntas
12	Erwinsius Simamora	75	Tuntas
13	Esra Debora Padang	75	Tuntas
14	Evantri Padang	100	Tuntas
15	Frepekta A. Tatuil	100	Tuntas
16	Gabariel Simbolon	90	Tuntas
17	Hendriko Sinurat	90	Tuntas
18	Hotdina V Siregar	100	Tuntas
19	Jasen Siboro	85	Tuntas
20	Jenji J Nainggolan	85	Tuntas
21	Krisjhon Gutom	80	Tuntas
22	Marasil Malau	80	Tuntas
23	Nadia Situmorang	80	Tuntas
24	Nurmalia Sigalingging	85	Tuntas
25	Petrus Simbolon	75	Tuntas
26	Radot pasaribu	75	Tuntas
27	Rafael FA Sitanggang	85	Tuntas
28	Rendi Sipahutar	80	Tuntas
29	Rusli V Hutagalung	80	Tuntas
30	Tiurmaida Situmorang	80	Tuntas
31	Valerina Sihotang	85	Tuntas
32	Veronika Nainggolan	75	Tuntas
Nilai Rata-rata		79,53	
Tuntas %		31	
Belum Tuntas %		1	

Berdasarkan hasil observasi diatas, maka peneliti beserta pengamat memutuskan untuk menghentikan penelitian ini pada siklus II karena sudah dianggap berhasil dan KKM yang ditetapkan yaitu 70,00 sudah tercapai. Namun demikian peneliti berusaha terus untuk lebih meningkatkan hasil belajar dengan penerapan inovasi-inovasi baru pada proses pembelajaran.

Aktivitas siswa pada siklus pertama sudah bergeser dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan namun belum maksimal. Pada kegiatan menyusun gambar puzzle belum diikuti oleh seluruh



anggota kelompok. Masih ada siswa yang tidak mau tahu dengan apa yang dikerjakan teman dan menerima saja hasil yang sudah dibuat temannya.

Kegiatan kerjasama ataupun diskusi yang dilaksanakan pada siklus I masih didominasi oleh beberapa orang siswa. Siswa yang tampil berbicara itu ke itu saja dan siswa yang berada di level bawah masih malu-malu untuk mengungkapkan pendapatnya.

Sedangkan pada siklus II siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, lebih tertantang untuk belajar, muncul sikap positif dan berkurang sikap negatifnya. Siswa lebih sering aktif ikut menyusun gambar puzzle, berinteraksi dengan teman sekelompok dan peduli dengan temannya, aktif dalam diskusi kelas serta tekun membaca buku sumber untuk menyelesaikan soal-soal dalam LKS.

Belajar sambil bermain itulah gambaran proses belajar mengajar yang teramati dalam penelitian ini, siswa menjadi semangat dalam belajar, suasana kelas menjadi hidup, guru sudah bisa menjadi fasilitator dan motivator. Lebih penting lagi terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep materi pelajaran.

Disamping itu pola pembentukan kelompok yang memadukan antara pertimbangan guru dengan kemampuan siswa serta keinginan siswa menghasilkan kelompok yang harmonis. Antara siswa yang pandai dengan yang kurang pandai terjalin hubungan yang baik sehingga terjadi saling membantu dalam kegiatan diskusi. Pada akhirnya terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah tes hasil belajar dilakukan guru.

Hasil tes akhir belajar pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan hanya mencapai nilai rata-rata 61,53 dengan ketuntasan belajar hanya sebesar 34,61 % (9 siswa) yang sudah mencapai KKM. Pada tes akhir belajar siklus I mulai adanya peningkatan yaitu rata-rata nilai siswa 70,76 dengan ketuntasan belajar sebesar 61,53 % (16 siswa). Ini berarti belum mencapai KKM yang sudah ditetapkan yaitu 70,00. Oleh sebab itu peneliti perlu melanjutkan siklus II dengan memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi kegiatan siklus pertama.

Pada siklus kedua rata-rata nilai siswa sudah mencapai 79,23, ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang sangat tajam, dimana ketuntasan belajar sudah dicapai bahkan melebihi target yang ditetapkan. Semua ini disebabkan oleh keterlibatan dan kesungguhan siswa dalam berdiskusi semakin tinggi. Peneliti/guru sudah berhasil memotivasi siswa sehingga minatnya semakin baik dalam diskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

4. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui Permainan *Puzzles Pictured Game* dapat meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran Agama Kristen khususnya materi "Peran Manusia Memelihara Alam"
2. Melalui media gambar *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan kerjasama antar siswa serta hasil belajarnya.
3. Guru mendapat kemudahan dalam berkreasi dan berinovasi pada pembelajaran, lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan seiring dengan semakin optimalnya pelaksanaan pembelajaran dengan permainan gambar *puzzle*.
5. Aktivitas siswa berupa penyelesaian tugas-tugas pembelajaran secara kelompok sangat dipengaruhi oleh susunan anggota kelompok.
6. Aktivitas siswa membaca buku dalam pembelajaran Agama Kristen mendorong meningkatnya kemampuan bertanya dan menanggapi pertanyaan teman dalam berdiskusi.
7. Suasana pembelajaran lebih variatif, tidak monoton, dan menambah minat siswa untuk mencari tahu tentang konsep-konsep materi "Peran Manusia Memelihara Alam" pada pembelajaran Agama Kristen.

5. DAFTAR PUSTAKA

Darmansyah. (2006). *Tekhnik Belajar Yang Menyenangkan*. Jakarta: Rineka Cipta.



- Dimiyati. (2002). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dikmenum. (2003). Menjadi Guru Yang Terampil. Jakarta: Direktorat Menengah Umum Ditjen Pendidikan dasar dan Menengah. Depdiknas.
- Djaafar. (2001). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Erlangga.
- Hamalik. Umar. (2002). Psikologi Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Iskandar. Sрни. (2002). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. Jakarta: Depdikbud.
- Indrawati. (2008). Karakteristik Pembelajaran Agama Kristen di Sekolah Menengah. Jakarta: Erlangga.
- Nasution, S. (2002). Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. (2005). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudarsono, F.X. (1992). Action Research. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2004). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar. Jakarta. Rineka Cipta.
- Suryosubroto, B. (1996). Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suryanto. (2002). Pembelajaran Dengan Permainan Gambar Puzzle. Jakarta. Rineka Cipta.
- Trianto. (2007). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Agama Kristen. Jakarta: Erlangga.
- Usman. (2002). Tujuan Pembelajaran Agama Kristen di Sekolah Dasar. Jakarta: Erlangga.
- Winataputra. (2007). Beberapa Penyebab Rendahnya Hasil belajar. Bandung: Sinar Baru.
- Wojowasito, Poerwadaminta. (2004). Belajar Sambil Bermain. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zamroni. (2003). Paradigma Pendidikan Masa Depan. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. Depdiknas.