



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KD 3.2 MENJELASKAN
BILANGAN SAMPAI 2 ANGKA DAN NILAI TEMPAT PENYUSUN
LAMBAANG BILANGAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BENDA
KONKRET DI KELAS I SD NEGERI 1 RAJA SEBERANG**

**Improved Student Learningn Outcomes In KD 3.2 Explain The Numbers Up To
2 Numbers And The Value Of The Place Compiler Symbol Of Numbers
Through The Use Of Concrete Objects Media In Grade 1 SD Negeri 1 Raja
Seberang**

Nur Dewi Sri Purnama

SD Negeri 1 Raja Seberang, Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah, Indonesia

ARTIKEL INFO

ABSTRAK

Diterima
Februari

Pendekatan Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri 1 Raja Seberang, pada subjek penelitian Kelas I dengan jumlah siswa 32 siswa. Pada pelaksanaannya dibutuhkan ketrampilan tertentu dalam penggunaan metode ini yaitu prosedurnya memakan banyak waktu, membutuhkan pengumpulan dan analisis data ekstensif. Penelitian ini di lakukan dengan 2 siklus yakni siklus I terdiri dari 3 pertemuan. Sedangkan siklus II dilakukan dengan 2 X pertemuan. Hasil Belajar Siklus I siswa yang mendapat nilai ≥ 60 sebanyak 25 siswa atau 80,7 %, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai ≤ 60 adalah 6 siswa atau 19,23 %. Siklus II siswa yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 31 siswa atau 100 dan yang mendapatkan hasil belajar di bawah KKM ≤ 60 sebanyak 0 siswa atau 0%.

Dipublikasi
Maret

Kata kunci: Hasil Belajar Siswa, Bilangan 2 Angka, Nilai Tempat Penyusunan Bilangan, Media Konkret.

ABSTRACT

Approach This research uses qualitative and quantitative approaches. This class action research was conducted at SD Negeri 1 Raja Seberang, on Class I research subjects with a total of 32 students. In practice, certain skills are needed in the use of this method, which is a time-consuming procedure, requires extensive data collection and analysis. This research was conducted in 2 cycles, the first cycle consisted of 3 meetings. While the second cycle is carried out with 2 X meetings. Learning Cycle I Results of students who scored ≥ 60 were 25 students or 80.7%, while students who received ≤ 60 were 6 students or 19.23%. Cycle II students who get learning outcomes above KKM ≥ 60 are 31 students or 100 and those who get learning outcomes under KKM ≤ 60 are 0 students or 0%.

Keywords: Student Learning Outcomes, Numbers 2 Numbers, Value Place for Arranging Numbers, Concrete Media.

*e-mail :

Orcid :

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang paling dasar dalam pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar dilaksanakan dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas I sampai kelas 6. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah pertama (SMP) atau yang sederajat. Sekolah Dasar diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta.

Di Indonesia pada saat ini, anak usia SD dimulai dari 6 tahun sampai dengan 12 tahun. Secara psikologis, periode ini dikategorikan Masa Kanak-kanak Akhir. Para pendidik masa tersebut sebagai “Masa Sekolah Dasar” sedangkan para psikolog menyebutnya sebagai “Masa Berkelompok” atau “Masa Penyesuaian Diri”.

Oleh karena itu penting kiranya untuk memahami bagaimana pembelajaran siswa dalam belajar matematika dengan memperhatikan aspek psikologis pada siswa. Pelajaran matematika untuk pertama kali diterima secara formal oleh pelajar pada waktu mereka duduk di bangku kelas I sekolah dasar (SD). Pelajar kelas I SD mempunyai kesempatan yang besar untuk menyukai atau pun tidak menyukai matematika. Kelas I SD menjadi pintu gerbang pertama dalam perjalanan pelajar memasuki dunia matematika, dengan demikian pemahaman pembelajaran matematika pada pelajar kelas I SD menjadi suatu hal yang penting dikaji.

Perkembangan teknologi pada akhirnya juga merambah kepada dunia pendidikan. Banyak sekolah yang sekarang memakai teknologi ini untuk memperlancar pembelajaran di sekolah. Teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, metode/media dan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Sebagai sarana teknologi merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran. Sebagai metode/media teknologi sebagai inovator agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

Sedangkan sebagai sumber belajar teknologi sebagai salah satu penyedia informasi bagi peserta didik.

1. Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar.

Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

Oleh karena itu hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa.

Menurut Caroll (dalam Sudjana 2009:40) terdapat lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: (1) bakat siswa; (2) waktu yang tersedia bagi siswa; (3) waktu yang diperlukan guru untuk menjelaskan materi; (4) kualitas pengajaran; dan (5) kemampuan siswa.

2. Media Benda Konkret

Konkret berarti nyata dapat dibuktikan dalam pengertiannya. Seperti yang diungkapkan Rodhatul Jennah (2009:79) bahwa objek adalah “benda sebenarnya yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran” media konkret perlu digunakan untuk mempermudah peserta didik di dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:118), yang dimaksud media konkret yaitu “ untuk

mencapai hasil yang optimal dari proses belajar mengajar salah satu yang disarankan dalam digunakannya pula media yang bersifat langsung, bersifat nyata atau realita". Benda konkret yang sesungguhnya akan memberikan ransangan yang amat penting bagi peserta didik dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Melalui penggunaan media konkret ini, kegiatan belajar mengajar dapat melibatkan semua indera peserta didik, terutama indera peraba.



Gambar 1
Contoh Media Konkret

Media konkret merupakan suatu media nyata yang digunakan dalam proses belajar mengajar dimana nantinya akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang lebih baik. Penggunaan media didalam proses belajar mengajar bukan bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu pendidik dalam penyampaian materi atau informasi pelajaran, dengan menggunakan media diharapkan terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik secara maksimal dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan.

3. Menjelaskan Bilangan Sampai 2 Angka Dan Nilai Tempat Penyusun Lambang Bilangan

Sebelum mempelajari nilai tempat ada, baiknya kita mengingat kembali tentang nama bilangan. Sebagai pengingat kembali coba sebutkan nama bilangan di bawah ini!

- 10
- 23
- 38
- 45
- 59

Mari kita ulang kembali, nama bilangan tersebut diatas adalah :

- 10 = sepuluh
- 23 = dua puluh tiga
- 38 = tiga puluh delapan
- 45 = empat puluh lima
- 59 = lima puluh sembilan

Nilai tempat suatu bilangan adalah nilai dari sebuah angka yang menunjukkan letaknya pada suatu bilangan. Untuk lebih lengkapnya berikut ini susunan nilai tempat suatu bilangan yang bisa dijadikan sebagai pedoman.

Bilangan satuan disusun oleh satu angka, antara 0 sampai 9

Bilangan puluhan disusun oleh dua angka, antara 10 sampai 99

Bilangan ratusan disusun oleh tiga angka, antara 100 sampai 999

Bilangan ribuan disusun oleh empat angka, antara 1000 sampai 9999

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri 1 Raja Seberang, pada Kelas I dengan jumlah siswa 32 siswa.

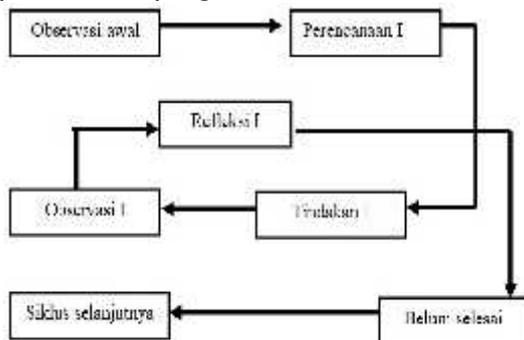
Pendekatan Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif kuantitatif. Rancangan penelitian metode campuran (mixed methods research design) adalah suatu prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis, "dan mencampur" metode kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian atau serangkaian penelitian untuk memahami permasalahan penelitian (Cresswell&Plano Clark, 2011).

Asumsi dasarnya adalah penggunaan metode kuantitatif dan kualitatif secara gabungan. Berdasarkan asumsi tersebut, memberikan pemahaman yang lebih baik tentang permasalahan dan pertanyaan penelitian daripada jika secara sendiri – sendiri.

Pada pelaksanaannya dibutuhkan ketrampilan tertentu dalam penggunaan metode ini, yaitu : (1) prosedurnya memakan

banyak waktu, (2) membutuhkan pengumpulan, (3) analisis data ekstensif.

Penelitian ini menurut Kurt Lewin menggambarkan penelitian tindakan sebagai suatu proses siklikal spiral yang meliputi beberapa langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 2
Langkah-langkah dalam penelitian

Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri I Raja Seberang , sedangkan sampel penelitian ini adalah siswa Kelas I SD Negeri I Raja Seberang.

Variabel penelitian adalah segala kondisi yang diobservasi dikontrol bahkan dimanipulasi oleh peneliti ketika melakukan penelitian, definisi ini menurut salah satu pakar yakni Y.W Best. Lebih khusus, Direktorat Pendidikan Tinggi Depdikbud mendefinisikannya sebagai semua hal yang dijadikan objek dalam penelitian. Dengan begitu variabel adalah komponen terpenting dalam melakukan sebuah penelitian.

Setelah mengetahui pengertian variabel penelitian, Anda juga perlu tahu bahwa variabel penelitian terdiri dari beragam jenis. Jenis variabel ini pun berbeda tergantung dari sifatnya. Salah satunya adalah variabel yang diperoleh dari hubungannya dengan variabel lain. Jenis ini kemudian dibagi lagi ke dalam dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Dalam penelitian ini ada 2 variabel yakni variable bebas dan variable terikat. Adapun variable bebasnya adalah Media benda konkret dan variable terikatnya adalah Hasil Belajar Siswa.

Sumber data penelitian yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini di peroleh dari siswa (subjek penelitian melalui pengisian angket dan observasi. Adapun data sekunder

dalam penelitian ini adalah penilaian sikap siswa yang di peroleh dari hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini di lakukan dengan 2 siklus yakni siklus I terdiri dari 3 pertemuan. Sedangkan siklus II dilakukan dengan 2 X pertemuan.

Pada siklus I ini di lakukan sebanyak 3X pertemuan untuk itu guru menyiapkan 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada setiap pertemuan di siapkan lembar kerja peserta didik (LKP), untuk mengambil data tentang aktifitas guru dan peserta didik peneliti menyiapkan lembar observasi guru dan peserta didik. Dalam setiap pertemuan, guru melakukan pembagian kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4/5 peserta didik dan setiap anggota kelompok memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Dari semua peserta didik, berikut adalah pembagian kelompoknya:

Langkah kegiatan pada siklus II sama seperti pada siklus I, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi evaluasi hasil pembelajaran dan refleksi. Perbedaannya antara siklus I dan II paa tahap pelaksanaan tindakan. Pada siklus II pelaksanaan tindakan di lakukan sebanyak 2 X pertemuan.

Hasil Penelitian

Data rata-rata skor yang di peroleh mulai pertemuan pertama sampai ketiga cenderung meningkat. Pertemuan pertama masih dalam ketegori B (Baik) namun skornya lebih rendah dari pertemuan kedua dan ketiga. Ini menunjukkan bahwa guru masih berusaha menyesuaikan dengan metode pembelajaran yang baru di terapkan. Sedangkan pertemuan kedua dan ketiga skor rata-rata meningkat menunjukkan bahwa guru sudah terbiasa dengan metod pembelajaran yang di terapkan. Jika di lihat dari skor tiap aspek, terlihat bahwa aspek yang sangat prinsipil, seperti penguasaan materi pembelajaran mendapat skor tertinggi.

Data dari evaluasi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Pada pertemuan ke I peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 20 siswa atau 64,5%. Sedangkan peserta didik yang

- mendapatkan nilai ≤ 60 sebanyak 11 siswa atau 35,4 %
- b. Pada pertemuan ke 2 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 23 siswa atau 69,2 %. Sedangkan yang mendapatkan hasil belajar di bawah KKM ≤ 60 sebanyak 8 siswa atau 30,7%
 - c. Pada pertemuan ke 3 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 25 siswa atau 80,7 %. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai ≤ 60 adalah 6 siswa atau 19,23 %

Aktifitas guru pada proses pembelajaran secara keseluruhan baik (B) namun guru perlu untuk membiasakan kembali dengan metode pembelajaran yang di gunakan, dengan demikian proses pembelajaran akan lebih baik lagi. Kemudian peserta didik memerlukan motivasi lebih agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menciptakan suasana yang memungkinkan peserta didik tidak segan bertanya serta mengungkapkan pendapatnya. Pada pertemuan 3, peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 25 siswa atau 80,7 %. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai ≤ 60 adalah 6 siswa atau 19,23 %.

Perbandingan hasil evaluasi peserta didik siklus I dan II

- a. Hasil evaluasi siklus I Pada pertemuan ke 1 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 20 siswa atau 64,5%. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai ≤ 60 sebanyak 11 siswa atau 35,4 %
- b. Pada pertemuan ke 2 siklus I peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 23 siswa atau 69,2 %. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di bawah KKM ≤ 60 sebanyak 8 siswa atau 30,7%
- c. Pada pertemuan ke 3 siklus I peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 25 siswa atau 80,7 %. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai ≤ 60 adalah 6 siswa atau 19,23 %

- d. Hasil evaluasi pembelajaran siklus II Pada pertemuan ke 1 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 28 siswa atau 88,4 %. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai ≤ 60 adalah 3 siswa atau 11,5%.
- e. Pada pertemuan ke 2 siklus II peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 31 siswa atau 100 %. Pada pertemuan ke 2 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar ≤ 60 sebanyak 0 siswa atau 0%.

Pembahasan

- a. Hasil Observasi terhadap guru mulai pertemuan ke 1,2,3 Siklus I sampai pertemuan ke 1 dan 2 pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Ini terlihat dari pertemuan 1,2,3 siklus I mencapai kategori Baik (B), sedangkan pada pertemuan 1 dan 2 siklus II mencapai kategori amat baik. Demikian pula di lihat dari perbandingan siklus I dan II rata-rata skornya meningkat, ini menunjukkan dalam proses pembelajaran di kelas, guru menggunakan metode pembelajaran dengan baik.
- b. Hasil observasi Aktifitas belajar peserta didik mulai dari pertemuan ke 1,2,3 siklus I sampai pertemuan ke 1 dan 2 siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari siklus I pertemuan I menghasilkan skor rata-rata 16,5 artinya Aktifitas belajar siswa baik, lalu pada pertemuan ke 2 menghasilkan skor 20,3 selanjutnya pada pertemuan ke 3 menghasilkan skor 23. Pada siklus II pertemuan ke 1 dan 2 menghasilkan skor 24 artinya Aktifitas belajar siswa sangat baik.

Di akhir siklus II, guru memberikan angket untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan media benda konkret dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil pemberian angket tersebut menunjukkan 98% peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penerapan Penggunaan media benda konkret.

Peserta didik mengungkapkan terbantu dalam menyerap materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil observasi aktifitas belajar peserta didik mulai dari pertemuan ke 1,2,3 siklus I sampai pertemuan ke 1 dan 2 siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari siklus I pertemuan I menghasilkan skor rata-rata 16,5 artinya minat belajar siswa baik, lalu pada pertemuan ke 2 menghasilkan skor 20,3 selanjutnya pada pertemuan ke 3 menghasilkan skor 23. Pada siklus II pertemuan ke 1 dan 2 menghasilkan skor 24 artinya minat belajar siswa sangat baik.

Hasil evaluasi siklus I Pada pertemuan ke 1 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 20 siswa atau 64,5%. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai ≤ 60 sebanyak 11 siswa atau 35,4 %. Pada pertemuan ke 2 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 23 siswa atau 69,2 %. Pada pertemuan ke 2 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di bawah KKM ≤ 60 sebanyak 8 siswa atau 30,7%. Pada pertemuan ke 3 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 25 siswa atau 80,7 %. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai ≤ 60 adalah 6 siswa atau 19,23 %. Hasil evaluasi pembelajaran siklus II Pada pertemuan ke 1 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 28 siswa atau 88,4 %. Sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai ≤ 60 adalah 3 siswa atau 11,5 %. Pada pertemuan ke 2 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≥ 60 sebanyak 31 siswa atau 100 %. Pada pertemuan ke 2 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di atas KKM ≤ 60 sebanyak 0 siswa atau 0%.

Dalam penelitian ini ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian yang merupakan saran peneliti kepada para pembaca umumnya, serta pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu :

1. Penggunaan media benda konkret dapat diterapkan pada kelas yang mempunyai karakteristik seperti kelas yang dijadikan subjek penelitian ini.

2. Hendaknya pembelajaran dengan Penggunaan media benda konkret ini dicoba untuk diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan Statistik*. Bandung: Bumi Aksara.
- Arifin, M. 1996. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyat, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Bandung: Balai Pustaka.
- Djaali, H. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gie, The Liang. 1995. *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: Liberty.
- Hasan, Iqbal. 2004. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [http://gurulPA.wordpress.com/category/pembelajaran/page/3/tanggal 13 juni 2015](http://gurulPA.wordpress.com/category/pembelajaran/page/3/tanggal%2013%20juni%202015) Imam Nawawi, Terjemah Riyadhhus Shalihin, Jakarta: Pustaka Amani,1999.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Jailani, Muhammad. 2019. Hubungan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Motivasi Anak Untuk Berwirausaha. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 14(1):35-42.
- Koentjaraningrat. 1991. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta:PT. Gramedia,
- Loekmono, JT. 1985. *Bimbingan Bagi Anak Remaja Yang Bermasalah*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Mukhtar. 2003. *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Mizaka Gazila.
- Partanto, Pius A dan M. Dahlan Al Barry. 1994. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arloka.

- Putra, Chandra Anugrah. 2017. Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Bitnet : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2):1-10.
- Riadin, Agung & Cici Liani Fitriani. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Berbantuan Media Alat Peraga Konkret Pada Peserta Didik Kelas V SDN-4 Kasongan Baru Tahun Pelajaran 2016/2017. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan* 13(2):1-5.
- Saminanto. 2010. *Ayo Praktik PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Semarang: RaSAIL.
- Setyawan, Dedy. 2014. Pembelajaran Matematika yang Mengacu Multiple Inteligences pada Materi Statistik di Kelas XI Ips Sma Negeri 2 Batu. *Anterior Jurnal*, 14(2):51-58.
- Sudjana, Nana & Ibrohim. 1989. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Syah, Muhibbin. 2002. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset,
- Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers. Setiawan, M. Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.