

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS III SDN 30 CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2017/2018**



JURNAL SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan Studi

Program Sarjana (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

HANNAH SAJIDHA

E1E 214 037

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MATARAM

2018



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Majapahit 62 Mataram NTB 83125
Telp. (0370) 623873

HALAMAN PERSETUJUAN JURNAL SKRIPSI

Skripsi yang berjudul: **"PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SDN 30 CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2017/2018"**.

Yang disusun oleh:

Nama : Hannah Sajidha
NIM : E1E214037
Prog.Studi : S1 PGSD REGULER SORE
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah diperiksa dan disetujui.

Dosen Pembimbing Skripsi I

(Hj. Nurhasanah, S.Pd., M.Pd)
NIP. 19770621 200501 2 002

Mataram, 09 November 2018
Dosen Pembimbing Skripsi II

(Drs. Svafruddin, M.Pd)
NIP. 19571003 198503 1 002

Menyetujui:
Kaprosdi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

(Ida Ermiana, S.Pd., M.Pd)
NIP. 198010242005012001

Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 30 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018.

Hannah Sajidha¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram 83115

Email: hannahsajidha@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 30 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen berjenis *Quasi Eksperimental* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas III di SDN 30 Cakranegara yang berjumlah 60 siswa dan teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik *sampling jenuh*, di mana kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu dengan tes hasil belajar dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 62,93 dan *pre-test* kelas kontrol sebesar 59,35 sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 71,38 dan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 63,39. Data hasil belajar di analisis menggunakan uji-t dua pihak dengan menggunakan rumus *t-test polled varians* dengan kriteria pengujian yaitu, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis statistik dapat diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,73 > t_{tabel} sebesar 2,00 uji dua pihak dengan interpolasi pada taraf signifikan 5%. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi terdapat pengaruh Media *puzzle* terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas III SDN 30 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018.

Kata kunci: Media *Puzzle*, Hasil Belajar IPS

Abstract. This research purposed to know the influence of puzzle media on social studies learning outcome of III grade student at elementary school 30 Cakranegara in the academic year 2017/2018. The method of this research is the experimental method type *Quasi Experimental* of *Nonequivalent Control Group Design*. The population of this research are all third grade students in elementary school 30 Cakranegara there are 60 student and techniques used in taken sampling by *sampling jenuh* techniques, where class IIIA as the experimental class and class IIIB

as the control class. The method used for data collection is the test of learning outcomes and documentation. The result of the research showed that the average value of pre-test at the experimental class is 62,93 and the control class pre-test is 59,35 while the average value of post-test at the experimental class is 71,38 and the control class post-test is 59,35. The data of learning outcome were analyzed using the two-side t-test with the pooled variance t-test formula with testing criteria that is if $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on the result of statistical analysis can be obtained the result of t_{count} is 2,73 > t_{table} is 2,00 two-side test with interpolation in a significant level 5%. Because $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected and H_a is accepted, so there is influence of puzzle media on social studies learning outcome of III grade student at elementary school 30 cakranegara in the academic year 2017/2018.

Keywords: Media Puzzle, Social Studies Learning Outcomes

1. Pendahuluan

Menurut UU RI no.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (19) yang berbunyi: kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Jadi, kurikulum dan pembelajaran merupakan dua hal yang berkaitan erat. Kurikulum pada dasarnya merupakan perencanaan menyeluruh yang mencakup kegiatan dan pengalaman yang perlu disediakan dan memberikan kesempatan secara luas bagi siswa untuk belajar. Dengan adanya kurikulum, maka akan tersedia kesempatan dan kemungkinan terselenggaranya proses belajar mengajar.

Menurut Arsyad (2017: 19) dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, aspek-aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung serta konteks pembelajaran. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di SD adalah Ilmu Pengetahuan Sosial, yang merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan di masyarakat. Pelaksanaan pembelajaran IPS haruslah dilaksanakan dalam suasana yang kondusif dalam arti kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersifat aktif,

efektif, dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, salah satu peran guru yang sangat penting yaitu memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, pemilihan media yang tepat akan membantu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Menurut Arsyad (2017:11) proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengelolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Dale (dalam Arsyad, 2017:13) bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Oleh sebab itu salah satu ransangan yang dapat digunakan untuk mengaktifkan indera siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Pada saat pelaksanaan observasi dan wawancara dengan ibu Milayanti, S.Pd dan ibu Nurhidayati, S.Pd,I selaku wali kelas kelas IIIA dan IIIB SDN 30 Cakranegara, ternyata hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 30 Cakranegara masih rendah, masih banyak siswa yang nilainya berada di bawah KKM atau dinyatakan tidak tuntas, yang mana KKM mata pelajaran IPS pada kelas III di SDN 30 Cakranegara yaitu 75. Hal ini dikarenakan kurang kreatifnya guru tersebut dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru di dalam kelas hanya menggunakan metode ceramah dan media gambar, hal ini disebabkan karena tidak tersedianya media pembelajaran di sekolah dan kurangnya pemahaman guru dalam memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa kelas III tidak tertarik pada mata pelajaran IPS karena pada saat guru menjelaskan materi pelajaran ada siswa yang asik bermain sendiri, ada yang berbicara dengan temannya bahkan ada yang mengantuk.

Hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih oleh setiap guru, agar selalu berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif, menarik dan tidak membosankan sehingga siswa menjadi lebih antusias, aktif dalam pembelajaran dan secara tidak langsung berpengaruh pada hasil belajar siswa. Jika siswa tidak aktif dalam pembelajaran maka salah satu solusinya yaitu dengan menggunakan media *puzzle* pada saat pembelajaran, karena menggunakan media *puzzle* dapat memberikan kesan baru kepada siswa bahwa IPS tidak hanya menjadi pelajaran yang monoton tetapi juga memiliki suatu inovasi yang menyenangkan yakni siswa dapat belajar sambil bermain. Media *puzzle* juga merupakan media pembelajaran visual yang penggunaannya mengandalkan indera penglihatan atau padangan, seperti yang dikemukakan oleh Dale bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, sehingga dengan penggunaan media *puzzle* pada saat pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Seperti yang diketahui bahwa *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Menurut Misbach dkk (dalam Prikawati, 2015:54) kata *puzzle* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Sedangkan menurut Rahmanelli (2007:24) menyebutkan, *puzzle* merupakan permainan menyusun potongan-potongan dari kata atau gambar menjadi utuh, permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah namun tetap menyenangkan. Selain itu dengan penggunaan media *puzzle*, perhatian siswa dapat teralihkan secara maksimal dan dapat memberikan kesan menyenangkan. Suasana kelas tidak menjadi membosankan, siswa terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian penggunaan media *puzzle* sangat bermanfaat bagi siswa dan bagi keberlangsungan proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran pada materi IPS, untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 30 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018”.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen (*experimental research*). Penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2017:107) merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis *Quasi Eksperimental* (eksperimen semu). Studi eksperimen pada penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok siswa dalam dua kelas. Dua kelompok ini diberikan perlakuan yang berbeda tetapi pemberian materi pembelajaran yang sama. Untuk kelompok eksperimen digunakan media pembelajaran *puzzle* dalam menyampaikan materi, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran seperti biasa dengan metode ceramah dan media gambar. Peneliti memberikan tes sebagai data awal untuk *pre test*. Diakhir penelitian, untuk mendapatkan data akhir dilakukan *post test* terhadap kedua kelas.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa III SD Negeri 30 Cakranegara pada tahun ajaran 2017/2018. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 30 Cakranegara pada tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 60 siswa. Kelas IIIA yang berjumlah 29 siswa sebagai kelompok eksperimen dan Kelas IIIB yang berjumlah 31 siswa sebagai kelompok Kontrol. Jadi, Penelitian ini menggunakan tehnik sampling jenuh yang artinya seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar siswa Adapun bentuk tes hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah tes objektif berupa pilihan ganda. Sebelum instrumen digunakan terlebih dahulu dilakukan uji coba tes butir soal

menggunakan 1) uji validitas: untuk menentukan validitas butir soal dalam penelitian digunakan rumus persamaan korelasi *product moment* dengan angka kasar pada taraf signifikan 5%. Jika $r_{xy} = r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid. Jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid. 2) uji reliabilitas: untuk mengetahui reliabilitas instrumen yang digunakan, maka dilakukan uji reliabilitas dengan rumus *Sperman Brown*. 3) tingkat kesukaran: untuk memperoleh kualitas soal yang baik, disamping memenuhi validitas dan reliabilitas, adalah adanya keseimbangan dari tingkat kesulitan soal tersebut. Keseimbangan yang dimaksudkan adalah adanya soal-soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar secara proporsional.

Teknik analisis data menggunakan uji-t (*t-test*). Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data sebagai syarat agar bisa dilakukan penelitian. Uji prasyarat dan uji-t dalam penelitian ini menggunakan analisis data 1) Uji Normalitas Data: untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dicari dengan menggunakan rumus uji *chi kuadrat*. Pada taraf signifikan 5%. 2) Uji Homogenitas: Uji F digunakan untuk membuktikan kedua varian sampel homogen atau tidak. Uji homogen dicari dengan menggunakan rumus uji varians. Pada taraf signifikan 5% 3) Uji Hipotesis: untuk mengetahui apakah adanya perbedaan/pengaruh atau tidak, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *t-test polled varians* pada taraf signifikan 5%.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 30 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018. Seperti yang diketahui media *puzzle* merupakan suatu media, game atau permainan merangkai bagian-bagian terpisah dari sebuah gambar menjadi gambar yang utuh yang berfungsi menguji pengetahuan seseorang, jika dikaitkan dengan pembelajaran maka *puzzle* merupakan suatu media yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Media *puzzle* ini digunakan supaya kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga peserta didik semangat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini diawali dengan memberikan tes awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Rata-rata hasil nilai *pre-test* pada kelas eksperimen adalah 62,93 sedangkan pada kelas kontrol 59,35. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan yang relatif sama sehingga dapat dilanjutkan untuk memberi perlakuan. Selain itu nilai tertinggi untuk kelas eksperimen adalah 95 dan nilai terendah adalah 40, sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi yang diperoleh adalah 85 dan nilai terendah adalah 30.

Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yaitu menggunakan pembelajaran sehari-hari di sekolah. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol dan kelas eksperimen pada pelaksanaan *post-test* masing-masing

adalah 63,39 dan 71,38. Selain itu, nilai tertinggi untuk kelas kontrol adalah 85 dan nilai terendahnya adalah 35. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai tertinggi 100 dan terendahnya adalah 40. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan antara nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dimungkinkan karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada kedua kelas tersebut.

Tabel 4.1 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa

	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Jumlah Siswa	31	29	31	29
Rata-rata	59,35	62,93	63,39	71,38
Nilai Tertinggi	85	95	85	100
Nilai Terendah	30	40	35	40

Dari data di atas, terlihat bahwa (*post-test*) siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan Media *Puzzle* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan Media *Puzzle*. Demikian pula untuk nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa kelas kontrol.

Berdasarkan data yang diperoleh hasil t_{hitung} 2,73, sedangkan t_{tabel} 2,00 yang dicari dengan menggunakan rumus interpolasi pada taraf signifikansi 5%. Mengacu pada pengujian di atas, karena t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa H_0 yang mengatakan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 30 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018 ditolak dan H_a yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 30 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018 diterima.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 30 Cakranegara dalam rangka melihat pengaruh penggunaan media *puzzle* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil perhitungan uji hipotesis dengan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 2,73$, sedangkan $t_{tabel} = 2,00$ dengan dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2 = 29 + 31 - 2 = 58$ pada taraf signifikansi 5%, sehingga nilai $t_{hitung} = 2,73 > t_{tabel} = 2,00$. Maka dapat dinyatakan hipotesis penelitian diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan atas penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 30 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018.

Daftar Pustaka

- Al-azizy, A.Suciaty. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press
- Arikunto, Suharsimi 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. (Cetakan ke-20). Jakarta: Rajawali Pers
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Ayuningtiyas, Yuliana. *Hubungan Media Puzzle dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Citeureup: 23*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/1450>, Diakses tanggal 20 Oktober 2017
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Hadi, Sutrisno. 2015. *Statistik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Kurniati, Sri dkk. *Penggunaan Media Chem Puzzle untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon Di Kelas X SMA Negeri 4 Pekanbaru Baru*. <https://media.neliti.com/media/publications/202841-none.pdf>, Diakses tanggal 19 Mei 2018
- Lestari, Riza Dwi. 2016. *Hubungan Penggunaan Media Puzzle dengan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V Gugus 7 Desa Barabali Kecamatan Batukliang Tahun Ajaran 2015/2017*. Mataram: Universitas Mataram
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih Dari 50 Game Kreatifn Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press
- Nurgiantoro, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: BPFY-Yogyakarta
- Prikawati, Awalia. *Pengembangan Model Pembelajaran Bolabasket melalui Permainan Puzzle Ring Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Gebog Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015*. <https://text-id.123dok.com/document/6zk38gomy-macam-macam->

[puzzle-menurut-muzamil-misbach-2010-menyatakan-beberapa-bentuk-puzzle.html](#),
Diakses tanggal 19 Mei 2018

Rahmanelli. 2007. *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*. Jurnal Pelangi Pendidikan

Sanjaya, Wina. 2005. *Strategi Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sugiyono 2015. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Kencana