

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III SD NEGERI 126 /II TANJUNG AGUNG

Diah Febianti¹, Marsya Deva Azilla², Syahrial³, Silvina Noviyanti⁴

Universitas Jambi

Diahfebianti@gmail.com ; marsyadevaazila@gmail.com

Abstract

The use of puzzle media can increase students' learning motivation. With this puzzle media, students are more enthusiastic to learn in class. This research was conducted in the third grade of SD Negeri 126 /II Tanjung Agung. This study aims (1) to describe how the use of puzzle media in motivating student learning, (2) to describe the obstacles faced by teachers in using puzzle media to motivate student learning in Theme 6 subtheme 2 Learning 2nd grade III SD Negeri 126 /II Tanjung Agung. The research subjects were all thirdgrade students of SD Negeri 126 /II Tanjung Agung, totaling 32 students, 13 male students and 19 female students. The data obtained were then processed using qualitative methods with descriptive research types. So that the results can be seen from the learning motivation of each student. Data collection in this study was carried out using observation and interviews, then the data was narrated. From a series of research processes carried out and the results of observations indicate that the teacher provides direction or encouragement to students during the teaching and learning process. The teacher also gives praise and gifts to students who are active in the class. Based on the results of the interviews, it was found that the teacher did not experience problems during the puzzle preparation process carried out by students, because students were very excited when preparing puzzles and the class atmosphere became active so that students were very motivated by the teacher using this puzzle media when the teaching and learning process took place in the classroom. There are some students who have not been motivated by using puzzle media in the teaching and learning process in this lesson, so that the teaching and learning process runs smoothly because students who are not motivated do not disturb their friends who are studying.

Keywords: Media Puzzle, Learning Motivation

Abstrak : Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan media puzzle ini siswa lebih bersemangat untuk belajar didalam kelas. Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 126 /II Tanjung Agung. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan media puzzle dalam memotivasi belajar siswa, (2) untuk mendeskripsikan kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media puzzle dalam memotivasi belajar siswa pada Tema 6 subtema 2 Pembelajaran ke 2 kelas III SD Negeri 126 /II Tanjung Agung. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 126 /II

Tanjung Agung yang berjumlah 32 orang siswa, laki-laki 13 siswa dan perempuan 19 siswa. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Sehingga hasilnya nanti dapat dilihat dari motivasi belajar setiap siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan observasi dan wawancara, kemudian data tersebut dinarasikan. Dari serangkaian proses penelitian yang dilakukan dan hasil observasi menunjukkan bahwa guru memberikan arahan atau dorongan kepada siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Guru juga memberikan pujian dan hadiah kepada siswa yang aktif di dalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh bahwa guru tidak mengalami kendala saat proses penyusunan puzzle yang dilakukan oleh siswa, karena siswa sangat bersemangat saat penyusunan puzzle dan suasana kelas menjadi aktif sehingga siswa sangat termotivasi dengan guru menggunakan media puzzle ini ketika proses belajar mengajar itu berlangsung di dalam kelas. Ada beberapa siswa yang belum termotivasi dengan menggunakan media puzzle dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran ini, sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan lancar karena siswa yang belum termotivasi tidak mengganggu teman yang sedang belajar.

Kata Kunci : Media Puzzle, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sistem terbuka, sebab tidak mungkin pendidikan dapat melaksanakan fungsinya dengan baik bila ia mengisolasi diri dengan lingkungannya. Secara garis besar pengertian pendidikan dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu: pendidikan, teori umum pendidikan dan ilmu pendidikan. Pidarta (2009:1-2). Menurut Suryanto dan Jihad (2013:16) guru merupakan faktor utama dan berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Dalam pandangan siswa, guru memiliki otoritas, bukan saja otoritas dalam bidang akademis, melainkan juga dalam bidang non akademis, oleh karena itu, pengaruh guru kepada para siswanya sangat besar dan sangat menentukan.

Ada banyak media yang sangat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar, diantaranya media puzzle. Menurut Arsyad (2010:3) kata media berasal dari Bahasa Latin Medium yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam Bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2010:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Setelah melakukan observasi di SD Negeri 126 /II Tanjung Agung tepatnya dikelas III, media dipandang sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dan pemberi pesan kepada siswa. Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting lagi dapat digunakan oleh siswa, setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam menyerap pelajaran. Ada siswa yang cepat menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan mudah adapula yang lambat dalam penerimaan pelajaran. Sebelum proses berlangsung peneliti menanyakan kepada siswa ada yang tau tentang media puzzle, dengan semangat siswa menunjukkan tangan dan berkata puzzle adalah penyusunan gambar yang kemudian disusun menjadi gambar yang benar. Dengan menggunakan media puzzle diharapkan guru dapat mempermudah dalam motivasi belajar siswa, dengan menggunakan media puzzle ini siswa menjadi aktif dan bersemangat untuk belajar. Setelah melihat kenyataan dilapangan banyak guru-guru belum menggunakan media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di karenakan hambatan saat membuat media pembelajaran.

Menurut Intania (2012:65) puzzle adalah potongan dari gambar yang utuh, gambar puzzle diacak kemudian di susun kembali. Media puzzle ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam belajar sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar. Menurut Arsyad (2010:1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri sendiri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses beelajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Menurut Sadiman (2011:2) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti.

Dalam pembelajaran ini guru dapat menggunakan media puzzle sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar, motivasi belajar yang dimiliki dari setiap individu anak semakin bertambah. Ketika guru mengajar menggunakan media puzzle tersebut siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan

judul “Penggunaan Media Puzzle Dalam Memotivasi Belajar Siswa kelas III SD Negeri 126 /II Tanjung Agung”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sugiyono (2016:15) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci pengambilan data.

Sumber Data dan Data

Pada penelitian ini jenis data yang digunakan ialah data kualitatif yang berupa deskriptif atau pernyataan penjabaran bukanlah data nominal atau yang berkaitan dengan angka. Data yang diambil juga lebih banyak berupa data primer yang diperoleh dari observasi, wawancara partisipan dan dokumentasi. Selain itu juga menggunakan data-data skunder yaitu data yang sudah tersedia oleh instansi. Data yang akan dikumpulkan ialah data mengenai penggunaan media puzzle dalam memotivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 126 /II Tanjung Agung.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan masalah yang dikaji, telah ditempuh pengumpulan data dengan berbagai cara yaitu melalui observasi, interview, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Nasution (Sugiyono, 2012:333) menyatakan bahwa analisis data telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun kelapangan dan berlangsung terus sampai sampai hasil penelitian. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2012:334) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

Pengecekan Keabsahan Temuan

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data. Teknik triangulasi berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Denzin (Moleong, 2002:178) membedakan empat macam triangulasi data sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori. Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi dengan metode dengan teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian lapangan yang telah dilakukan melalui proses observasi dan wawancara, maka penulis menganalisis dan melakukan pembahasan yang berkaitan dengan penggunaan media puzzle dalam memotivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 126 /II Tanjung Agung. Adapun uraian dari analisis data sebagai berikut:

No	Indikator	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1	Penggunaan Media Puzzle	1. Menjelaskan tujuan belajar kepada siswa menggunakan media puzzle				√
		2. Menentukan penguatan belajar dengan menggunakan media puzzle				√
		3. Memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi ketika penyusunan puzzle				√
		4. Membangkitkan dorongan pada siswa untuk belajar menggunakan media puzzle			√	
		5. Membentuk kebiasaan belajar yang baik menggunakan media puzzle			√	
		6. Memberikan pujian atau motivasi setelah penyusunan puzzle				√
		7. Menjelaskan makna symbol sila Pancasila dari potongan puzzle yang disusun			√	
		8. Adanya motivasi intrinsik dari diri masing-masing siswa ketika penyusunan puzzle				√
		9. Adanya motivasi ekstrinsik dari masing-			√	

		masing siswa ketika penyusunan puzzle				
		10. Guru mengontrol kerja siswa ketika penyusunan media puzzle				√
2	Kesulitan saat menggunakan media puzzle	1. Siswa terlalu banyak di dalam satu kelas		√		
		2. Suasana kelas tidak terkontrol dengan baik			√	
		3. Siswa ribut di dalam kelas		√		
		4. Tersedianya media puzzle			√	
		5. Media puzzle digunakan saat proses belajar Mengajar				√
		6. Guru membantu kesulitan siswa baik individu maupun kelompok				√
3	Menggunakan metode yang bervariasi	1. Guru membagikan kelompok secara acak				√
		2. Siswa bekerja sama saat penyusunan media puzzle dalam kelompok				√
		3. Guru memberikan kekuatan mengingat tata cara penyusunan puzzle			√	
		4. Setiap siswa mampu mengatasi rintangan menyusun puzzle			√	
		5. Menyelesaikan tugas penyusunan puzzle dengan tepat waktu			√	
		6. Memberikan kesempatan kepada teman yang lain dalam menyusun puzzle				√
		7. Siswa bersungguh-sungguh saat penyusunan Puzzle				√
		8. Memberikan gambar menurut symbol-simbol sila Pancasila				√
		9. Semua siswa bekerjasama dalam penyusunan Puzzle				√
		10. Memberi hadiah kepada kelompok yang cepat menyelesaikan penyusunan puzzle				√

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa dari 3 aspek yang diamati terdapat 6 aspek yang sangat baik dan 4 aspek baik. Aspek yang *pertama* yaitu penggunaan media puzzle, (1) menjelaskan tujuan belajar kepada siswa menggunakan

media puzzle, (2) menentukan penguatan belajar dengan menggunakan media puzzle, (3) memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi ketika penyusunan puzzle, karena dengan adanya hadiah yang diberikan oleh guru membuat siswa lebih bersemangat saat penyusunan puzzle dan bersungguh-sungguh, (4) membangkitkan dorongan pada siswa untuk belajar yang baik menggunakan media puzzle, dengan adanya dorongan dari guru, siswa tidak akan bermain di dalam kelas melainkan akan serius untuk focus belajar, (5) membentuk kebiasaan belajar yang baik menggunakan media puzzle, dengan media puzzle ini siswa akan membiasakan untuk berfikir sehingga dengan media ini proses belajar mengajar tidak hanya di dapat dari guru saja tetapi juga wawasan dari luar, (6) memberikan pujian atau motivasi setelah penyusunan puzzle, setelah penyusunan selesai siswa diberikan hadiah untuk membangkitkan semangat belajar baik individu maupun kelompok, (7) menjelaskan makna symbol-simbol sila pancasila dan potongan puzzle yang di susun, dengan penyusunan puzzle ini siswa juga mengetahui apa saja makna yang terdapat dari lambang symbol-simbol sila pancasila, (8) adanya motivasi intrinsic dari diri masing-masing siswa, dimana motivasi itu sendiri di dapat dari dalam diri masing-masing individu, (9) adanya motivasi ekstrinsik dari masing-masing siswa ketika penyusunan puzzle, dorongan yang timbul dari teman dari luar, (10) guru mengontrol kerja siswa ketika penyusunan puzzle, dimana guru mengelilingi setiap kelompok saat proses penyusunan puzzle berlangsung supaya apabila ada kesulitan yang terjadi pada siswa dapat menanyakan langsung kepada guru.

Kedua yaitu kesulitan saat menggunakan media puzzle, (1) siswa terlalu banyak di dalam satu kelas sehingga proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung dengan baik, (2) suasana kelas tidak terkontrol dengan baik, siswa ada yang saling merebut potongan gambar dari teman sekelompok, (3) siswa ribut di dalam kelas, ketika proses penyusunan puzzle berlangsung ada siswa yang rebut karena terlalu bersemangat saat penyusunan puzzle yang dilakukannya bersama teman, (4) tersedianya media puzzle, media puzzle yang disediakan oleh guru untuk proses belajar berlangsung dengan efektif dengan menggunakan media sehingga tercapainya proses belajar, (5) media puzzle digunak saat proses belajar mengajar, dimana media ini hanya digunakan saat proses belajar berlangsung saja tidka digunakan saat bermain

atau jam istirahat, (6) guru membantu kesulitan siswa baik individu maupun kelompok.

Ketiga menggunakan metode yang bervariasi, (1) guru membagikan kelompok secara acak, sehingga siswa tidak saling memilih teman akrabnya saja melainkan berbagai kemampuan ketika penyusunan media puzzle nantinya, (2) siswa bekerja sama saat penyusunan puzzle dalam kelompok, dimana tidak ada siswa yang bekerja sendiri saat proses penyusunan puzzle tersebut, (3) guru memberikan kekuatan mengingat tata cara penyusunan puzzle, (4) setiap siswa mampu mengatasi rintangan penyusunan puzzle, (5) menyelesaikan tugas penyusunan puzzle dengan tepat waktu, saat proses penyusunan puzzle guru memberikan waktu sehingga siswa berlomba-lomba untuk menyelesaikannya dengan tepat waktu, (6) memberikan kesempatan kepada teman yang lain dalam penyusunan puzzle, walaupun di dalam kelompok siswa juga memberikan untuk bersama-sama saat proses penyusunan puzzle, (7) siswa bersungguh-sungguh saat penyusunan puzzle, (8) memberikan gambar menurut symbol-simbol sila pancasila, (9) semua siswa bekerja sama dalam penyusunan puzzle, (10) member hadiah kepada kelompok yang cepat menyelesaikan penyusunan media puzzle.

Untuk mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana penggunaan media puzzle terhadap motivasi belajar siswa pada tema 6 subtema 2 pembelajaran ke 2, dan adakah kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media puzzle terhadap motivasi belajar siswa pada tema 6 subtema 2 pembelajaran ke 2 di SD Negeri 126 /II Tanjung Agung. Berikut ini hasil wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri 126 /II Tanjung Agung dijabarkan sebagai berikut.

Hasil wawancara telah mendapatkan izin dari pihak kepala sekolah SD Negeri 126 /II Tanjung Agung dan guru kelas III yang bersangkutan dalam proses penelitian ini berlangsung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menyusun beberapa strategi dalam memberikan motivasi belajar kepada siswa yang akan diajarkan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun. Sehingga guru dapat memberikan motivasi yang bervariasi dalam belajar mengajar.

Simpulan dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan adalah pemberian motivasi kepada siswa yang dilakukan oleh guru kelas yaitu kesiapan siswa dalam

menentukan penguatan belajar, memperjelas tujuan belajar, menentukan ragam terhadap rangsangan dan menentukan ketekunan belajar. Namun memberikan hadiah bertujuan untuk siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media puzzle.

Pemberian motivasi yang diterapkan oleh guru melalui media puzzle dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Paul Eggen (2012:70) menyatakan bahwa “motivasi untuk belajar adalah tujuan menyenangkan bagi semua siswa. Didalam bagian ini, mendorong motivasi belajar yang berlaku bagi semua model diantaranya guru, pengajaran efektif, ketertiban dan keamanan dan asesmen’. Masing-masing guru memiliki metode tersendiri dalam melakukannya.

Simpulan dari hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle terhadap motivasi belajar siswa sangat tergantung kepada individu dari masing-masing, pencapaian pembelajaran pada materi yang diajarkan dan nilai yang akan dicapai. Pada umumnya guru menggunakan media yang sederhana agar terpacu untuk meningkatkan kegiatan belajar di dalam kelas. Motivasi sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar siswa karena dengan adanya motivasi maka siswa terpacu untuk giat belajar agar mencapai hasil yang baik. Guru juga mendekati siswa yang kurang terbuka dalam belajar baik secara mandiri atau langsung mendatangi ke rumah mereka. Guru juga memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa yang susah diajak belajar, baik itu dengan menggunakan media pembelajaran atau tidak. Setiap siswa dapat mengetahui betapa pentingnya kerjasama antar kelompok karena dengan adanya kerjasama maka tugas yang dikerjakan terasa ringan.

Akan tetapi, guru di SD Negeri 126 /II Tanjung Agung juga mengalami berbagai kesulitan dalam memberikan motivasi belajar kepada siswa. Kesulitan tersebut ada yang berasal dari bahan yang dimiliki oleh guru yang disebabkan jumlah siswa terlalu banyak dalam satu kelas. Sehingga guru tidak dapat melihat perkembangan siswa. Guru diharuskan untuk menyusun pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Penggunaan media puzzle yang digunakan saat proses pembelajaran sangat bagus terhadap motivasi belajar siswa, karena anak-anak tidak

bosan di dalam kelas dan suasana pembelajaran menjadi semangat. Sebagaimana disampaikan oleh Intania (2012:65) puzzle adalah potongan dari gambar yang utuh, gambar puzzle diacak kemudian disusun kembali. Oleh karena itu, kesulitan mengenai keterbatasan waktu hendaknya dilakukan oleh guru dengan menyelesaikan antara materi yang diajarkan menggunakan media puzzle dengan alokasi waktu yang tersedia sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kesulitan lain yang dihadapi guru juga berkaitan dengan kurangnya kesadaran siswa tentang pentingnya motivasi yang diberikan oleh guru. Ada dua jenis motivasi sebagaimana disampaikan oleh Istarani (2016:59-60) mengatakan jenis motivasi intrinsic ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan ataupun dorongan orang lain. Sedangkan motivasi ekstrinsik ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan atau dorongan dari orang lain, sehingga dengan keadaan siswa mau melakukan sesuatu atau belajar. Hal ini dikarenakan siswa belum memiliki kesadaran dan menyadari pentingnya motivasi dalam hidupnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti menyimpulkan beberapa kesimpulan yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu: *pertama*, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran ini sangat termotivasi belajar siswa, dengan menggunakan media puzzle ini proses belajar berjalan dengan baik sehingga siswa sangat bersemangat dan aktif ketika penyusunan puzzle yang dilakukan bersama dengan temannya didalam kelas. Hal ini terlihat saat guru memberikan pujian kepada siswa saat proses belajar. Guru juga memberikan hadiah yang dapat memotivasi belajar siswa serta menciptakan kondisi atau proses belajar yang membuat siswa tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran yang meliputi; pemberian tugas dalam penyusunan media puzzle bersama teman, *kedua*, guru tidak mengalami kendala saat proses penyusunan puzzle yang dilakukan oleh siswa, karena siswa sangat bersemangat saat penyusunan puzzle dan suasana kelas menjadi aktif sehingga siswa sangat termotivasi dengan guru menggunakan media puzzle ini ketika proses belajar mengajar itu berlangsung didalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggen, Paul dan Kauchak, Don. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta Barat: Indeks
- Oemar, H. 2010. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan System*. Jakarta: Bumi Aksara
- Handbook, 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: Imtima
- Emie, H. 2014. *Membentuk Karakter Anak Dari Rumah*. Jakarta: Alex Media Intania, dkk. 2012. *Belajar Computer Untuk Anak*. Jakarta: Kunci Kom Istarani dan Pulungan, Intan. 2016. *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Larispa
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani, (2014), *Implementasi Kurikulum 2013: Konsep dan Penerapan*, Kata Pena, Surabaya
- Mulyasa. 2016. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Noor, 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana
- Made, P. 2009. *Landasan Pendidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, 2009. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktek*. Jakarta Barat: Mancana Jaya Gemilang
- Suryanto dan Jihad, 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Setyosari, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Media Group