

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN MEDIA SNAKE AND LADDER**

### ***THE IMPROVEMENT OF SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOME THROUGH SNAKE AND LADDER***

Oleh : Pratama Saputri, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Pratama\_saputri@yahoo.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan media *Snake and Ladder* pada siswa kelas 3 SDN Ngandagan Kabupaten Purworejo. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan/observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 menggunakan media *Snake and Ladder*. Nilai rata-rata pada siklus I mencapai 63,1 dan pada siklus II rata-ratanya mencapai 77,26. Secara afektif siswa terlihat senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi, siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Kata kunci : *hasil belajar IPS, media Snake and Ladder, Sekolah Dasar*

#### **Abstract**

*This research aims at improving Social Studies learning outcome by applying Snake and Ladder media of third grade student of SDN Ngandagan Purworejo. The kind of this research was belong to classroom action research which was used Kemmis and Mc Taggart model. The data collection methods were carried on observation, test, and documentation. The data analysis that had been used descriptive statistics. The result shows increase on third grade learning outcome by applying Snake and Ladder. The average value in the first cycle reached 63,1 and the second cycle the average reached 77,26. Affectively students look happy and interested in the learning process, students easily understand the lesson, students are more active in learning process, and students are more enthusiastic in participating in social studies learning.*

*Keyword : social studies learning outcome, Snake and Ladder media, elementary school*

## **PENDAHULUAN**

Salah satu mata pelajaran yang penting dalam kehidupan di sekolah adalah mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS di SD merupakan mata pelajaran yang mempunyai tujuan yang penting dalam penerapannya di lingkungan siswa. Sesuai dengan Standar Isi dalam BSNP 2006 dijelaskan bahwa tujuan mata pelajaran IPS salah satunya adalah agar siswa memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang

berusia antara 6-12 tahun. Pada masa usia sekolah ini permainan yang paling sering diminati adalah permainan yang bersifat persaingan (Hurlock, 2008). Pada kegiatan bermain mereka senang berlari-larian, mengeluarkan banyak kalori, melompat dan lain sebagainya, hal tersebut membuat otot mereka menjadi kuat dan membangun daya tahan tubuh. Pada saat bermain ini anak-anak juga belajar banyak dari permainan atau game tersebut. Sejumlah keterampilan yang mereka pelajari seperti mengikuti aturan, mengambil giliran, dan saling berkomunikasi dengan teman lainnya.

Menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children) dan ACEI

*(Association for Childhood Education International)* menegaskan bahwa bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan pemahaman sosial dan kultural, membantu anak-anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberikan kesempatan bagi anak untuk menemukan dan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan bahasa dan keterampilan serta konsep beraksara (Isenberg & Jalongo, 1993). Pada masa ini anak lebih senang belajar sambil bermain, mereka sudah mampu bermain menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif. Dalam hal ini guru harus memposisikan peserta didik sebagai insan yang memiliki kemampuan dan diberi kesempatan untuk mengembangkan potensinya. Bahan materi IPS di SD penuh dengan tulisan-tulisan yang mudah membuat jenuh siswa.

Selain itu dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus menggunakan cara yang tepat dan menarik perhatian siswa. Para pengelola pendidikan telah melakukan berbagai hal untuk memperoleh kualitas pendidikan yang baik dalam rangka meningkatkan keberhasilan siswa baik dari segi hasil belajar afektif, psikomotor maupun kognitif. Salah satunya dengan menerapkan kebijakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi yaitu pembelajaran kearah penciptaan dan peningkatan serangkaian kemampuan dan potensi siswa agar mampu mengantisipasi tantangan dalam kehidupannya yang beraneka ragam. Pendidikan tidak lagi berpusat pada guru, tetapi juga berpusat pada siswa karena guru bukanlah satu-satunya sumber belajar.

Dalam Standart Isi BSNP 2006 dijelaskan konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, budaya, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD. Untuk mewujudkan sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa antusias dibutuhkan sebuah alat. Media pembelajaran memiliki peranan yang tepat untuk mewujudkan hal tersebut.

Masalah yang muncul adalah rata-rata nilai hasil belajar IPS kelas 3 beberapa SD di kecamatan Pituruh rendah. Ini dibuktikan dengan rekap nilai hasil UAS tahun ajaran 2015/2016 yang diperoleh dari UPTD Dikpora Kecamatan Pituruh. SD yang nilai IPS rata-ratanya menduduki peringkat 5 terbawah adalah SD N Somogede, SD N Ngandangan, SD N Kalijering, SD N Pekacangan, dan SD N Kaligondang. SD Negeri Ngandangan memiliki nilai rata-rata UAS yaitu 72,4. Sesuai dengan hasil observasi pada tanggal 13 Agustus 2016 nilai ulangan harian pelajaran IPS di kelas 3 SD Negeri Ngandangan dalam beberapa KD tidak merata, ada yang tinggi dan ada yang terlalu rendah. Ada 2 materi yang memiliki nilai ulangan hariannya lebih rendah dari materi yang lainnya yaitu pada KD 2.3 dan KD 2.4. Dilihat dari KKM IPS yaitu 65, sementara dari 17 siswa hanya 7 siswa 35% yang mencapai KKM dan 10 siswa 65% belum mencapai KKM. Pada ulangan harian yang terdapat dalam tabel nilai di atas dapat dilihat materi KD 2.3 dan 2.4 nilai rata-ratanya paling rendah bahkan belum mencapai batas KKM.

Pada KD 2.3 terdapat materi Kegiatan

Jual Beli di Lingkungan Rumah dan Sekolah serta KD 2.4 terdapat materi Sejarah Uang ini terdapat pada semester 2 kelas 3. Isi materi pada kompetensi dasar ini banyak membicarakan tentang kehidupan sehari-hari siswa. Dalam materi kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah terdapat beberapa submateri yaitu berupa menjelaskan terjadinya jual beli, menjelaskan pelaku jual beli, dan menjelaskan tempat kegiatan jual beli, sedangkan dalam materi sejarah uang terdapat submateri yang lebih banyak yaitu menjelaskan awal tukar menukar barang, menjelaskan jenis uang dan ciri-ciri uang yang beredar di masyarakat, menjelaskan cara mengelola uang dengan baik serta manfaat mengelolah uang dengan baik. Kedua materi ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa akan tetapi hal ini bertolak belakang dengan hasil daya serap siswa. Pemahaman siswa pada materi tersebut tentu saja dipengaruhi oleh bagaimana materi tersebut disampaikan.

Menurut Nana Sudjana (2009 : 3) menjelaskan pengertian hasil belajar sebagai sebuah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai oleh siswa dengan kriteria tertentu. Hasil belajar merupakan sebuah proses dari diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya untuk memperoleh perubahan dalam dirinya dan dalam perilakunya. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar harus berinteraksi dengan lingkungan sekitar untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Pencapaian hasil yang belum maksimal tersebut dibutuhkan sebuah alat yang menjembatani pesan atau materi yang disampaikan oleh guru kepada siswanya. Dalam hal ini adalah proses merangsang

pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat terjalin dengan baik. Rayandra Asyar (2012 : 8) mengatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyalurkan atau menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana, dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Menurut Veale (dalam K.Eileen Allen, 2010 :162) bahwa pada anak usia sekolah dasar ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia yang lebih muda. Mereka masih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Bermain merupakan aspek yang paling penting untuk membantu perkembangan kognitif pada kelas awal-awal sekolah dasar. Mereka masih ingin mengalami waktu yang lebih lama untuk bermain, bersenang-senang akan tetapi rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar sudah mulai timbul. Perasaan ingin tahu dan keinginan untuk belajar ini harus terarahkan dengan baik. Guru dapat menggunakan cara yang tepat yang membuat peserta didik dapat mencapai keduanya. Bila anak dihadapkan dengan suatu masalah tanpa adanya suatu hal yang menyenangkan, maka mereka akan meninggalkan masalah tersebut dan bersikap acuh karena mereka belum memiliki kesiapan dalam menangani masalah dengan baik. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, suasana bermain sambil belajar, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak kelas rendah itu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Snake and Ladder*. Permainan ular tangga ini memiliki manfaat yaitu : a) dapat meningkatkan perkembangan fisik- motorik,

bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional siswa, b) dapat melatih siswa dalam memecahkan masalah, c) dapat melatih anak belajar aturan dan komitmen dalam sebuah permainan, d) melatih percaya diri dan tanggung jawab. Dari manfaat tersebut diharapkan permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap siswa mengenai peraturan. Penerapan media pembelajaran *Snake and Ladder*, ini dipandang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di kelas 3 SDN Ngandagan ini. Media *Snake and Ladder* adalah media yang berbentuk seperti papan ular tangga yang mengarahkan siswa untuk bermain ular tangga secara kelompok dengan berbagai macam soal dan gambar-gambar yang menarik perhatian siswa. Gambar-gambar tersebut pastinya berhubungan dengan materi, seperti bank, warung, toko, dan gambar lain yang berhubungan dengan kedua materi tersebut. Selain bentuknya yang besar media ini bisa digunakan dalam jangka panjang. Siswa pada tahap perkembangan ini sedang aktif dalam bergerak dan senang bermain dalam kelompok. Selain itu juga pada tahap perkembangan siswa Sekolah Dasar kelas 3 yang senang belajar sambil bermain dan media ini memudahkan guru untuk memfokuskan kembali siswa ke pembelajaran dan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran dari kedua materi tersebut. Pada permainan ini juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan otak anak. Peraturan yang ada akan melatih otak anak untuk berkembang karena aktivitas fisik yang jauh lebih banyak akan mengaktifkan

kerja otak secara optimal (Eillen Allen, 2010: 3) Media ini juga dapat membuat siswa senang dalam belajar dan belajar sambil bermain akan memudahkan siswa dalam menyerap pelajaran. Diharapkan dengan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan pembelajaran IPS itu menyenangkan.

Pemilihan media permainan *Snake and Ladders* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menjembatani materi pembelajaran dengan tahap perkembangan siswa yang diharapkan akan diperoleh hasil belajar yang meningkat. Dalam proses pembelajaran ini lebih menarik, bervariasi, membuat siswa lebih aktif, dan melibatkan siswa secara langsung. Dengan penggunaan media ini peserta didik akan lebih terarahkan dan keaktifan mereka secara fisik dapat dipadukan dengan rasa ingin tahu dan rasa keinginan untuk belajar.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

### **Model Penelitian**

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Ngandagan Kabupaten Purworejo sebanyak 17 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Adapun objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas 3.

### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngandagan, Kecamatan Pituruh, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah, pada bulan Februari 2017 di kelas 3 semester genap tahun ajaran 2016/2017.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi/ pengamatan, tes, dan dokumentasi.

### Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar observasi yang digunakan untuk mengamati sikap siswa dan penggunaan media *Snake and Ladder* dalam kegiatan proses belajar mengajar, tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, serta dokumentasi pembelajaran menggunakan media visual sehingga dapat diketahui kegiatan siswa.

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Penerimaan siswa terhadap materi pelajaran	1, 2, 3, 4, 5	5
2	Penanggapan siswa terhadap materi pelajaran	1, 2, 3, 4, 5	5
Jumlah		10	10

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Media Pembelajaran

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kesederhanaan	1, 2, 3	3
2	Keterpaduan	4, 5	2
3	Penekanan	6, 7, 8, 9	4
4	Keseimbangan	10, 11, 12	3
Jumlah		12	12

### Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan

mencari rerata dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis data hasil observasi dilakukan menggunakan skala dengan cara pemberian skor atau *rating Scale* Pemberian skor dapat dilihat sebagai berikut :

1 = Kurang

2 = Sedang

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Rumusan yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

M = Skor rata-rata 1 item

Fx = Jumlah skor dalam 1 item

N = banyaknya siswa

2. Data yang dikumpulkan melalui tes dihitung skor masing-masing dan dari skor ditentukan nilai siswa menggunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}}$$

Setelah diketahui masing-masing data dianalisis untuk mencari nilai rata-rata kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

Mx = Mean

$\sum$  = Jumlah seluruh nilai siswa

N = Jumlah siswa

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada materi I rata-rata pra siklus sebesar 64, kemudian pada siklus I naik menjadi 64,7, dan pada siklus II naik menjadi 78,35. Pada materi II pra siklus sebesar 59,41, kemudian naik pada siklus I menjadi 61,47 dan pada siklus II naik menjadi 76,17. Jumlah siswa yang mencapai KKM  $\geq 65$  pada materi I dan II dari pra siklus 5 siswa, siklus I 7 siswa kemudian naik menjadi 15 siswa pada siklus II. Presentase kenaikannya mencapai  $\geq 75\%$  pada materi I maupun II. Pada materi I dan II pra siklus yang mencapai KKM hanya 29,4% kemudian pada siklus II sudah mencapai 88,23 %. Sehingga pada siklus II sudah mencapai kriteria 75% dan mencapai KKM  $\geq 65$ .

Bila dilihat dari presentase ketuntasan hasil belajar menggunakan media Snake and Ladder pada kedua materi tersebut mengalami kesamaan yaitu meningkat dari pra siklus sebesar 12 siswa yang belum tuntas menjadi 10 siswa kemudian tinggal 2 siswa yang belum tuntas. Pada siklus II jumlah siswa yang sudah tuntas sudah memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 88,2% dari keseluruhan siswa. Penelitian dihentikan pada siklus II karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan. Berikut tabel dan diagram ketuntasan dan rata-rata nilai siswa :

Tabel 1. Data Ketuntasan Nilai Siswa Kelas 3 SDN Ngandagan

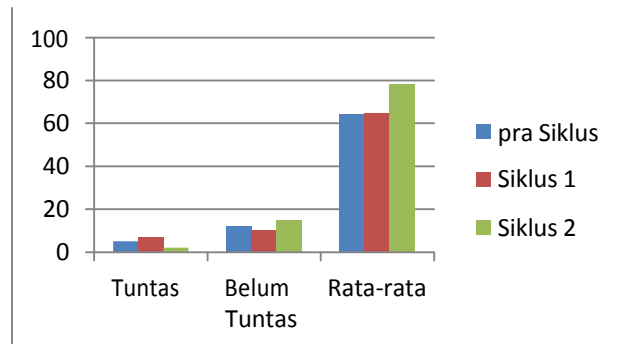
Keterangan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	T	BT	T	BT	T	BT
Materi 1	5	12	7	10	15	2
Materi 2	5	12	7	10	15	2

Keterangan : T = Tuntas

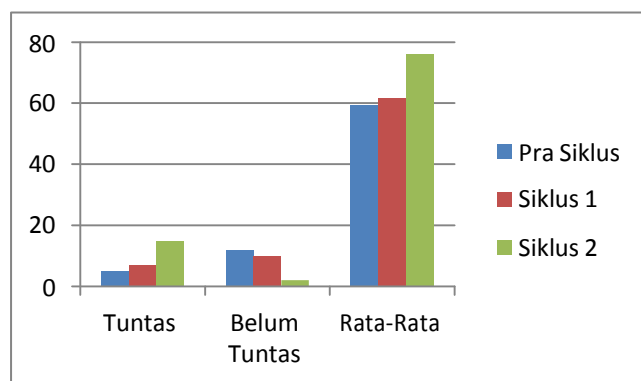
BT = Belum Tuntas

Tabel 2. Data Nilai Rata-Rata Siswa Kelas 3 SDN Ngandagan

Keterangan	Nilai Rata-Rata		
	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Materi 1	64	64,7	78,35
Materi 2	59,41	61,47	76,17



Gambar 1. Diagram Ketuntasan dan Rata-rata Nilai Siswa kelas 3 materi Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Rumah dan Sekolah



Gambar 2. Diagram Ketuntasan dan Rata-rata Nilai Siswa kelas 3 materi Sejarah Uang

Dalam penggunaan media, guru dapat menggunakan media dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang sudah direncanakan. Dari hasil observasi dari siswa lebih tertarik dan lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, serta siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa juga lebih aktif dalam bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Belajar menggunakan media *Snake and Ladder* ini dengan bimbingan guru dalam memahami materi dengan menjawab soal-soal kemudian guru menjelaskan, melakukan

tanya jawab dengan siswa.

Pada penelitian ini terdapat temuan penelitian yaitu pembelajaran menggunakan media *Snake and Ladder* tidak bisa dilakukan di luar ruangan karena membuat siswa tidak bisa berkonsentrasi dan fokus pada pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran menggunakan media ini dilakukan di dalam kelas.

### **Pembahasan**

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil. Siswa melakukan pembelajaran menggunakan media *Snake and Ladder*. Setiap kelompok bergantian memainkan *Snake and Ladder* setiap angka dalam kotak kecil tersebut akan diberikan soal kemudian siswa menjawab secara berkelompok secara bergantian sesuai dengan gilirannya.

Pada pra siklus keaktifan siswa masih kurang, hal ini dikarenakan sebagian proses pembelajaran masih dikuasai oleh guru dan guru belum menggunakan media pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan hasil mulai ada peningkatan.

Pada siklus I materi I maupun materi II keaktifan siswa sudah mulai terlihat, meskipun hanya sebagian yang aktif, yaitu mereka yang berani-berani. Pada siklus II, guru merencanakan mengaktifkan yang belum aktif, yang masih pendiam dengan cara memberikan kesempatan bertanya dan memberikan pertanyaan kepada mereka sehingga siswa lebih meningkat dan merata.

Untuk lebih menghidupkan suasana dan semangat siswa guru menyisipkan hiburan, motivasi pada setiap kotak soal dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik agar siswa lebih tertarik dalam

pembelajaran. Dalam pembelajaran ini mereka sangat terlihat sangat antusias dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa secara kognitif yaitu pada materi I rata-rata pra siklus sebesar 64, kemudian pada siklus I naik menjadi 64,7, dan pada siklus II naik menjadi 78,35. Pada materi II pra siklus sebesar 59,41, kemudian naik pada siklus I menjadi 61,47 dan pada siklus II naik menjadi 76,17. Jumlah siswa yang mencapai  $KKM \geq 65$  pada materi I dan II dari pra siklus 5 siswa, siklus I 7 siswa kemudian naik menjadi 15 siswa pada siklus II. Presentase kenaikannya mencapai  $\geq 75\%$  pada materi I maupun II. Pada materi I dan II pra siklus yang mencapai  $KKM$  hanya 29,4% kemudian pada siklus II sudah mencapai 88,23 %. Sehingga pada siklus II sudah mencapai kriteria 75% dan mencapai  $KKM \geq 65$ .

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **Simpulan**

Media *Snake and Ladder* yang digunakan dalam penelitian ini berupa papan ular tangga disertai dengan soal-soal. Dalam proses pembelajaran media *Snake and Ladder* digunakan pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada materi I penggunaan media *Snake and Ladder* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari 64,7 menjadi 78,35, kemudian pada materi II dapat meningkatkan 61,47 menjadi 76,17. Nilai terakhir pada siklus ke II telah mencapai kriteria keberhasilan dimana  $\geq 75\%$  siswa memperoleh nilai lebih dari 65. Pada materi I dan materi II yang mendapatkan nilai  $\geq 65$  ada 15 siswa. Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar secara kognitif dan afektif kelas III SDN Ngandagan meningkat

## **Saran**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui berhasil tidaknya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *Snake and Ladder* kelas 3 SDN Ngandagan. Berdasarkan hasil penelitian ini, saran dari peneliti adalah guru sebaiknya menggunakan cara yang bervariasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik menyenangkan agar siswa lebih senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran salah satunya menggunakan media *Snake and Ladder*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- BSNP. 2006. *Permendiknas RI No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Hurlock, E.B (2008). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.
- Iseneberg, Joan P. & Jalongo, Mary r. (1993). *Creative Expression and Play in the Early Childhood Curriculum*. New York : Macmillan Publishing Company.
- K.Eileen Allen. (2010). *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun edisi kelima*. Jakarta : Indeks.
- Rayandra Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.