

PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA JAWA MATERI WAYANG MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR WAYANG

IMPROVING JAVA LEARNING ACHIEVEMENT IN PUPPET MATERIALS THROUGH USING JAVA PUPPET TALK CARD MEDIA

Oleh: Tisnowati Sefterika Putri, Mahasiswa PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Tisnowati94@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar Bahasa Jawa siswa ranah kognitif materi wayang kelas IV SD Negeri Glagah dengan menggunakan media kartu kata bergambar wayang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis & Taggart. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media kartu kata bergambar wayang dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa materi wayang siswa kelas IV. Selama proses pembelajaran siswa lebih berpartisipasi dan termotivasi. Skor rata-rata hasil belajar Bahasa Jawa ranah kognitif pada pra tindakan sebesar 66,83 meningkat sebesar 6,77 menjadi 73,6 pada siklus I dan meningkat sebesar 8,9 menjadi 82,5 pada siklus II, dan c) skor rata-rata pengamatan aktivitas siswa berupa partisipasi dan motivasi setelah dilakukan siklus II yaitu 80,83. Hasil belajar dan hasil aktivitas siswa yang diukur pada akhir siklus menunjukkan 80% siswa telah mencapai KKM.

Kata kunci: media kartu kata bergambar wayang, hasil belajar Bahasa Jawa

Abstract

This research aims at improving learning process and students' cognitive achievement in java puppet materials at 4th grade SD Negeri Glagah Yogyakarta use puppet talk card media. The kind of this research was class action research by Kemmis & McTaggart model. The collecting data method was using test, observation, and documentation. The data analyzed was using quantitative and qualitative. The result shows that using puppet talk card media can improve 4th grade students' achievement. The cognitive java learning average score in pre-action is 66,83 and in cycle I improves from 6,77 to 73,6 and improves again 8,9 becomes 80,83 at cycle II. The students leaning activity in participation and motivation at cycle II is 80,83. The observation result at final cycle showed 80% students passing KKM.

Key Words: puppet talk card media, java studies learning achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Pelaksanaan proses belajar mengajar tentunya selalu mengacu pada kurikulum yang digunakan. Tatang M. Amirin, dkk (2011:37) menjelaskan bahwa kurikulum adalah segala kesempatan untuk memperoleh pengalaman yang dituangkan dalam bentuk rencana yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran di

sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Bahasa Jawa di Sekolah Dasar merupakan bagian dari kurikulum Muatan Lokal (Mulok) terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI No. 79 tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa Muatan Lokal adalah bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan

proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal. Muatan lokal di Provinsi DIY adalah pelajaran bahasa daerah yaitu bahasa Jawa

Bahasa Daerah atau bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang wajib dilaksanakan di semua sekolah dan wajib diikuti oleh semua siswa didasarkan pada Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 64 tahun 2013. Bahasa Jawa sebagai wahana untuk membentuk karakter, moral, nilai-nilai luhur, budi pekerti kepada siswa. Salah satu materi dalam mata pelajaran bahasa Jawa yang dapat menanamkan hal tersebut adalah melalui cerita-cerita wayang.

Cerita wayang adalah salah satu jenis sastra tradisional yang ada di Indonesia berasal dari kisah *Mahabarata* dan *Ramayana*. Kesenian wayang berkembang di pulau Jawa dan Bali. Dalam pewayangan, masing-masing tokoh mempunyai karakter yang mencerminkan watak kesatria maupun angkara murka yang dapat menjadi panutan dalam kehidupan. Oleh karena itu pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2003, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan sangat berharga (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*).

Materi cerita wayang diajarkan sejak kelas I sampai kelas VI di sekolah dasar. Materi yang diajarkan berurutan dan berkesinambungan sesuai tingkat perkembangan intelektual siswa. Mulai dari nama-nama tokoh, senjata, watak, negara asal, dan sebagainya. Tentu siswa dituntut untuk bisa menghafalkannya dan memahami jalan cerita dengan baik. Materi yang sangat banyak dan

penyampaian dari guru yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan. Apalagi tingkat kemampuan siswa dalam menghafal dan memahami cerita wayang berbeda-beda sehingga membuat beban belajar siswa semakin berat.

Sebagian besar materi wayang didominasi dengan teks bacaan yang panjang. Dalam menyampaikan materi tentunya guru harus mempunyai cara yang menarik agar siswa antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Selain menggunakan metode pembelajaran yang tepat, guru juga harus bisa menciptakan dan memanfaatkan media dengan baik. Azhar Arsyad (2011:15) menjelaskan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh tenaga pendidik atau guru.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat dikatakan sangat penting. Apalagi usia anak sekolah dasar masih dalam taraf berpikir konkret. Tentunya dengan menggunakan objek-objek nyata akan dapat menarik perhatian sehingga anak merasa penasaran dan tertarik untuk belajar. Penggunaan media juga meminimalisir verbalisme yang dilakukan oleh guru. Verbalisme terjadi apabila guru terlalu banyak menggunakan kata-kata dalam menjelaskan isi pelajaran, memberikan contoh, serta ilustrasi (Basuki Wibawa dan Farida Mukti, 1991:2).

Media kartu kata bergambar digunakan untuk memvisualisasikan atau menyalurkan pesan. Selain itu juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan. Penggunaan media dalam proses

kegiatan pembelajaran akan memberikan hasil belajar Bahasa Jawa yang optimal jika digunakan secara tepat.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas.

Desain Penelitian

Penelitian terdiri dari 2 siklus yang masing-masing siklus dilakukan selama 2 kali pertemuan. Setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi.

Subjek Penelitian dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVB SD Negeri Glagah Yogyakarta yang beralamat di Jalan Prof Dr Supomo SH, Muja Muju, Umbul Harjo, Yogyakarta sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Adapun objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran Bahasa Jawa.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Glagah Yogyakarta, Jalan Prof Dr Supomo SH, Muja Muju, Umbul Harjo, Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2015/2016, yaitu dimulai pada awal bulan april sampai akhir bulan april 2016.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan dokumentasi.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar observasi atau lembar pengamatan yang digunakan untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran Bahasa Jawa berlangsung untuk siswa dan guru. Soal tes disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang sudah diperoleh dari tes dan observasi yang berupa daftar siswa, hasil kerja siswa berupa LKS, RPP, dan foto-foto mengenai aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validasi konstruk yang dapat dilakukan dengan *expert judgement* dari dosen ahli.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini digunakan analisis data yang digunakan berupa analisis data untuk menghitung hasil belajar ranah kognitif. Rumusan untuk menghitung presentase siswa yang lulus adalah sebagai berikut:

Rumusan untuk menghitung presentase siswa yang lulus menurut Daryanto (2011: 192) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Rata-rata nilai kelas yang dihitung dengan rumus rerata dalam Sugiyono (2008:49):

$$\text{Mean} = \frac{\Sigma x_i}{n}$$

Keterangan:

Mean = Rata-rata

Σ = Epsilon (baca Jumlah)

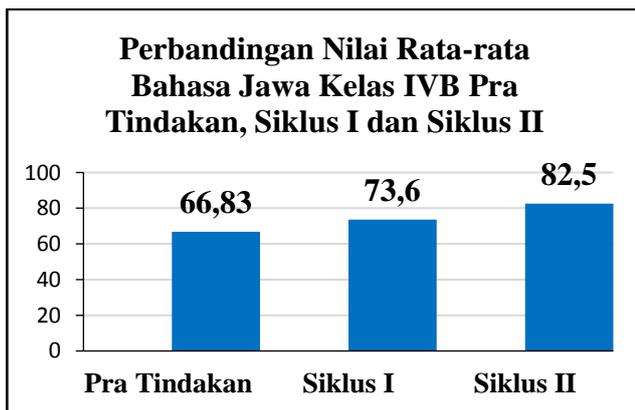
x_i = Nilai x ke i sampai ke n

n = Jumlah individu

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diuraikan adalah data hasil belajar ranah kognitif dan hasil pengamatan aspek motivasi dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media kartu kata bergambar wayang, tiap-tiap siklus untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa menggunakan media kartu kata bergambar wayang. Pra tindakan dilakukan sebelum siklus I dengan melakukan tes kepada siswa terkait dengan materi pembelajaran. Berikut adalah hasil belajar siswa ranah kognitif dari pra tindakan, siklus I dan siklus II yang berupa nilai rata-rata kelas.

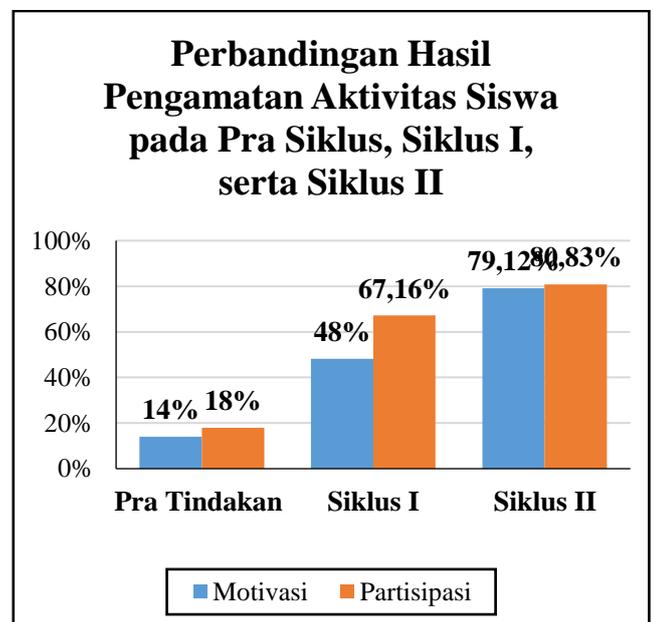


Gambar 14 Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata Kelas IV untuk Hasil Belajar Bahasa Jawa Ranah Kognitif Pada Pra Tindakan dan Siklus I

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata kelas. Dari pra siklus

ke siklus I, yaitu 6,77 dari 66,83 menjadi 73,6. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,9, dari 73,6 menjadi 82,5. Jumlah siswa yang yang mendapatkan nilai ≥ 67 dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebanyak 5 atau 16% dari seluruh siswa, sedangkan dari siklus I ke siklus II sebanyak 9 atau 30% dari seluruh siswa. Berdasarkan hal tersebut, kriteria keberhasilan pada pra siklus belum tercapai karena pencapaian KKM hanya 40% dari seluruh siswa. Pada siklus I meningkat menjadi 56% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 86%.

Pada hasil pengamatan aspek motivasi dan partisipasi berikut adalah hasil yang didapat dari skor rata-rata kelas selama siklus I dan siklus II. Berikut adalah tabel perbandingan hasil pengamatan dari pra tindakan, siklus I dan siklus II yang berupa nilai rata-rata kelas.



Gambar 16 Grafik Perbandingan Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas IV SD Negeri Glagah Pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui pada aspek motivasi terdapat empat indikator. Rata-rata siswa yang termotivasi untuk belajar materi wayang menggunakan media kartu kata bergambar sebanyak 23 siswa atau 79,12% dengan kriteria “Baik”. Sedangkan pada aspek partisipasi siswa terdapat enam indikator. Rata-rata siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran sebanyak 24 siswa atau 80,83% kriteria “Baik” dengan peningkatan 13,67% dari siklus I.

Pembahasan

Penggunaan Media kartu kata bergambar wayang dengan permaiana *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa yang berupa ranah kognitif. Hasil belajar ini dipengaruhi oleh banyak hal. Pertama adalah dari aktivitas siswa itu sendiri dalam belajar haruslah dalam keadaan yang sehat, mempunyai motivasi untuk belajar, dan tata cara dan gaya belajar yang digunakan sehari-hari. Kedua peran guru dalam pembelajaran yaitu bagaimana cara menyampaikan materi dengan baik, menggunakan metode tertentu ataupun menggunakan media tertentu. Selanjutnya terdapat faktor lain yang juga berpengaruh misalnya orang tua, teman bermain, kegiatan keagamaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2003 : 54-64) yang mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, meliputi: kesehatan, inteligensi, minat dan motivasi, tata cara belajar. Faktor

ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu, meliputi : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Peran guru dalam menggunakan media kartu kata bergambar wayang juga menentukan keberhasilan penelitian ini terutama dalam upaya meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa siswa. Pada siklus I, kinerja guru dalam menggunakan kartu kata bergambar wayang sudah baik, masih ada beberapa aspek dalam lembar observasi yang belum dilaksanakan oleh guru yaitu adalah aspek menulis materi di papan tulis, memberikan motivasi, memberikan penguatan baik secara verbal maupun non verbal. Memberikan motivasi misalnya apabila ada siswa yang belum bisa mengerjakan soal atau salah guru megatakan kepada siswa tersebut agar jangan mudah patah semangat dan terus mencoba. Memberikan penguatan yaitu misalnya dengan memberikan pujian kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan memberika tanda jempol, atau mengatakan kamu pintar. Selain itu dapat pula berupa *reward* misalnya diberi bintang.

Setelah diadakan refleksi pada siklus I, guru memperbaiki kinerjanya pada siklus II. Dengan menggunakan media kartu kata bergambar wayang siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, misalnya bertanya, menjawab pertanyaan guru, berdiskusi dan berinteraksi dengan teman kelompoknya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad (2011:72) bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa. Siswa perlu diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif tidak hanya menonton dan mendengarkan. Aspek yang

belum dilaksanakan oleh guru pada siklus ini adalah belum memberikan catatan mengenai materi wayang pandawa di papan tulis.

Hasil belajar siswa yang berupa hasil belajar ranah kognitif siswa sudah baik dan mengalami peningkatan. Penggunaan media kartu kata bergambar wayang dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh aktivitas siswa dalam menggunakan kartu kata bergambar untuk memahami materi wayang, membaca, berdiskusi dan menjawab LKS. Kartu kata bergambar wayang merupakan media visual berbentuk kartu yang dapat memperkuat ingatan siswa tentang suatu materi. Hal tersebut sejalan dengan Azhar Arsyad (2011:91) yang mengemukakan bahwa media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, media visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata.

Hasil belajar ranah kognitif siswa pada penelitian ini mengalami kemajuan yang sangat baik pada tiap siklusnya. Seperti yang telah diuraikan dalam tabel.18 bahwa presentase nilai yang didapat dari pra tindakan dengan siklus I mengalami peningkatan sebanyak 16% dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 30%. Melalui penggunaan media kartu kata bergambar wayang dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil evaluasi siswa pada siklus II yaitu 82,5. Siswa yang sudah melebihi KKM yaitu 67 ada 26 siswa sudah mencapai KKM dari 30 siswa yang ada.

Perubahan hasil belajar didapatkan siswa melalui berbagai proses untuk mendapatkan perubahan ke arah yang lebih baik. Eko Putro

Widoyoko (2010:25) mengemukakan bahwa perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran bersifat fisik dan non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Berbagai perubahan bergantung pada diri siswa sendiri. Peningkatan hasil belajar bahasa Jawa pada penelitian ini didahului dengan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran. Didalam proses pembelajaran melibatkan guru dan siswa. Untuk mengetahui peningkatan tersebut diakan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa.

Penggunaan kartu kata bergambar wayang dalam permainan *flashcard* selain menarik juga membuat anak aktif dalam belajar dengan mencari kemungkinan-kemungkinan jawaban yang dapat ditemukan pada gambar atau kata yang bersifat konkret. Piaget dalam (Rita Eka Izzati,dkk,2008:105) mengemukakan bahwa anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Dengan permainan *flashcard* dapat meningkatkan intelektual siswa dan sikap sosial dalam berinteraksi dengan temannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat John Freeman dan Utami munandar (dalam Andang Ismail, 2009:27) yang mendefinisikan bahwa permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Dalam penelitian ini telah dijelaskan di BAB III bahwa pengamatan aktivitas siswa terdiri dari dua aspek yaitu aspek motivasi dan aspek partisipasi. Aspek tersebut berdasarkan prinsip pemilihan dan penggunaan media yang perlu

mempertimbangkan motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan serta penerapan (Azhar Arsyad, 2011:72). Pada aspek motivasi terdapat empat indikator sedangkan pada aspek partisipasi terdapat enam indikator.

Pada pra tindakan aspek motivasi jumlah siswa yang terlibat aktif sebesar 14% dan aspek partisipasi sebesar 18%. Kemudian pada siklus I setelah diadakan tindakan terjadi peningkatan pada aspek motivasi sebesar 48,25% dan aspek partisipasi sebesar 67,16%. Pada siklus ini siswa sudah mulai termotivasi dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran karena menggunakan media kartu kata bergambar wayang. Hal ini sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya (2008:207) bahwa media pembelajaran dapat membuat rasa ingin tahu dan minat siswa dalam belajar meningkat. Pada siklus kedua terjadi peningkatan lagi pada aspek motivasi sebesar 79,12% dan pada aspek partisipasi sebesar 80,83%. Dari data tersebut didapatkan hasil rata-rata motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran pada pra tindakan sebesar 16% dengan kategori buruk, siklus I sebesar 57,7% dengan kategori baik dan siklus II sebesar 79,9% kategori baik dengan peningkatan 22,2%.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dibuktikan bahwa media kartu kata bergambar wayang mampu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran bahasa Jawa materi wayang pada siswa kelas IV SD Negeri Glagah Yogyakarta.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media kartu kata bergambar wayang yang digunakan dalam penelitian ini berupa kumpulan kartu bergambar tokoh pandawa yaitu Yudhistira, Werkudara, Arjuna, Nakula, Sadewa. Kartu tersebut juga menjelaskan tentang orang tua, pusaka, asal negara, watak, dasanama, titisan, dan aji-aji. Dalam proses pembelajaran media kartu kata bergambar wayang digunakan pada kegiatan awal, inti dan kegiatan akhir.

Pada siklus I, penggunaan media kartu kata bergambar wayang dalam pembelajaran Bahasa Jawa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata 66,83 menjadi 73,6 dan jika dilihat dari pencapaian KKM nilai sudah mencapai KKM. Namun siswa hanya 17 atau 56% siswa yang tuntas. Hal tersebut dikarenakan guru dalam mengajar belum sepenuhnya sesuai pada RPP, misalnya guru belum memberikan catatan ringkasan di papan tulis, guru belum sepenuhnya memberikan kesempatan siswa lain untuk menjawab pertanyaan ataupun bertanya mengenai materi, saat menjelaskan aturan permainan *flashcard* guru belum mendemonstrasikan di depan kelas sehingga ada beberapa siswa yang belum paham, guru belum memberikan motivasi berupa ucapan verbal maupun *reward*, manajemen waktu belum efektif. Berdasarkan uraian tersebut hasil pada siklus I belum sesuai dengan kriteria keberhasilan sehingga tindakan dilanjutkan pada siklus II

Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82,5. Terdapat 26 atau 86% siswa yang tuntas. Nilai tersebut sudah mencapai KKM dan telah mencapai kriteria keberhasilan dimana lebih dari 80% siswa memperoleh nilai dari 67. Hasil pengamatan sikap siswa pada aspek motivasi dan partisipasi dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Adanya peningkatan dikarenakan guru telah mengaplikasikan tindakan yang belum sepenuhnya dilakukan di siklus I ke siklus II

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan hasil proses pembelajaran yang berupa motivasi dan partisipasi siswa kelas kelas IV SD Negeri Glagah Yogyakarta meningkat dengan menggunakan media kartu kata bergambar wayang pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi wayang.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti. Diharapkan guru dalam menjelaskan tata cara penggunaan kartu kata bergambar wayang dalam permainan *flashcard* dapat menggunakan bahasa yang sederhana mudah dimengerti siswa serta disertai demonstrasi di depan kelas. Guru selalu memberikan penguatan, bimbingan dan motivasi kepada siswa. Dalam pembelajaran diharapkan siswa menggunakan kartu kata bergambar wayang sesuai dengan tatacara penggunaanya agar kartu tidak tercecer ataupun hilang.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Eko Putro Widyoko. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Pres.
- Slameto.(2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tatang M. Amirin. (2011). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.