

PERBEDAAN MOTIVASI DAN AKTIVITAS SISWA MENGGUNAKAN METODE COLLEGE BALL DENGAN METODE CARD SORT PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII SMP NEGERI 2 GALUR

Oleh: Anita Rahmayati, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta
rahmayatianita@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Perbedaan motivasi belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *College Ball* dibandingkan metode *Card Sort* pada pembelajaran IPS, dan 2) Perbedaan Aktivitas belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *College Ball* dibandingkan metode *Card Sort* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 2 Galur.

Jenis penelitian ini menggunakan *quasi experimental research* dengan desain *pretest-posttest Nonequivalent Mutiple-Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 2 Galur, sedangkan kelas yang terpilih sebagai sampel yaitu kelas VIII B dan VIII D. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket dan observasi. Uji instrumen dilakukan dengan validitas isi dan konstruk, sedangkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan: 1) Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas eksperimen 1 (*College Ball*) lebih tinggi daripada kelas eksperimen 2 (*Card Sort*), dan 2) Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas eksperimen 1 (*College Ball*) lebih baik daripada kelas eksperimen 2 (*Card Sort*). Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara metode *College Ball* dengan metode *Card Sort* terhadap motivasi dan aktivitas dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 2 Galur.

Kata kunci: *Metode College Ball, Metode Card Sort, Motivasi, Aktivitas Siswa, SMP Negeri 2 Galur*

THE DIFFERENCE IN THE MOTIVATION AND ACTIVITIES OF THE STUDENTS USING THE COLLEGE BALL METHOD AND THE CARD SORT METHOD IN SOCIAL STUDIES LEARNING IN GRADE VIII OF SMP NEGERI 2 GALUR

By: Anita Rahmayati, Social Studies Education, Yogyakarta State University
rahmayatianita@yahoo.co.id

ABSTRACT

This study aimed to find out: 1) the difference in the learning motivation between the students using the College Ball learning method in Social Studies learning and those using the Card Sort method, and 2) the difference in the learning activities between the students using the College Ball learning method in Social Studies learning and those using the Card Sort method in Social Studies learning in Grade VIII of SMP Negeri 2 Galur.

This was a quasi-experimental study using the pretest-posttest nonequivalent multiple-group design. The population comprised of VIII Grades SMP Negeri 2 Galur, while the sampling of Grades VIII B and VIII D. The sample was selected by simple random sampling technique. The data were collected by questionnaires and observations. The instruments were assessed in terms of the content and construct validities while the hypothesis testing used the t-test.

The results of the study showed that: 1) the students' learning motivation in Social Studies learning in experimental class 1 (College Ball) was higher than that in experimental class 2 (Card Sort), and 2) the students' learning activities in Social Studies learning in experimental class 1 (College Ball) were better than those in experimental class 2 (Card Sort). Based on the results, it can be concluded that there is a significant difference between the College Ball method and the Card Sort method in relation to the motivation and activities in Social Studies learning in Grade VIII of SMP Negeri 2 Galur.

Keywords: *College Ball Method, Card Sort Method, Motivation, Activities of Students, SMP Negeri 2 Galur*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan, baik di dalam keluarga, masyarakat, berbangsa dan bernegara. Tanpa adanya pendidikan manusia tidak dapat mengetahui hakikat pendidikan itu sendiri. Pentingnya pendidikan bagi setiap orang ditegaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab III Pasal 4 menyebutkan bahwa: “Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan nilai kemajemukan bangsa” (Republik Indonesia, 2003: 6).

Amanah dalam undang-undang tersebut memiliki makna bahwa pelaksanaan pendidikan di sekolah, terutama bagi guru sebaiknya memperhatikan siswanya, baik dalam konteks kemampuan berfikir, berkeaktifitas, keterampilan, serta tidak boleh membedakan etnis dan budaya yang dimiliki oleh setiap siswa. Salah satu usaha yang sebaiknya dilakukan dengan menyadari hal tersebut, maka dalam proses belajar mengajar sebaiknya diadakan inovasi pembelajaran, dimana guru sebaiknya

mempersiapkan metode yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran agar siswa dapat belajar sesuai amanah undang-undang tersebut.

Setelah dikeluarkannya Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, paradigma kegiatan pembelajaran sebaiknya diubah, tidak sebatas menyampaikan ilmu tetapi juga memperhatikan metode yang digunakan dalam setiap pembelajaran. Isjoni (2010: 14) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya guru untuk membantu siswa melakukan suatu kegiatan belajar. Dalam setiap kegiatan pembelajaran, sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang mampu membuat siswa menguasai bahan pelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran ini, siswa juga dilatih untuk mampu menyelesaikan suatu permasalahan terkait pembelajaran tertentu. Suyanto (2015: 1) mengungkapkan bahwa pembelajaran diarahkan agar siswa mampu merumuskan masalah, bukan hanya menyelesaikan masalah. Siswa dalam merumuskan masalah atau menyelesaikan masalah pada setiap mata pelajaran berlangsung bermacam-macam, ter-

gantung dari rangsangan yang diberikan oleh guru.

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh keadaan pembelajaran yang ada di sekolah. Dalam hal ini, guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah khususnya pada mata pelajaran IPS. Guru belum memanfaatkan berbagai macam metode pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga menyebabkan motivasi dan aktivitas belajar siswa belum berjalan dengan optimal.

Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang sengaja diciptakan untuk kepentingan siswa. Kegiatan pembelajaran yang baik adalah yang mampu membuat siswa bergairah dalam belajar yakni dengan memanfaatkan lingkungan belajar yang kondusif dan penggunaan metode yang mampu meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa pada setiap pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Motivasi dan aktivitas siswa dalam mengikuti setiap pembelajaran, diharapkan mampu memberikan partisipasi aktif, sehingga dapat menciptakan suasana yang menarik dan menghidupkan kelas. Motivasi dan belajar bagi siswa dapat mendorong

semangat bagi setiap siswa dalam pembelajaran. Faust (2010: 399) menyatakan bahwa, "*motivation refers to to such characteristics of student behavior as interest, alertness, attention, concentration, and persistence*". Hal ini berarti motivasi mengacu pada karakteristik seperti perilaku siswa dalam memperhatikan, kesiapan, perhatian, konsentrasi, dan ketekunan dalam belajar.

Pembelajaran dengan metode *College Ball* dan metode *Card Sort* merupakan dua contoh pembelajaran *Cooperative Learning*. Etin Solihatin & Raharjo (2011: 4) menjelaskan bahwa *Cooperative Learning* merupakan suatu perilaku di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative Learning* atau pembelajaran kooperatif memberikan dorongan kepada siswa agar siswa bergerak lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan oleh Silberman (2001: 243) pembelajaran dengan metode *College Ball (bowling campus)* merupakan

metode yang dapat meningkatkan motivasi siswa serta memudahkan siswa meringkas poin-poin kunci pada materi yang telah diajarkan. Metode ini bertujuan untuk mengevaluasi keluasan materi yang telah dikuasai oleh siswa dan berfungsi untuk menguatkan kembali, mengklarifikasi, dan meringkas materi yang telah diajarkan oleh guru. Sedangkan dalam pembelajaran menggunakan metode *Card Sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, faktor tentang suatu obyek, atau mengulangi informasi. *Card Sort* sering juga disebut memilah kartu yakni permainan kolaboratif dengan menggunakan kartu indeks.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui perbedaan motivasi dan aktivitas siswa menggunakan dua metode pembelajaran yakni metode *College Ball* dengan metode *Card Sort*. Metode *College Ball* dan metode *Card Sort* sama-sama melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mampu termotivasi dan lebih aktif apabila terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kedua metode pembelajaran tersebut belum diterapkan di SMP Negeri 2 Galur. Penelitian ini

dengan judul: “Perbedaan Motivasi dan Aktivitas Siswa Menggunakan Metode *College Ball* dengan Metode *Card Sort* pada Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Galur.”

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu/ *quasi experimental research*, karena peneliti tidak mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sugiyono (2015: 114) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen semu merupakan penelitian yang digunakan karena sulitnya mendapatkan kelompok kontrol untuk penelitian. Sumadi Suryabrata (2013: 92) tujuan penelitian eksperimental semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan dengan cara membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang

menerima perlakuan lain untuk diketahui perbedaannya. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest Nonequivalent Multiple-Group Design*.

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen

Kelompok	Awal	Perlakuan (X)	Akhir
KE 1	Q ₁	Pembelajaran dengan metode <i>College Ball</i>	Q ₃
KE 2	Q ₂	Pembelajaran dengan metode <i>Card Sort</i>	Q ₄

Wiersma, William (2009:169)

Keterangan

KE 1 = Kelas Eksperimen 1

KE 2 = Kelas Eksperimen \

Q₁ dan Q₂ = Angket awal

Q₃ dan Q₄ = Angket Akhir

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Galur. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2016 – April 2016 disesuaikan dengan waktu mata pelajaran IPS pada semester 2 Tahun Ajaran 2015/2016. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Galur Tahun Ajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa sebanyak 158 siswa. Menurut Sugiyono (2011: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik

kesimpulannya. Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2010: 174). Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling*.

Uji validitas perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas instrumen dalam kaitannya mengukur apa yang harus diukur. Zainal Arifin (2012: 245) mendefinisikan bahwa validitas merupakan suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur. Dalam penelitian ini validitas instrumen diukur menggunakan validitas logis. Menurut Sukardi (2011: 122) validitas logis pada prinsipnya mencakup validitas isi dan validitas konstruk yang ditentukan utamanya atas dasar pertimbangan dari para pakar (*expert judgment*). Angket dikatakan valid apabila nilai *corrected item total correlation* > 0,3961 ke atas.

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan, berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (konsisten). Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui reliabilitas angket

motivasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *alpha cronbach* nilai reliabel angket motivasi yaitu 0,949 dan nilai reliabel angket aktivitas yaitu 0,927. Instrumen angket memenuhi syarat reliabel, karena reliabilitasnya $> 0,60$. Teknik analisis data menggunakan tabel distribusi frekuensi dan grafik. Data yang telah terkumpul akan disajikan dalam tabel distribusi frekuensi. Hal ini dilakukan agar dapat disajikan lebih efisien dan komunikatif. Tabel distribusi frekuensi dapat menyederhanakan data-data responden yang cukup banyak. Setelah tabel distribusi frekuensi dibuat, selanjutnya dibuat diagram lingkaran dan diagram batang (histogram). Hal ini dilakukan untuk dapat melihat tampilan fisik dari data yang diperoleh.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi penelitian dari setiap variabel penelitian ini meliputi beberapa data, yaitu data hasil angket dan observasi untuk mengukur motivasi belajar siswa.

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kelas eksperimen 1 dan kelas

eksperimen 2 terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini, untuk menguji perbedaan dua rata-rata dari dua sampel tentang suatu variabel yang diteliti.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis *independent-sample-T-test*. Setelah dilakukan pengumpulan data maka hasil kedua kelas diolah dengan uji-t (t-test) menggunakan bantuan analisis program *SPSS 20 for Windows*. Kriteria pengujian hipotesis adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak, H_a diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_0 diterima, H_a ditolak.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji-T Motivasi Belajar Siswa

Data Angket Motivasi Belajar Siswa	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		Sig. (2- tailed)
	F	Sig.	T	Df	
Equal variances assumed	.554	.460	2.664	52	0,010
Equal variances not assumed			2.664	51.140	0,010

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah dengan Menggunakan *SPSS 20 for Windows*

Hasil perhitungan uji-t motivasi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimnen 1 dan kelas eksperimen 2. Terlihat pada $df = 52$ dan $\alpha = 5\%$ nilai t_{hitung} (2,664) lebih dari t_{tabel} (2,006) dengan sig (2-tailed) yaitu sebesar 0,010 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak karena nilai sig $< 0,05$.

Tabel 3. Hasil Perhitungan UJI-T Aktivitas Belajar Siswa

Data Angket Aktivitas Belajar	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		Sig (2- tailed)
	F	Sig.	T	Df	
Equal variances assumed	.911	.344	2.099	52	0,041
Equal variances not assumed			2.099	51.531	0,041

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah dengan Menggunakan *SPSS 20 for Windows*

Hasil perhitungan uji-t aktivitas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimnen 1 dan kelas eksperimen 2. Terlihat pada $df = 52$ dan $\alpha = 5\%$ nilai t_{hitung} (2,099) lebih dari t_{tabel} (2,006) dengan sig (2- tailed) yaitu sebesar 0,041 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak karena nilai sig $< 0,05$.

PEMBAHASAN

Motivasi siswa dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu komponen yang mendorong siswa untuk semangat belajar. Sedangkan aktivitas siswa merupakan salah satu kegiatan yang mendorong siswa untuk melakukan berbagai aktivitas belajar dengan mencari pengalaman-pengalaman berupa ilmu pengetahuan. Adanya aktivitas dalam setiap pembelajaran berkaitan dengan motivasi belajarnya. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda, siswa diberikan angket untuk menguji aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS. Dalam setiap pembelajaran diperlukan juga motivasi seperti penggunaan metode pembelajaran yang aktif dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Pembelajaran yang aktif dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa dapat diwujudkan melalui penggunaan metode pembelajaran yang mendorong motivasi dan aktivitas siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan motivasi dan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS antara kelas yang menggunakan metode *College Ball* dengan kelas yang menggunakan metode

Card Sort di SMP Negeri 2 Galur. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen 1 yang diberikan perlakuan dengan metode *College Ball* dan kelas VIII D sebagai kelas eksperimen 2 yang diberikan perlakuan dengan metode *Card Sort*. Untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang signifikan, maka dilakukan pengujian menggunakan Uji-t (*Independent Sample T-test*).

Data motivasi siswa pada pembelajaran IPS diperoleh melalui hasil angket dan observasi siswa. Berdasarkan hasil angket motivasi siswa dalam pembelajaran IPS kelas eksperimen 1 sebelum dan sesudah perlakuan selisih sebesar 12,1%. Hasil angket motivasi siswa kelas eksperimen 2 sebelum dan sesudah perlakuan selisih sebesar 4,8%. Sedangkan hasil angket aktivitas siswa kelas eksperimen 1 sebelum dan sesudah perlakuan selisih sebesar 19,6%. Hasil angket aktivitas siswa kelas eksperimen 2 sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 9,9%. Berdasarkan hasil observasi motivasi siswa pada pembelajaran IPS kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 selisih sebesar 13%. Sedangkan hasil observasi

aktivitas siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 selisih sebesar 8%.

Proses pembelajaran di kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 memiliki tahapan yang berbeda. Kelas eksperimen 1 menggunakan metode *College Ball* melatih siswa untuk lebih berperan aktif dalam menyelesaikan suatu masalah dan memicu semangat siswa dalam pembelajaran. Pada kelas eksperimen 2 dengan menggunakan metode *Card Sort* mendorong siswa untuk lebih aktif dan mendorong kepehaman siswa berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini berhasil menjawab rumusan masalah yang telah disusun oleh peneliti. Penelitian ini juga telah berhasil membuktikan hipotesis yang ada yaitu ada perbedaan motivasi dan aktivitas siswa dengan menggunakan metode *College Ball* dan *Card Sort*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa menggunakan metode *College Ball* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode *Card Sort* di kelas VIII SMP Negeri 2 Galur. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *College Ball* dibandingkan dengan yang menggunakan metode *Card Sort*.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pada aktivitas belajar siswa yang menggunakan metode *College Ball* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode *Card Sort* di kelas VIII SMP Negeri 2 Galur. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan

metode *College Ball* dibandingkan dengan yang menggunakan metode *Card Sort*.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari hasil yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian diketahui bahwa metode *College Ball* lebih baik dan meningkat secara signifikan jika dibandingkan dengan metode *Card Sort*. Guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sebaiknya, menggunakan metode *College Ball* sebagai upaya meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa, sehingga dapat tercapai secara optimal.

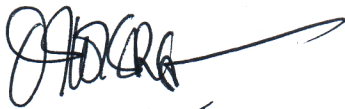
DAFTAR PUSTAKA

- Etin Solihatin & Raharjo. (2011). *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Faust, G. W. (2010). *Edition five. Educational Psychology The Science of instruction and Learning*. London: Harper & Row, Publisher.
- Faust, G. W. (2010). *Edition five. Educational Psychology The Science of instruction and Learning*. London: Harper & Row, Publisher.
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Silberman, M. L. (2009). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta. .
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumadi Suryabrata. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suyanto. (2015). *Guru Bukan Satunya Sumber Belajar*. Tersedia di Sorotpurworejo.com/berita-purworejo-267-guru-bukian-satusatunya-sumber-belajar-html diakses pada 16 juli 2016.
- Wiersma, William. (2009). *Research Methods in Education*. New York. MA: Pearson. .
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zainal Mustofa. (2009). *Mengurai Variabel Hingga Instrumental*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yogyakarta 29 Juli 2016

Reviewer

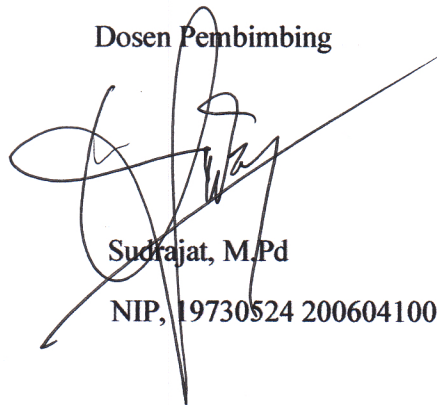


Dr. Taat Wulandari, M.Pd

NIP, 19760211 200501 2 00 1

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Sudrajat, M.Pd

NIP, 19730524 2006041002