

EFEKTIFITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MENCARI PASANGAN (*MAKE A MATCH*) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KUBUS DAN BALOK DI KELAS VIII SMP NEGERI 2 SAMATIGA

Faizah¹

Yuli Amalia²

Email : faizah170593@gmail.com

¹STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615, E-mail: diankristanti@yahoo.co.id

²STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615, E-mail: amalia.y@yahoo.com

Abstrak:Siswa sering kali merasa kesulitan dalam belajar matematika, sehingga pelajaran matematika cenderung tidak disenangi. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor metode pembelajaran..Selama ini guru sering menggunakan metode ceramah yang mana siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah. Agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik perlu digunakan model pembelajaran kooperatif karena pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Karena dengan adanya model ini siswa lebih aktif dalam belajar sehingga model *make a match* ini efektif. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model mencari pasangan(*make a match*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana dalam model ini siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Siswa disuruh untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) terhadap hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok di kelas VIII SMP Negeri 2 Samatiga. Dalam penelitian ini pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) dikatakan efektif jika hasil belajar siswa sudah mencapai nilai di atas KKM yang telah ditentukan di SMP Negeri 2 Samatiga yaitu 65. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *one-shot case study*.Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2016 sampai dengan tanggal 27 Mei 2016. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Samatiga, sedangkan sampel diambil satu kelas secara *purposive sampling* yaitu kelas VIII-A. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan Lembar Observasi Kemampuan Guru (LOKG). Selanjutnya data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan data yang diperoleh dan dianalisis serta dilakukan pengujian hipotesis, diperoleh $t_{hitung} = 2.37$ dan t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan dk = 19 sebesar 1.73, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2.37 > 1.73$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi kubus dan balok efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Samatiga.

Kata Kunci :*Make A Match*, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan untuk membelajarkan siswanya dan mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya. Tujuan pembelajaran merupakan sesuatu yang ingin dicapai setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dari waktu

ke waktu tujuan pembelajaran perlu disempurnakan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan perkembangan siswa. Oleh karena itu, guru sebagai pengelola pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh komponen

utama proses belajar mengajar, yaitu guru, siswa dan interaksi antara keduanya, serta ditunjang oleh berbagai unsur pembelajaran, meliputi tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran, sarana prasarana yang menunjang, situasi atau kondisi belajar yang kondusif, lingkungan belajar yang mendukung kegiatan belajar mengajar (KBM), serta evaluasi yang sesuai dengan kurikulum. Prestasi belajar dapat dioptimalkan melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas. Hal ini disebabkan karena matematika merupakan suatu sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis, kritis, rasional dan sistematis serta melatih kemampuan peserta didik agar terbiasa dalam memecahkan suatu masalah yang ada di sekitarnya sehingga dapat mengembangkan potensi diri dan sumber daya yang dimiliki peserta didik. Oleh karena itu, hendaknya pembelajaran matematika dapat terus ditingkatkan hingga mencapai taraf kualitas yang lebih baik, sebab dengan adanya peningkatan hasil pembelajaran matematika diharapkan dapat berdampak positif pada peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Namun dalam implementasinya di lapangan, ternyata pembelajaran matematika belum sepenuhnya mencapai taraf kualitas yang diharapkan. Kenyataan ini dapat dilihat dari hasil belajar matematika yang diperoleh siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis di SMP Negeri 2 Samatiga dan diperoleh keterangan dari guru bidang studi matematika, masih ada materi pelajaran matematika yang sulit dikuasai oleh beberapa siswa. Salah satunya materi kubus dan balok. Hal ini disebabkan karena siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran yang lebih cenderung menerima apa saja yang disampaikan oleh guru, kurangnya motivasi siswa untuk belajar matematika, dan masih sulit dalam mengemukakan pertanyaan dan pendapat. Hal inilah yang diduga merupakan salah satu penyebab terhambatnya kreativitas dan kemandirian siswa sehingga menurunkan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan observasi penulis juga diperoleh data bahwa hasil ujian akhir semester genap tahun pelajaran 2014/2015 yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa dari 23 siswa hanya 6 siswa yang tuntas dengan persentase jumlah ketuntasan siswa hanya 26%. Berdasarkan data ini, dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2

Samatiga berada dalam kategori rendah, masih di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan di sekolah tersebut yaitu 65 sehingga masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan data-data yang memperlihatkan rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas VIII tersebut, maka penulis menduga bahwa model pembelajaran yang digunakan selama ini belum efektif. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang lebih mengutamakan keaktifan dan kemandirian siswa serta memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal. Model pembelajaran yang dapat melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif.

Menurut Johar (2006:31), Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model dimana aktivitas pembelajaran dilakukan guru dengan menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya proses belajar sesama siswa. Proses interaksi akan memungkinkan apabila guru mengatur kegiatan pembelajaran dalam suatu setting siswa bekerjasama dalam suatu kelompok. Selanjutnya Slavin mengatakan bahwa, “ Dalam pembelajaran kooperatif siswa bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari materi akademik dan keterampilan antar pribadi. Anggota-anggota kelompok bertanggungjawab atas ketuntasan tugas-tugas kelompok dan untuk mempelajari materi itu sendiri”.

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe, salah satunya adalah tipe mencari pasangan (*make a match*). Model pembelajaran ini merupakan bagian dari model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Penerapan tipe ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan model pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Isjoni, 2010:78).

Materi kubus dan balok dalam pembelajaran matematika merupakan materi yang penting, materi ini banyak diaplikasikan pada berbagai bidang, misalnya teknik mesin, teknik sipil, dan lain-lain. Siswa diharapkan dapat menguasai materi tersebut dengan baik. Untuk mengajarkan materi tersebut, sangat diperlukan kemampuan guru untuk menciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa aktif dalam

proses pembelajaran sehingga dapat menanamkan konsep kubus dan balok dengan baik di dalam memori siswa. Oleh karena itu, materi ini dianggap cocok diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, karena dalam pembelajaran ini siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga membantu siswa menemukan solusi permasalahan terhadap materi kubus dan balok yang dianggap sulit. Dengan demikian, siswa akan aktif dalam belajar dan dapat memahami materi kubus dan balok dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Mencari Pasangan (*Make A Match*) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kubus dan balok di Kelas VIII SMP Negeri 2 Samatiga”.**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah efektifitas penerapan model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) terhadap hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok di kelas VIII SMP Negeri 2 Samatiga?”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) terhadap hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok di kelas VIII SMP Negeri 2 Samatiga.

Belajar sering diartikan sebagai penambahan pengetahuan. Lebih dari itu, belajar dapat diartikan secara luas sebagai proses seorang manusia memperoleh sesuatu yang belum pernah diketahuinya. Belajar juga merupakan suatu proses perubahan tingkah laku pada diri manusia, proses belajar pada dasarnya merupakan kegiatan yang bersifat individual untuk memperoleh suatu hasil yang ingin dicapai. Menurut Paulina (2004:2), Belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Selanjutnya Riyanto (2010:5) menyatakan bahwa belajar merupakan pengaitan pengetahuan yang baru pada struktur kognitif yang sudah dimiliki pelajar. Hal ini mempunyai arti bahwa dalam proses belajar, siswa akan menghubungkan-hubungkan pengetahuan atau ilmu yang telah tersimpan dalam memorinya dan kemudian menghubungkan dengan pengetahuan yang baru.

Slameto (2003:13) memberikan dua definisi terhadap masalah belajar, yaitu (1) belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku (2) belajar adalah penguasaan

pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Slameto (2003:2) mengatakan, “Bela jar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan manusia, baik itu pengetahuan yang dimiliki maupun perubahan tingkah laku untuk menjadi lebih baik. Belajar dapat terjadi karena ada dua faktor yaitu stimulus dan respon (aksi dan reaksi) serta belajar sangat ditentukan oleh motivasi belajar yaitu yang menjadi dorongan-dorongan sehingga terjadilah proses belajar pada diri seseorang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk melihat hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *make a match*. Arikunto (2010:12) menyatakan, “Penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data serta penampilan dari hasilnya”. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *one-shot case study* yang digambarkan seperti diagram berikut.

X	O
---	---

Keterangan :

X adalah *treatment* atau perlakuan

O adalah hasil observasi sesudah *treatment*

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah suatu kelas dengan satu kali tes setelah pembelajaran, sehingga digolongkan dalam desain *one-shot case study*. Hal ini sesuai dengan penjelasan Arikunto (2010:124) yang menyatakan bahwa, “Rencana studi kasus tembakan adalah sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dan juga tes awal. Peneliti hanya mengadakan *treatment* satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh”.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Samatiga yang berlokasi di Desa Reusak Kecamatan Samatiga. Penelitian ini dimulai pada bulan April 2016.

Populasi adalah keseluruhan subjek

penelitian (Arikunto, 2010:130). Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan subjek penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Samatiga yang terdiri dari 2 kelas. Peneliti tidak meneliti seluruh populasi yang ada melainkan hanya meneliti satu kelas sebagai sampel penelitian yang dipilih secara *purposive sampling*. Menurut Sudjana (2005: 168), "*Purposive sampling* atau sampling pertimbangan, terjadi apabila pengambilan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan perorangan atau peneliti". Berdasarkan pendapat di atas kelas yang diambil merupakan pertimbangan dari guru matematika untuk memilih kelas VIII-A karena kemampuan siswa di kelas tersebut sama antara satu dengan yang lainnya (homogen).

Menurut Arikunto (2005:149), "Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data, agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya". Adapun dalam pengumpulan data, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tes dilakukan pada akhir pertemuan setelah dilaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hasil tes tersebut digunakan untuk melihat bagaimana hasil yang diperoleh siswa dalam memahami materi kubus dan balok, kemudian hasil tes tersebut digunakan untuk menganalisis ketuntasan belajar siswa. Jika ketuntasan belajar tercapai, penerapan model pembelajaran tipe *make a match* dikatakan berhasil dapat membantu siswa untuk memahami konsep matematika dalam pemecahan masalah pada materi kubus dan balok. Nilai yang didapat dari tes diambil sebagai data yang diolah dalam penelitian ini.

Lembar observasi kemampuan guru digunakan untuk memperoleh data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Lembar observasi diberikan kepada pengamat ketika guru sedang melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk diisi dengan cara menuliskan tanda ceklist (✓) sesuai dengan keadaan yang diamati. Dengan demikian, instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan kemampuan guru dalam mengelola kelas. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193). Teknik tes digunakan untuk

mengetahui data hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Samatiga pada materi kubus dan balok. Tes tersebut dalam bentuk *essay* yang terdiri dari 5 butir soal dengan bobot nilai per soal adalah 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti menyiapkan alat yang digunakan untuk penelitian yang disebut dengan instrumen penelitian. Instrumen tersebut terlebih dahulu harus divalidasi oleh validator yang bertujuan agar instrumen layak untuk digunakan. Dalam penelitian ini yang menjadi validator adalah dosen Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Bina Bangsa Meulaboh.

Data yang peneliti kumpulkan dalam penelitian ini berasal dari tes akhir yang dilakukan sekali dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Samatiga. Sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII-A yang terdiri dari 20 siswa. Nilai yang diperoleh dari pemberian tes dapat dilihat seperti yang tertera pada tabel 4.2

Berdasarkan tabel di atas, dari 20 siswa yang mengikuti tes diperoleh bahwa 16 siswa tuntas mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, selebihnya 4 siswa tidak tuntas karena nilai yang diperoleh <65. Jika dipersentasikan jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 80%. Sebelum data dianalisis dengan menggunakan rumus statistik uji-t, terlebih dahulu dicari nilai rata-rata ($\bar{X}$), varians (s^2), simpangan baku (s), dan uji kenormalan sebaran data.

Berdasarkan data yang diperoleh dan dianalisis serta dilakukan pengujian hipotesis, diperoleh $t_{hitung} = 2.37$ dan t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 19$ sebesar 1.73, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2.37 > 1.73$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi kubus dan balok efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Samatiga. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang tidak bersifat menonton yang membuat siswa terkadang jenuh saat belajar. Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah permainan dengan cara mencocokkan soal-soal dengan jawaban-jawaban yang telah disediakan oleh guru dalam bentuk kartu. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Isjoni (2010:78) bahwa salah satu keunggulan dari

pembelajaran *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Model pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok, dengan menerapkan suatu permainan di saat proses belajar mengajar berlangsung. Siswa akan lebih bersemangat dan lebih aktif jika di dalam proses belajar mengajar diajarkan dengan metode permainan, sehingga hasil belajar siswa akan lebih baik. Dari hasil data yang diperoleh, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* baik diterapkan pada materi kubus dan balok. Dengan model pembelajaran kooperatif ini siswa mampu menyerap dan menerima materi kubus dan balok dengan mudah dan bermakna. Siswa juga lebih rileks dalam belajar, karena siswa dapat belajar sambil bermain sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Hal semacam ini dapat menghilangkan kebosanan siswa terhadap pelajaran matematika.

Saat pembelajaran berlangsung, guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar. Dalam hal ini, siswa dibentuk dalam 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Siswa terlihat antusias dalam mengerjakan tugas kelompok, karena siswa cenderung malu untuk bertanya kepada guru, sehingga siswa yang kurang paham dengan materi yang telah dijelaskan, dapat langsung bertanya tanpa merasa malu kepada teman kelompoknya yang lebih mengerti.

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan tugasnya dengan baik, siswa dari perwakilan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. Di sinilah guru melihat adanya perubahan dalam pribadi siswa. Dengan tampil di depan kelas, siswa menjadi lebih percaya diri di depan teman-temannya. Hal ini juga menjadi pembelajaran bagi siswa yang tidak mendapat kesempatan untuk tampil, sehingga guru mudah menilai sejauh mana pengetahuan yang didapat siswa. Terlihat pada gambar di bawah, salah satu siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok sedangkan guru membimbing siswa untuk menanggapi hasil kerja siswa tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi kubus dan balok efektif terhadap hasil belajar siswa

di kelas VIII SMP Negeri 2 Samatiga. Hal ini terbukti dari hasil analisis data statistik uji-t diperoleh hasil $t_{hitung} = 2.37$ dan $t_{tabel} = 1.73$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.37 > 1.73$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

2. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dikatakan efektif sesuai dengan kategori sangat baik.
3. Siswa terlihat aktif karena dalam pembelajaran ini siswa dapat belajar sambil bermain, tidak merasa jenuh sehingga pelajaran matematika tidak lagi dianggap sebagai suatu pelajaran yang menakutkan untuk
4. dipelajari. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika akan memotivasi siswa tersebut untuk lebih tekun dalam belajar, sehingga ketuntasan belajar tercapai. Hal ini dapat dilihat dari nilai ketuntasan siswa secara klasikal mencapai 80%.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Johar, Rahmah dkk. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Unsyiah.

Paulina. (2004). *Belajar dan Pembelajaran I*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.

Riyanto, Y. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana. (2005). *Metoda Statistika Edisi 6*.