

**EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN STRATEGI
STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN MAKE A MATCH
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI KEAKTIFAN
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 TERAS TAHUN AJAR 2015/2016**

Anggrahiny Clara Septiana¹, Drs. Ariyanto, M.Pd²

¹Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta

²Dosen Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Anggrahiny14@gmail.com

ABSTRAK. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa, (2) Pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar siswa, (3) Pengaruh penggunaan bersama strategi pembelajaran dan keaktifan terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah eksperimen kuasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII semester gasal SMP Negeri 1 Teras tahun ajaran 2015/2016. Sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 64 siswa, yang terdiri dari 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data melalui tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama. Hasil yang diperoleh dari analisis data dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ yaitu: (1) Terdapat pengaruh strategi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. (2) Terdapat pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar siswa. (3) Tidak terdapat interaksi strategi pembelajaran dan keaktifan terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: keaktifan siswa, *make a match*, stad.

1. PENDAHULUAN

Menurut Purwanto (2011:1) pendidikan merupakan sebuah program yang memuat komponen-komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, pendidikan merupakan suatu proses dari rangkaian aktivitas yang merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajar tersusun atas beberapa komponen yang saling terkait satu dengan yang lain. Salah satunya adalah interaksi antara guru dengan siswa atau individu satu dengan individu lainnya dan dapat pula terjadi interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya pada proses belajar mengajar mempunyai peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu hasil belajar merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar dan menjadi sesuatu yang penting, karena hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan seorang guru yang telah melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga dapat diketahui apakah siswa telah menguasai materi pelajaran dengan baik atau tidak.

Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang diperoleh siswa yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran matematika yang terwujud dalam bentuk nilai hasil belajar dalam kurun waktu tertentu yang diukur dengan menggunakan tes (Nawi[4], 2012 : 84). Hasil belajar matematika bervariasi, hal ini dapat disebabkan oleh keaktifan siswa saat mengikuti proses belajar mengajar di kelas dengan tingkatan tinggi, sedang, rendah. Berdasarkan hasil observasi awal hasil belajar matematika pada siswa kelas VII Semester Gasal SMP Negeri 1 Teras Tahun Ajaran 2015/1016 belum sesuai harapan, terlihat dari nilai matematika untuk Ulangan Harian dan Ulangan Tengah Semester I terdapat 20% dari 164 siswa yang belum mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai minimal untuk lulus adalah 78 (Hasil analisis dokumen daftar nilai).

Kenyataan saat ini strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan kurang menarik sehingga menyebabkan siswa kurang berminat dalam menerima materi yang disampaikan guru serta menganggap mata pelajaran matematika sebagai momok yang menakutkan dan sulit dipelajari. Kemungkinan kegagalan guru saat penyampaian materi disebabkan pada proses pembelajaran.

Saat mengajar guru kurang dapat mengaktifkan suasana kelas dan kurang membuat siswa menjadi aktif sehingga suasana kelas terasa hampa dan membosankan. Fakta lain yang terjadi adalah guru dianggap satu-satunya sumber belajar yang paling benar. Sehingga membuat siswa sebagai pendengar ceramah dari guru yang mengakibatkan suasana yang membosankan. Hal ini menunjukkan proses pembelajaran yang disampaikan guru kurang efektif dan efisien.

Aunurrahman[1] (2010:140) mengatakan keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model – model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif didalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat perlu diupayakan guru untuk memudahkan proses terbentuknya pengetahuan pada siswa, namun guru juga harus memperhatikan apakah model pembelajaran yang digunakan itu penerapannya sudah efektif dan efisien. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif dikenal berbagai macam tipe yang antara lain adalah *Student Teams Achievement Division (STAD)* dan *Make A Match*.

Slameto[7] (2010:54) mengatakan ada 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor intern yang meliputi faktor fisiologis serta psikologis dan faktor ekstern yang meliputi faktor lingkungan keluarga serta lingkungan sekolah. Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah minat, motivasi, gaya belajar, kemampuan berfikir dan keaktifan.

Menurut Dimiyati[2] (2010: 114) keaktifan adalah dorongan untuk berbuat sesuatu, untuk menyampaikan ide, gagasan, permasalahan ketika mengikuti pelajaran serta mempunyai kemauan dan aspirasi sendiri. Keaktifan siswa merupakan kesempatan yang diberikan oleh seorang guru untuk terjun secara langsung dalam menyelesaikan masalah matematika serta berperan aktif dalam kegiatan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Ngatini (2012) bahwa keaktifan belajar siswa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.

Pada proses pembelajaran, strategi pembelajaran itu sangat penting dan berbagai strategi dapat digunakannya, akan tetapi strategi yang digunakan tersebut belum tentu tepat untuk setiap mata pelajaran yang ada. Hal ini karena setiap strategi pembelajaran itu memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, oleh karena itu seorang guru harus pandai dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat agar mencapai tujuan yang diinginkannya serta guru juga harus memperhatikan apakah model pembelajaran yang digunakan itu penerapannya sudah efektif dan efisien. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif dikenal berbagai macam tipe yang antara lain adalah *Student Teams Achievement Division (STAD)* dan *Make A Match*.

Strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif dengan kelompok beranggotakan 4-6 siswa. Model pembelajaran ini menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi serta saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan permainan antar kelompok yang telah ditentukan oleh guru secara heterogen. Strategi pembelajaran ini merupakan strategi yang lebih bermakna, dan keaktifan karena

siswa dituntun untuk dapat bekerja sama dalam kelompok serta memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola berpikir yang lebih cepat dan tepat untuk menyelesaikan soal sesuai dengan kartu yang mereka pegang. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Dedi Rohendi, Wasluluddin, Sri Putri Ayu[5] (2010) menyimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan *Cooperatif Learning* tipe *Make A Match* biasa terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian diatas, diajukan hipotesis: (1) ada pengaruh strategi *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar. (2) ada pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar matematika siswa. (3) ada interaksi antara strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.

Tujuan penelitian ini: (1) untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar. (2) untuk mengetahui pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar matematika siswa (3) untuk mengetahui interaksi antara penggunaan strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental research*) dimana jenis ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono[8], 2009: 77). Populasi seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Teras tahun ajaran 2015/2016. Pengambilan sampel peneliti dengan *Cluster Random Sampling* dan diambil dua kelas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket, dokumentasi dan tes. Metode angket digunakan untuk mengumpulkan data keaktifan siswa. Metode dokumentasi berupa daftar nama dan daftar nilai Ulangan Tengan Semester siswa yang akan digunakan untuk menguji keseimbangan. Sedangkan metode tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa setelah pemberian materi.

Sebelum diberikan perlakuan, dilakukan uji keseimbangan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai keadaan yang seimbang atau tidak, dengan kata lain untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan mean yang berarti kedua sampel penelitian sama atau tidak dan teknik untuk uji instrumen menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Serta dilakukan uji normalitas dengan taraf signifikansi 5% dan uji homogenitas dengan taraf signifikansi 5% antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Perbedaan hasil pencapaian keaktifan siswa diketahui melalui metode tes dalam mengevaluasi keberhasilan strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan metode angket digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keaktifan belajar siswa berpengaruh dalam pembelajaran matematika terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Namun sebelumnya, soal tes dan item angket harus diuji apakah layak digunakan dalam penelitian. Pengujian yang digunakan adalah uji validitas dan reabilitas soal dan item angket. Untuk mengetahui validitas tiap item instrument digunakan rumus korelasi *Product Moment*. Sedangkan untuk mengetahui reliabilitas soal digunakan rumus *Alpha*.

Selain itu metode dokumentasi digunakan untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) dianjurkan pada guru sebagai alternatif pembelajaran di kelas.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik dengan uji analisis variansi dua jalur dengan sel tak sama. Sebelum dilakukan analisis variansi, terlebih dahulu dilakukan prasyarat analisis variansi, yaitu: (1) Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah suatu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau

tidak, maka salah uji normalitas adalah uji *Liliefors*. (2) Uji homogenitas variansi adalah uji untuk mengetahui apakah populasi penelitian mempunyai variansi yang sama. Uji ini menggunakan metode *Bartlett* dengan statistik uji Chi kuadrat, kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji keseimbangan diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa setiap sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas juga menunjukkan bahwa populasi mempunyai mempunyai variansi yang homogen.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama dengan taraf signifikansi 5%. Adapun hasil perhitungan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama peneliti sajikan pada tabel berikut.

Tabel 1
Hasil Analisis Variansi Dua Jalan Sel Tak Sama

| Sumber Variansi | JK | Dk | RK | F _{obs} | F _{tabel} | Keputusan H ₀ |
|------------------------|----------|----|----------|------------------|--------------------|--------------------------|
| Metode (A) | 565,577 | 1 | 565,577 | 14,266 | 4,006 | H ₀ ditolak |
| Kategori Keaktifan (B) | 6463,185 | 2 | 3231,592 | 81,514 | 3,155 | H ₀ ditolak |
| Interaksi (AB) | 24,208 | 2 | 12,104 | 0,305 | 3,155 | H ₀ diterima |
| Galat | 2497,608 | 58 | 39,645 | - | - | |
| Total | 9550,578 | 63 | - | - | - | |

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh H_{0A} ditolak, H_{0B} ditolak dan H_{0AB} diterima. Masing – masing dijelaskan sebagai berikut:

Berdasarkan perhitungan analisis variansi dua jalan sel tak sama dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $F_A = 14,266 > F_{tabel} = 4,006$, maka H_{0A} ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar matematika pokok bahasan perbandingan. Untuk menentukan strategi pembelajaran yang lebih baik, cukup dengan melihat rata – rata marginalnya. Strategi pembelajaran dengan rata – rata marginal lebih tinggi adalah model pembelajaran yang lebih baik.

Tabel 2.
Rerata Hasil Belajar

| Model Pembelajaran | Kemampuan Awal | | | Rerata marginal |
|---------------------|----------------|--------|--------|-----------------|
| | Tinggi | Sedang | Rendah | |
| <i>MAKE-A MATCH</i> | 94,120 | 78,731 | 68,067 | 80,306 |
| STAD | 86,424 | 74,118 | 62,091 | 74,211 |
| Rerata | 90,272 | 76,424 | 65,079 | 77,258 |

Berdasarkan Tabel 2 rerata kelas dengan strategi pembelajaran *Make A Match* yaitu sebesar 80,306 lebih tinggi dari pada rerata strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu 74,211. Selain dilihat dengan rerata kelas dapat juga diamati, yang mula-mula suasana kelas menjadi membosankan dan siswa hanya diam mendengarkan dan mencatat, sekarang menjadi lebih aktif dan siswa ikut terjun atau terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan strategi *Make A Match* demikian maka suasana kelas menjadi asik dan tidak membosankan serta dengan siswa terjun langsung dalam pembelajaran ini maka siswa menjadi aktif dan daya ingat siswa akan

materi lebih kuat karena siswa mencari pasangan atau memecahkan permasalahan yang dia hadapi dengan sendiri dengan cara yang menyenangkan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dedi Rohendi, Waslaluiddin, Sri Putri Ayu[5] (2010) menyimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan *Cooperatif Learning* tipe *Make A Match* biasa terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama dengan menggunakan taraf signifikansi 5% diperoleh $F_B = 81,514 > F_\alpha = 3,155$ maka H_{0B} ditolak yang berarti bahwa ada pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar matematika artinya terdapat pengaruh keaktifan siswa (Tinggi, Sedang, Rendah) terhadap hasil belajar matematika pokok bahasan perbandingan, maka perlu dilakukan uji lanjut pasca anava. Untuk melakukan uji lanjut dicari terlebih dahulu rerata marginal dan rerata masing-masing sel. Adapun hasil perhitungan rerata data peneliti sajikan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 3.

Hasil Uji Komparasi Ganda Antar Kolom

| H_0 | H_1 | F_{hitung} | $(2)F_{0,05;2;58}$ | Keputusan |
|-----------------|--------------------|--------------|--------------------|---------------|
| $\mu_T = \mu_S$ | $\mu_T \neq \mu_S$ | 57,941 | 6,311 | H_0 ditolak |
| $\mu_T = \mu_R$ | $\mu_T \neq \mu_R$ | 156,192 | 6,311 | H_0 ditolak |
| $\mu_S = \mu_R$ | $\mu_S \neq \mu_R$ | 30,638 | 6,311 | H_0 ditolak |

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil uji komparasi ganda antar kolom sesuai tabel diatas sebagai berikut: (1) Pada uji komparasi ganda antar kolom yang pertama H_0 ditolak, karena $F_{T-S} = 57,941 > F_{0,05;2;58} = 6,311$. Dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa dengan keaktifan tinggi dan sedang, (2) Pada uji komparasi ganda antar kolom yang kedua H_0 ditolak, karena $F_{T-R} = 156,192 > F_{0,05;2;58} = 6,311$. Dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa dengan keaktifan tinggi dan rendah, (3) Pada uji komparasi ganda antar kolom yang ketiga H_0 ditolak, karena $F_{S-R} = 30,638 > (2)F_{0,05;2;58} = 6,311$. Dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa dengan keaktifan sedang dan rendah.

Pembelajaran dengan strategi *Make A Match* membuat siswa menjadi aktif yang akan mempengaruhi hasil belajarnya dari pada saat guru menggunakan metode konvensional yang membuat siswa hanya jenuh dan membosankan, karena siswa hanya duduk diam dan mendengarkan serta mencatat. Pada saat itu siswa bermalas malasan untuk belajar dan membuat siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menggunakan strategi ini siswa menjadi aktif serta ikut terjun langsung saat proses pembelajaran berlangsung yang membuat siswa menjadi asik dan suasana kelas menjadi menyenangkan. Dengan suasana kelas yang menyenangkan serta siswa yang aktif maka siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru karena siswa mengalaminya sendiri dan terjun langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Marina[3] (2012) keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Rendahnya keaktifan siswa adalah guru matematika yang kurang menarik dalam memberikan materi sehingga membuat siswa menjadi bosan dengan pelajaran matematika, kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, penyampaian materi cenderung monoton dan dominasi guru dalam proses pembelajaran masih tinggi. Akibatnya keaktifan belajar matematika kurang optimal serta perilaku belajar yang lain seperti suasana kelas yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika hampir tidak tampak, sehingga prestasi belajar matematika siswa

kurang. Menurut Sanjaya[6] (2013: 142) keaktifan belajar siswa menyebabkan adanya keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran.

Hasil interpretasi selanjutnya pada tabel 1 atau hasil analisis variansi dua jalan dengan sel tak samadengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai $F_{AB} = 0,305$ dan $F_{\alpha} = 3,155$ maka H_{0AB} diterima. Hipotesis terakhir pada penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya interaksi antara strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* serta keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika. Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa tidak ada tidaknya interaksi antara strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* serta keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan: (1) ada pengaruh strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* terhadap hasil belajar matematika. Hasil belajar siswa yang dikenai model pembelajaran *Make A Match* lebih baik dibandingkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division*. (2) ada pengaruh tingkat keaktifan terhadap hasil belajar matematika. Siswa yang memiliki keaktifan tinggi mempunyai hasil belajar matematika yang lebih tinggi dibanding siswa yang memiliki keaktifan sedang dan keaktifan rendah. Demikian halnya dengan siswa yang memiliki keaktifan sedang mempunyai hasil belajar matematika lebih baik dibanding siswa yang memiliki keaktifan rendah, (3) tidak ada tidaknya interaksi antara strategi pembelajaran *Make A Match* dan *Student Teams Achievement Division* serta keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- [2] Dimiyati, Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Marina, Putriyanti. 2012. "Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Pendekatan Open Ended." *E-jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*(1) 6 : 192-212.
- [4] Nawir, M. 2012. Hal 84. "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemampuan Penalaran Formal Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas (SWASTA) Al Ulum Medan." *Jurnal Tabularasa PPS Unimed* 1(9): 81 – 96.
- [5] Rohendi, Dedi., Wasluluddin., Sri Putri Ayu. 2010. "penerapan cooperative learning tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK)* 3(1). Diakses pada 7 Oktober 2015 (<http://www.preoritaspendidikan.org/PTIK/Vol-3/Version-1/Jurnal.pdf>).
- [6] Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- [7] Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka cipta.
- [8] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.