

**PENGARUH PENERAPAN METODE *PICTORIAL RIDDLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS VIIISMPN 2
GUNUNG TULEH PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



**OLEH:
HAFIZ
82983 / 2007**

**PRODI KONST. PEND. TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Konsentrasi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Jurusan
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

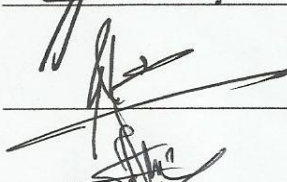
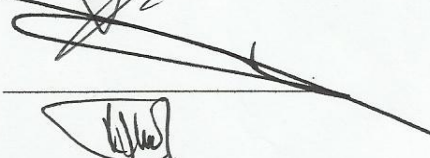
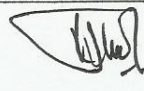
**Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode *Pictorial Riddle* Terhadap
Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi
Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMPN 2 Gunung
Tuleh Pasaman Barat**

Nama : Hafiz
NIM / BP : 82983/2007
Program Studi : TP. Konsentrasi Pendidikan Teknologi Informasi dan
Komunikasi
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2013

Tim Penguji :

1. Ketua : Drs. Azman, M.Si
Nip. 19570919 198003 1 004
2. Sekretaris : Dra. Zuwirna, M.Pd
Nip. 19580517 198503 2 001
3. Anggota : Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
Nip. 195104011979032001
4. Anggota : Drs. Alwen Bentri, M.Pd
Nip. 196107221986021001
5. Anggota : Dra. Fetri Yeni J., M.Pd
Nip. 196110111986022001

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

ABSTRAK

Hafiz (82983 / 2007): Pengaruh Penerapan Metode *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII ISM PN 2 Gunung Tuleh Pasaman Barat

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 2 Gunung Tuleh Pasaman Barat, terlihat bahwa kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran TI&K, hal ini disebabkan oleh guru tidak menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Untuk mengatasi masalah tersebut, dilaksanakanlah suatu penelitian dengan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Pictorial Riddle* dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakannya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penerapan metode *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat *quasy eksperimen*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII, pada tahun ajaran 2012/2013. Teknik penarikan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan *purposive sampling*, yaitu yang menjadi sampel adalah siswa kelas VIII.A (kelas eksperimen) dan siswa kelas VIII.B (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar dan alat pengumpul data yaitu lembar soal tes. Setelah diperoleh data, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas kemudian barulah dianalisis dengan menggunakan t-tes.

Dari hasil penelitian rata-rata nilai siswa dari pembelajaran yang menggunakan metode *Pictorial Riddle* (76,3) lebih tinggi dari pembelajaran yang tidak menggunakan metode *Pictorial Riddle* (60). Hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $20,375 > 2,064$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran TIK dengan menggunakan metode *Pictorial Riddle* dengan materi mengidentifikasi berbagai perangkat keras komputer lebih efektif belajarnya dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan Lembar metode *Pictorial Riddle* di SMPN 2 Gunung Tuleh Pasaman Barat pada taraf kepercayaan $\alpha 0,05$.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII SMPN 2 Gunung Tuleh Pasaman Barat”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Prodi Teknologi Pendidikan, Konsentrasi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan sumbangan pikiran, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, karena itulah pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan, kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd selaku dosen Pembimbing II dan Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan, kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs.Zelhendri Zen M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

4. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Bapak dan ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
6. Kepala Sekolah beserta Wakil Kepala dan majelis guru Sekolah SMPN 2 Gunung Tuleh.
7. Buat Teman-teman yang telah memberi dorongan dan memberi masukan dalam penelitian skripsi ini. Serta teman-teman seperjuangan BP 2007 yang turut berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Akhirnya penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam rangka pengembangan dan peningkatan profesional guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT memberkati dan meridhoi kita semua. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Padang, September 2012

Penulis,

DAFTAR ISI

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II. KAJIAN TEORI

A. Belajar dan Pembelajaran.....	8
B. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	10
C. Ruang Lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi	13
D. Metode <i>Discovery-Inquiry</i>	14
E. <i>Pictorial Riddle</i>	17
F. Kaitan <i>Pictorial Riddle</i> dengan Mata Pelajaran TI & K.....	20
G. Hasil Belajar	22
H. Kerangka Konseptual.....	25
I. Hipotesis.....	25

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel.....	26
C. Rancangan Penelitian.....	28
D. Jenis dan Sumber Data.....	29
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisa Data	34
Daftar Pustaka	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai rata-rata ujian MID semester I Mata Pelajaran TI&K Kelas VIII SMP N 2 Gunung Tuleh tahun 2012/2013.....	2
2. Langkah-langkah metode discovery inquri deng pictorial riddle.....	20
3. Populasi penelitian.....	28
4. Sampel	29
5. Desain Penelitian	30
6. Langkah persiapan uji Barlett	34
7. Data nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen	37
8. Data nilai hasil belajar siswa kelas kontrol	39
9. Perbandingan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen	40
10. Hasil perhitungan uji liliefors kelompok eksperimen dan kontrol ...	41
11. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol	41
12. Data hasil perhitungan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konseptual.....	25
2. Grafik histogram distribusi nilai siswa kelas eksperimen.....	38
3. Grafik histogram distribusi nilai siswa kelas kontrol.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII Semester I	51
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	55
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	60
4. Bahan Ajar	64
5. Kisi-kisi Soal	77
6. Lembar Soal	78
7. Kunci Jawaban	81
8. Lembar jawaban.....	82
9. Hasil belajar siswa kelas Eksperimen	83
10. Hasil belajar siswa kelas kelas kontrol	84
11. Perhitungan mean dan varians kelas eksperimen	85
12. Perhitungan mean dan varians kelas kontrol.....	87
13. Persiapan uji normalitas kelas Eksperimen	89
14. Persiapan uji normalitas kelas kontrol	91
15. Uji homogenitas.....	93
16. Dokumentasi.....	95
17. Tabel Nilai z	98
18. Tabel nilai L	99
19. Tabel Nilai t	100
20. Surat Izin Melakukan Penelitian	101
21. Surat izin Penelitian dari dinas pendidikan pasaman barat.....	102
22. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 mengamanatkan kepada pemerintah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu usaha pemerintah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan, seperti perubahan dari kurikulum 1994 ke Kurikulum Berbasis Kompetensi dan disempurnakan menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Kurikulum diselenggarakan dengan tujuan memberikan kemampuan maksimal bagi lulusannya untuk melanjutkan pendidikan dan hidup dalam masyarakat, hal ini sesuai dengan tujuan KTSP menurut Mulyasa (2007:2) adalah:

1. Meningkatkan mutu pendidikan melalui kemandirian dan inisiatif sekolah dalam mengembangkan kurikulum, mengelola dan memberdayakan sumber daya yang tersedia.
2. Meningkatkan kepedulian peserta didik dalam peningkatan mutu pendidikan.
3. Meningkatkan kompetensi agar kualitas pendidikan yang diinginkan dapat tercapai.

KTSP merupakan Kurikulum yang berbasis pada tingkat satuan sekolah dan guru yang berada pada masing-masing sekolah ikut menentukan keberhasilan siswa-siswinya dalam belajar karena guru adalah sebagai pengembang kurikulum yang disesuaikan dengan kondisi sekolah mereka berada.

Upaya pemerintah lainnya dalam meningkatkan mutu pendidikan akhir-akhir ini semakin tampak, dimana sesuai dengan perkembangan zaman kita dituntut harus mampu untuk bersaing dengan dunia luar salah satunya adalah mengenai teknologi yang semakin canggih. Dengan adanya teknologi tersebut akan memberikan kemudahan pada kita dalam berbagai hal. Untuk mengimbangi kebutuhan kita/masyarakat terhadap teknologi dan supaya kita tidak tertinggal maka pemerintah mengharuskan masyarakatnya untuk mempelajari dan mengenal teknologi yang ada sekarang seperti komputer.

Mata pelajaran TI&K disertakan kedalam kurikulum pendidikan Indonesia dengan harapan mata pelajaran TI&K dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan teknologi untuk dimanfaatkan dalam mengikuti proses belajar mengajar disekolah, sehingga setelah selesai dari jenjang pendidikan yang ditempuhnya ada nilai tambah yang dimiliki siswa. Berikut adalah hasil observasi awal peneliti sepanjang PLK semester tujuh di SMPN2 Gunung Tuleh Pasaman Barat:

Tabel 1. Nilai Rata-rata kelas Hasil mid semester I

Kelas	Rata-rata Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	
			<60,00	>60,00
VIII.a	61,07	30	69,23	30,76
VIII.b	61,32	30	64,17	45,83
VIII.c	43,76	28	55,56	44,44
VIII.d	46,10	28	50,00	50,00
Jumlah		105	60	45
Persentase		100 %	57,14%	42,86 %

Berdasarkan data di atas terlihat hasil belajar siswa kelas VIII sebagian sudah memenuhi KKM yaitu 65, namun masih tergolong rendah.

Data tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar TI&Ksiswa masih perlu ditingkatkan. Hal itu dipengaruhi oleh faktor internal meliputi kecerdasan, perhatian, bakat, dan motivasi. Banyak siswa yang masih belum memahami pentingnya belajar, dimana dapat terlihat dari antusias siswa dalam belajar. Disaat guru menjelaskan pelajaran mereka meribut dan sering keluar masuk saat proses belajar mengajar berlangsung dan malas mengerjakan latihan-latihan yang diberikan.

Apabila diberi pertanyaan mengenai pelajaran, mereka tidak dapat menjawab dengan benar. Siswa tidak mengerti materi yang telah dibahas dan kebanyakan dari siswa lebih banyak menghafal tanpa memahami materi pelajaran. Siswa juga cenderung mengantuk, dan meninggalkan kelas saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, sehingga akan mempengaruhi motivasi belajar dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Penyebab lain adalah guru yang kurang tepat menerapkan model pembelajaran dalam menyampaikan materi di kelas. Guru sebagai salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan kondisi yang kondusif sehingga dapat memotivasi siswa untuk aktif belajar dengan keberagaman kemampuan siswa.

Guru harus berusaha melibatkan siswa secara aktif dan meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran. Semakin banyak keterlibatan siswa maka akan semakin besar keinginan siswa untuk memahami pembelajaran yang diberikan. Apabila siswa bisa melakukan aktivitas belajar yang menggairahkan, maka siswa tidak hanya menunggu apa yang diberikan oleh

guru saja, tetapi mereka akan cenderung berpartisipasi aktif. Jadi dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar siswa akan dapat kita lihat salah satunya dari keaktifan siswa tersebut karena siswa yang aktif akan mencoba menemukan, mendalami sendiri serta berdiskusi dengan teman sehingga materi pelajaran akan lebih lama diingat.

Berdasarkan pemikiran diatas, maka penelititertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang upaya yang dilakukan guru dalam menciptakan pembelajaran TI&K yang menarik dan efektif dapat dilakukan dengan menerapkan metode yang menekankan kepada aktivitas siswa untuk mencari dan menemukan sendiri yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sehingga dapat menumbuhkan sikap percaya diri siswa, salah satunya adalah menggunakan metode *discovery-inquiry*. Metode *discovery-Inquiry* merupakan pembelajaran yang menekankan kepada proses pengolahan informasi di mana siswa yang aktif mencari dan mengolah sendiri informasi yang kadar proses mentahnya lebih tinggi. Untuk menciptakan kondisi siswa aktif tersebut perlu diciptakan suasana yang menarik dan efektif, salah satunya dapat diciptakan dengan menggunakan *pictorial riddle*.

Pictorial riddle sebagai salah satu pendekatan dari metode *discovery-inquiry* dapat digunakan untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Akhmad (2008 : 2) menyatakan bahwa “*Pictorial riddle* yaitu guru mengembangkan metode untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil guna membantu meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif”. *Pictorial riddle* merupakan salah satu

pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan metode dengan menggunakan gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya yang dapat meningkatkan cara berfikir kritis dan kreatif siswa melalui diskusi kelompok kecil atau besar. Pembelajaran TI&K akan menjadi lebih menarik dengan cara menggali rasa ingin tahu siswa melalui alat peraga, gambar atau peragaan situasi sesungguhnya. Situasi yang menarik dan memotivasi siswa ini apabila dapat dilaksanakan dengan efektif akan memberikan perubahan pada hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Metode *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) kelas VII SMPN2 Gunung Tuleh Pasaman Barat". Dengan harapan siswa dapat termotivasi dan akan aktif untuk belajar sehingga hasil belajar mereka meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, maka dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Beragamnya kemampuan siswa dalam mengikuti mata pelajaran TI&K.
2. Kurangnya aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran TI&K.
3. Kondisi belajar yang kurang kondusif.
4. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kurang tepat.

5. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K masih banyak dibawah KKM.

C. Batasan masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran TI&K di kelas VIIISMPN2Gunung Tuleh Pasaman Barat semester 1.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah aspek kognitif siswa yang tercermin dari tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir penelitian pada mata pelajaran TI&K di kelas VIIISMPN2Gunung Tuleh Pasaman Barat semester 1.
3. Metode pembelajaran yang digunakan adalah Metode Pictorial Riddle.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut : ”Apakah terdapat pengaruh penerapan metode *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) kelas VIIISMPN2Gunung Tuleh Pasaman Barat”.

E. Tujuan penelitian

Agar penelitian lebih fokus dan terarah sesuai dengan permasalahan yang diajukan, maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Melihat pengaruh penerapan metode *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar siswa kelas VIIISMPN2Gunung Tuleh Pasaman Barat.

2. Mengetahui apakah metode *Pictorial Riddle* cocok digunakan untuk mata pelajaran TI&K.

F. Manfaat penelitian

Dengan selesainya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai:

1. Bahan masukan dan dapat dijadikan sebagai pilihan metode oleh guru TI&K di SMPN2 Gunung Tuleh Pasaman Barat.
2. Sumber referensi dan memperkaya khasanah keilmuan bagi semua pihak terutama bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis.
3. Pengalaman meneliti bagi penulis dalam memenuhi persyaratan menyelesaikan studi pada program strata 1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan di dalam BAB IV, dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Pembelajaran menggunakan metode *pictorial riddle* lebih efektif dari pada pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah, yang dibuktikan adanya perbedaan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu sebesar 76,3 untuk kelas eksperimen dan 60 untuk kelas kontrol.
2. Berdasarkan hasil t-test diperoleh t_{hitung} lebih besar dari $t_{tabel}(20,375 > 2,064)$ dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode *pictorial riddle* dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran tradisional pada taraf signifikan $\alpha 0,05$.

B. Saran

Setelah memperhatikan hasil penelitian dan kesimpulan di atas , maka penelitian ini mengemukakan beberapa saran yaitunya:

1. Penerapan metode *pictorial riddle*, perlu dikembangkan sebagai variasi pembelajaran TI&K dengan tujuan mencari solusi rendahnya hasil belajar siswa.

2. Kepada guru TI&K, hendaknya penggunaan metode *pictorial riddled* diterapkan dalam pembelajaran TI&K sehingga pembelajaran akan lebih efektif.
3. Kepada Kepala Sekolah, agar lebih memberikan motivasi dan pengarahan kepada guru agar meningkatkan kinerjanya dalam mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusfidar Nasution dan Zelhendri Zen. 2007. *Prinsip-Prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian*. UNP
- AhmadSudrajat. 2008. “Pengembangan Aktivitas, Kreativitas Dan Motivasi Siswa”, (Online), (<http://istpi.wordpress.com>).Diakses pada tanggal 25 oktober 2011 pada jam 19.45
- Arief S. Sadiman dkk.1986.*Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Jakarta:Raja Grafindo Persada
- Dadan Dharmawan. 2008. “Discovery Inquiry Sebuah Metode”. *Jurnal Ilmu Pendidikan* , (Online), (<http://dadhar.blogspot.com>).Diakses Diakses pada tanggal 25 oktober 2011 pada jam 19.45
- Depdiknas.2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Stanawiyah*. Jakarta: Puskur
- Mulyasa. E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2002. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nugroho. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Oemar Hamalik. 2009. *Strategi Belajar Mengajar berdasarkan CBSA*. Bandung : Sinar Baru.
- Sudjana.2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Slameto,2003.*Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*.Jakarta:PT Rineka Cipta
- Sudirman dkk .1991. *Ilmu Pendidikan*.Bandung:CV Remadja Karya
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.rev.ed.Jakarta: Bumi Aksara
- Suharsimi Arikunto.1998.*Manajemen Penelitian*.Rineka Cipta:Jakarta