

PENGARUH SPIN REWARD TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Zuani Jesica Pasaribu^{1*}Nurmayani²Irsan³Demmu Karo-karo⁴Risma Sitohang⁵^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesiajesycapasaribu@gmail.com^{1*)}nurmayani@unimed.ac.id²⁾irsan@unimed.ac.id³⁾demmukarokaro@unimed.ac.id⁴⁾rismasitohang@unimed.ac.id⁵⁾

Abstrak

Permasalahan penelitian ini adalah kurangnya keaktifan belajar siswa kelas V SDS HKBP Pardamean Medan. Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah terapat pengaruh positif dari metode reward terhadap keaktifan belajar siswa tema 1 subtema 3 kelas V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024. Penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment* dengan menggunakan rancangan penelitian *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian ini kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Instrumen atau teknik pengumpulan data penelitian yaitu angket keaktifan belajar siswa dengan 17 butir soal dinyatakan valid dan 3 butir soal dinyatakan tidak valid. Reliabilitas 0,907 dinyatakan reliabel dengan kategori reliabilitas sangat tinggi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-T. hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata angket keaktifan belajar siswa dengan metode *reward* 74, sedangkan pembelajaran dengan metode konvensional yaitu 60,54. Selain itu, hasil perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji-T. diperoleh hasil $t_{hitung} = -51,5642 > t_{tabel} = -1,7207$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dimana artinya terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan metode reward terhadap keaktifan belajar siswa tema 1 subtema 3 kelas V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024.

Keywords: Metode Reward, Keaktifan Belajar, *One Group Prest-Posttest*

Published by:



Copyright © 2023 The Author (s)

This article is licensed under



PENGARUH SPIN REWARD TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

1. Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada generasi penerus. Pendidikan dasar harus menanamkan konsep yang tepat dalam semua bidang ilmu pengetahuan. Oleh karena itu diharapkan dapat membantu membekali siswa dengan pengetahuan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya, seperti halnya kualitas pendidikan dasar yang perlu diperhatikan.

Sebagai lembaga pendidikan formal, latihan mendidik dan belajar diselenggarakan di sekolah. Latihan-latihan ini biasanya dilakukan di dalam dan di luar ruang belajar, selain karena Anda sudah mahir, Anda juga bisa melakukan latihan bermain. Menguji dan belajar adalah dua latihan yang tidak dapat dipahami oleh kerangka pengalaman pendidikan dan pembelajaran memerlukan informasi kasar atau kemampuan dasar apa kemampuan sebagai peluang untuk mengembangkan materi dalam pengalaman yang berkembang dengan harapan akan menjelma menjadi hasil dengan kapasitas tertentu. atau kemampuan.

Ada banyak teknik pembelajaran yang bisa diterapkan oleh wali atau pendidik. Salah satunya adalah teknik hadiah atau hadiah. Strategi penghargaan dapat digunakan untuk membangun cara berperilaku tertentu dan melemahkancara berperilaku negatif. Sebagai anak perusahaan dari hipotesis behavioris, kata John W. Santrock

Dukungan (imbalan) adalah hasil yang memperluas kemungkinan terjadinya suatu tindakan. Dukungan menyiratkan penguatan, dalam umpan balik yang menggembirakan, pengulangan reaksi meningkat karena diikuti dengan peningkatan yang menjunjung tinggi susunan hadiah, sedangkan dalam dukungan yang buruk, pengulangan reaksi meningkat karena diikuti dengan pengusiran peningkatan yang negatif atau buruk. Misalnya, seorang ayah mengingatkan anaknya untuk selalu menyelesaikan pekerjaannya, sehingga anaknya merasa jenuh karena cemoohan dan menyelesaikan pekerjaannya (Santrock, 2008; h. 272)

Reward atau hadiah sendiri mempunyai arti penting sebagai sesuatu yang memberdayakan bagi penerima manfaat (peserta didik) dan dapat menjadikannya sebagai motivator atau tindakan bagi cara belajar peserta didik. Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan. Dalam dunia pendidikan, hadiah dapat dimanfaatkan sebagai sarana gerak agar peserta didik dapat mengikuti dan lebih mengembangkan prestasi belajarnya.

Tindakan pembelajaran yang dipelajari merupakan alasan penting bagi kemajuan pengalaman pendidikan. Keaktifan itu sendiri adalah suatu tindakan yang bersifat fisik dan mental, khususnya berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan, animasi pelajar juga merupakan suatu tindakan yang sejujurnya memusatkan wawasannya sendiri, mereka secara efektif membangun pemahaman terhadap suatu permasalahan atau segala sesuatu yang ada. mereka hadapi secara bersamaan. sedang belajar.

Dalam pengalaman pendidikan, kontribusi siswa sangatlah penting. Jika siswa secara efektif mengikuti latihan pengalaman berkembang, maka pengalaman pendidikan akan berjalan dengan baik dan tujuan dapat tercapai dengan baik, namun jika siswa tidak berminat dan berperan aktif, maka belajarliah. akan menjadi menyendiri dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik. Untuk menjadikan siswa dinamis dan mengambil bagian dalam pengalaman yang berkembang, pendidik harus mampu memikirkan bagaimana cara menonjol bagi siswanya dan seorang pendidik harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang efektif, baik dalam menetapkan tujuan, teknik pemilihan atau bahkan metodologi yang harus dilakukan selama pengalaman berkembang. melakukan pembelajaran ini. Oleh karena itu, tindakan siswa sangat penting dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran, sehingga siswa harus bersifat dinamis atau dinamis, karena siswa sebagai siswalah yang merencanakan dan menyelesaikan pembelajaran.

Pembelajaran pada dasarnya adalah serangkaian latihan yang memerlukan tindakan dari kedua instruktur dan siswa, jadi jelas ada pendidik yang menunjukkan dengan baik dari satu sudut pandang dan siswa secara efektif belajar dari sudut pandang yang lain. Ide ini dimulai dari hipotesis rencana pendidikan yang berfokus pada anak muda. Penerapannya bergantung pada hipotesis pembelajaran yang menggarisbawahi pentingnya pembelajaran melalui serangkaian keterlibatan untuk memperoleh pemahaman. Selain itu, belajar merupakan konsekuensi dari siklus komunikasi antara individu dengan iklim secara umum, belajar bukan sekedar usaha menjawab dorongan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, diharapkan dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang kurang dinamis, karena sistem yang digunakan oleh para pendidik masih kurang baik dalam meningkatkan daya belajar siswa, sehingga hanya sedikit siswa yang selalu siap untuk mengambil bagian dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada maka perlu diterapkan teknik pembelajaran yang sesuai sehingga dapat meningkatkan gerak siswa dalam belajar. Pendidik hendaknya mengatur dan melaksanakan imbalan yang bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam kegiatan belajar. Salah satu teknik pembelajaran yang menarik minat dan tindakan

siswa adalah dengan memberikan kompensasi secara imajinatif. Dengan tujuan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam melakukan refleksi secara metodis, imajinatif, dan menumbuhkan rasa minat belajar yang tinggi.

Pada saat melakukan observasi diketahui bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas V di SD Swasta HKBP Pardamean, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan masih belum berjalan sesuai dengan tujuan yang harus dicapai oleh guru tersebut. Masih ada siswa yang belum aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga ada waktu dimana guru harus menunggu siswa untuk aktif bertanya, mengerjakan, ataupun menjawab suatu permasalahan. Belum aktifnya siswa dapat ditunjukkan dengan sikap siswa yang belum siap. Dari data yang diperoleh ada 3 siswa yang duduk sambil meletakkan kepala di atas meja, 5 siswa masih diam tidak ikut andil dalam mengerjakan soal dari guru dan siswa masih saling tunjuk dalam mengerjakan soal di depan kelas dan 2 orang siswa memiliki kegiatan lain yaitu mencoret halaman belakang buku. Hal ini menyebabkan pembelajaran sedikit terhambat karena masih ada siswa yang belum aktif dalam pembelajaran tersebut. Guna mengatasi masalah tersebut, guru sudah mencoba melakukan beberapa perlakuan, tetapi belum ada respon yang begitu signifikan dari siswa. Berdasarkan hasil pengamatan saya selama melakukan observasi tersebut belum ada kegiatan guru dalam mencoba memberikan reward dalam pembelajaran tersebut.

Peneliti ingin mencoba salah satu strategi untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada kegiatan belajar mengajar tersebut dalam lingkup keaktifan belajar siswa dengan membuat kegiatan pemberian reward pada siswa sekolah dasar tersebut, kaitannya dengan keaktifan belajar siswa yaitu reward tersebut akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam menjawab soal agar siswa tersebut mendapatkan sebuah reward yang mereka inginkan.

Berdasarkan uraian diatas yang telah dijabarkan, maka peneliti merasa perlu dan tertarik untuk melakukan penelitian terhadap strategi reward dalam keaktifan belajar siswa dengan judul “Pengaruh Spin Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Tema 1 Subtema 3 Kelas V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024”.

2. Metode Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian yang dipilih peneliti, maka pendekatan penelitian yang dipakai ialah kuantitatif. Penelitian kuantitatif ialah penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme dan dipakai untuk mempelajari populasi maupun sampel tertentu.

Penelitian kuantitatif ialah suatu jenis aktivitas yang rinciannya secara tepat, teratur, dan terstruktur dengan jelas sejak awal sampai dengan penyusunan rencana penelitian, baik

yang berkaitan dengan tujuan penelitian, subjek penelitian, objek penelitian. mempelajari, menguji informasi, sumber informasi dan filsafat. (dari mengumpulkan informasi hingga mempelajarinya)(Suharso 2009, hal. 114). Dapat dikatakan metode kuantitatif sebab data penelitian disajikan dalam bentuk digital dan analisisnya memakai statistik.

Penelitian ini bertujuan agar menemukan pengaruh konsekuensi dengan membandingkan hasil pemberian penghargaan dengan pembelajaran aktif pada murid, sehingga peneliti memakai metode penelitian eksperimen kuantitatif.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yaitu sebanyak 22 siswa di SD Swasta HKBP Pardamean, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan Tahun 2023.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data ialah suatu strategi maupun metode yang dipakai peneliti untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan.(Arikunto, 2022, hal. 92). Metode pengumpulan data ialah cara maupun cara yang dipakai peneliti untuk mengumpulkan data. Untuk mendapat informasi yang diperlukan untuk penelitian, analisis memakai strategi berikut:

a) Observasi

Observasi ialah suatu metode maupun cara pengumpulan data dengan cara mengamati aktivitas yang sedang berlangsung. Aktivitas tersebut mungkin berkaitan dengan cara guru mengajar, cara murid belajar, kepala sekolah yang memberi petunjuk, staf yang hadir dalam rapat, dan lain-lain.(Xiaodih, 2012, hal. 220). Observasi dilaksanakan untuk mendapat data maupun informasi mengenai kondisi dan aktivitas kelas eksperimen selama pelatihan.

b) Dokumentasi

Dokumentasi ialah suatu cara mencari data mengenai suatu hal maupun variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulensi rapat, agenda, dan lain sebagainya. Dokumentasi dipakai untuk mendapat data aktivitas murid dari pembelajaran sebelumnya.

c) Angket

Kuesioner ialah prosedur pengumpulan informasi dengan menyajikan serangkaian pertanyaan maupun pernyataan tertulis kepada responden untuk ditanggapi. Angket dapat dipakai agar menemukan sikap maupun kecenderungan murid terhadap belajar, khususnya aktivitas murid selama pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta HKBP Pardamean Kecamatan Medan Tembung Kota Medan. Penelitian dilaksanakan pada 11-14 Juli 2023. Kuantitas sampel di

eksplorasi ialah 22 murid kelas V. Peneliti memilih SD Swasta HKBP Pardamean Medan sebagai lokasi penelitian sebab di sekolah inilah peneliti menemukan permasalahan terkait keaktifan belajar murid dalam aktivitas belajar mengajar. Penelitian ini dilaksanakan agar menemukan dampak pemberian hadiah terhadap aktivitas. Penelitian yang dipakai eksplorasi ialah metode kuantitatif yang terdiri dari pengujian suatu teori dengan menerangkan asumsi-asumsi (hipotesis) tertentu, kemudian mengumpulkan data dan mengolahnya dalam bentuk numerik.

Angket aktivitas divalidasi dan dinyatakan layak dipakai sebagai instrumen penelitian. Hasilnya, 20 soal tes dan 17 pernyataan yang terdapat dalam angket dinyatakan layak dipakai sebagai instrumen penelitian dengan perbaikan. Untuk menguji validitas empirik, soal tes yang dianggap tepat oleh validator kemudian diujikan kepada responden.

Responden pengujian soal tes dan angket ialah murid kelas V SD Swasta HKBP Pardamean Medan yang berkuantitas 16 orang. Sesudah soal diujicobakan, dilaksanakan pengecekan keabsahan hasil tes agar menemukan valid maupun tidaknya soal tersebut. Agar menemukan validitas soal tes, peneliti memakai program komputer Microsoft Excel. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka data tersebut dinyatakan valid. Tanda r_{tabel} dapat dilihat pada tabel nilai momen hasil kali r . Data hasil pengujian pertanyaan survei dengan 16 responden terlampir. Jika soal yang skor totalnya kurang dari 0,05, maka soal dalam tes tersebut dianggap tidak valid, tetapi jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka data tersebut dinyatakan valid. Berikut ringkasan hasil uji reliabilitas.

Tabel 1. Uji Validitas Angket Keaktifan Belajar Siswa

No.	Item	Pearson Correlation (r_{hitung})	r_{tabel} (N= 16) Tarif Sig. 5%	Keterangan
1.	Item 1	0,5426	0,497	Valid
2.	Item 2	0,6522	0,497	Valid
3.	Item 3	0,7594	0,497	Tidak Valid
4.	Item 4	0,6983	0,497	Tidak Valid
5.	Item 5	0,3327	0,497	Tidak Valid
6.	Item 6	0,214	0,497	Valid
7.	Item 7	0,2654	0,497	Valid
8.	Item 8	0,6254	0,497	Valid
9.	Item 9	0,7769	0,497	Valid
10.	Item 10	0,5455	0,497	Valid
11.	Item 11	0,6451	0,497	Valid
12.	Item 12	0,5463	0,497	Valid
13.	Item 13	0,6646	0,497	Valid
14.	Item 14	0,7556	0,497	Valid
15.	Item 15	0,6544	0,497	Valid

No.	Item	Pearson Correlation (r_{hitung})	r_{tabel} (N= 16) Tarif Sig. 5%	Keterangan
16.	Item 16	0,7617	0,497	Valid
17.	Item 17	0,6155	0,497	Valid
18	Item 18	0,5369	0,497	Valid
19	Item 19	0,5232	0,497	Valid
20	Item 20	0,5217	0,497	Valid

Tabel 2. Uji Reliabilitas Angket Keaktifan Belajar Siswa.

Pengambilan Keputusan		
r_{tabel} 5%	Nilai Cronbach Alpha	Kesimpulan
0,497	0,90771206	RELIABEL

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut di atas, diperoleh harga r_{hitung} = 0,907. Jika dibandingkan dengan r_{tabel} = 0,497, maka $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, sehingga dapat dinyatakan seluruh soal tes tersebut reliabel dengan kategori “tinggi”.

Tabel 3. Ringkasan Perhitungan Uji Normalitas Data dengan Uji Liliefors

No.	Data Kelas	L_{hitung}	L_{tabel} $\alpha = 0,05$	Kesimpulan
1.	Hasil angket sebelum eksperimen (Pre-test)	0,119722	0,18889	Berdistribusi Normal
2..	Hasil angket sesudah eksperimen (Post-test)	0,151403	0,18889	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh L_{hitung} = 0,119722 dan L_{tabel} ($\alpha = 0,05$) untuk N = 22 diperoleh 0,18889. Sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data hasil angket sebelum eksperimen (pre-test) berdistribusi normal. Hasil angket setelah eksperimen L_{hitung} = 0,151403 dan L_{tabel} ($\alpha = 0,05$) untuk N = 22 diperoleh 0,18889. Sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data hasil angket sebelum eksperimen (post-test) berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

No.	Data Kelas	Nilai Rata-Rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Simpulan
1.	Hasil angket sebelum eksperimen	60,54545	-51,5642	-1,7207	Hasil angket keaktifan belajar siswa lebih tinggi setelah eksperimen dilaksanakan, dengan memberikan <i>reward</i> dalam kegiatan pembelajaran dikelas.
2.	Hasil angket sesudah eksperimen	74			

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh $t_{hitung} = -51,5642 > t_{tabel} = -1,7207$, sehingga H_0 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa keaktifan belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode pemberian *reward* lebih tinggi dibandingkan dengan model konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan metode pemberian reward terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDS HKBP Pardamean Medan.

Bersumber verifikasi informasi dan pengujian hipotesis mengenai pengaruh metode spin reward terhadap keaktifan belajar murid pada tema 1 subtema 3 kelas V SDS HKBP Pardamean, didapat hasil penelitian yakni:

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu dilakukan uji coba angket ke kelas lain yang mempunyai kemampuan yang sama dengan kelas yang diteliti. Setelah mendapatkan datanya kemudian dilakukan pengujian terhadap angket yang validitas soal angket diperoleh dari 20 soal. Maka 17 soal angket dinyatakan valid dan 3 soal angket tidak valid dengan reliabilitas soal 0,907 dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk alat pengumpulan data.

Bersumber penyajian dan analisis data, *mean* aktivitas belajar murid sebelum dan sesudah penerapan metode reward berbeda. Bersumber hasil angket aktivitas pendidikan murid sebelum eksperimen didapat nilai *mean* aktivitas pendidikan sebesar 60,54545, dan pandangan hasil angket aktivitas pendidikan murid sesudah eksperimen didapat nilai *mean* aktivitas pendidikan sebesar 74. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwasanya nilai *mean* (average value) angket aktivitas pendidikan aktivitas murid sesudah dilaksanakan percobaan

lebih besar dibandingkan dengan *mean* skor angket sebelum dilaksanakan percobaan.

Analisis data selanjutnya ialah dengan menguji hipotesis awal yakni kriteria normalitas. Hasil uji normalitas menampilkanbahwasanya data yang didapat berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas dengan memakai *uji Liliefors* menampilkanbahwasanya hasil angket data murid sebelum menerima perlakuan reward $L_{hitung} = 0,119722 < L_{tabel} = 0,18889$, dan hasil angket data murid sesudah menerima perlakuan reward ialah sebesar $L_{hitung} = 0,151403 < L_{tabel} = 0,18889$ yang menampilkan data kelas berdistribusi normal.

Berdasarkan uji statistika terdapat perbedaan hasil data angket antara sebelum diberikan perlakuan dengan hasil data angket setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji-T diperoleh perhitungan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $-51,5642 > -1,7207$ maka H_a diterima dan H_0 tolak. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dengan penggunaan metode pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa tema 1 subtema 3 kelas V SDS HKBP Pardamean Medan.

4. Kesimpulan dan Saran

Bersumber pembahasan teoritis dan empiris data penelitian mengenai hasil penelitian pengaruh Spin Reward terhadap pembelajaran aktif murid pada Tema 1 Subtema 3 Kelas V SDS HKBP Pardamean Medan TA 2023/2024, peneliti dapat mengambil kesimpulan yakni:

Terdapat pengaruh signifikan metode pemberian reward terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = -51,5642 > t_{tabel} = -1,7207$ dengan taraf signifikansi 0,05 yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa kelas V SDS HKBP Pardamean Medan T.A 2023/2024 yang diberi perlakuan pada kelas eksperimen.

Bersumber uraian di atas dapat ditarik suatu kesimpulan yang komprehensif yakni hasil penelitian ini memperkuat teori behavioris turunan dari John W. Santrock dan Paul D. Dierich yang menyatakan bahwasanya metode reward (penguatan) dapat menolongmenaikkan pembelajaran. aktivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, S. (2009). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. PT. Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (1980). Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rhineka Cipta.

- Arikunto, S. (2022). Metodologi Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Rhineka Cipta.
- Dictionary, A. (n.d.). Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris.
- Djamarah, S. B. (2005). Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2009). Proses Belajar Mengajar. Bumi Aksara.
- Hamzah, U. (2017). Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di bidang pendidikan). Bumi Aksara.
- Hasan, A. (2005). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Lestari, K. E. dan M. R. Y. (2015). Penelitian Pendidikan Matematika. PT. Refika Aditama.
- M. Ngalim Purwanto. (2009). Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2009). Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004. PT Remaja Rosdakarya.
- Rosalia. (2005). Aktivitas Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta.
- Santrock, J. W. (2008). Psikologi pendidikan (Edisi ke-2). In Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta.
- sudjana, nana. (2010). Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar. Sinar Baru Algesindo.
- Suharso, P. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif untuk Bisnis. indeks.
- Syah, M. (2012). Psikologi Belajar. Raja Grafindo Persada.
- Syaodih, N. (2012). Metode Penelitian Pendidikan. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Tulus, W. (2004). Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan. UMM.
- Usman, M. U. (2000). Menjadi Guru Profesional. Remaja Rosdakarya.
- Yamin, M. (2007). Kiat Membelajarkan Siswa. Gaung Persada Press dan Center for Learning Innovation (CLI).