

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCHOOLGY UNTUK
MENINGKATAKAN MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN FISIKA KELAS 10**

Nurlaili Murdiana¹, Hamsi Mansur², Karyono Ibnu Ahmad³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹nurlailimurdiana2996@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³karyonoibnu@ulm.ac.id

Abstrak

The background of the research is lack of student interest in learning and boring learning methods. On the other hand teachers who do not keep up with the times. The research method in this study uses the Research and Development (R&D) method to produce this learning media product adopting the Borg and Gall development model by using data through field observations, interviews, questionnaires or questionnaires, and documentation. The results of the data obtained through field trials conducted 3 times With the results of a percentage of 70% and a good and proper category to use. For expert material validators, that is, 87% with a very good category. For the N-Gain test results itself shows a gain value of 0.72 which has high criteria. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that the learning media of the schoology in Geometric Optics Physics subject matter succeeded in increasing the interest in learning of 10th grade students at SMK Darul Dakwah Wal Irsyad Batulicin.

Keywords: Development, Learning Media, Physics Subjects, Interest in Learning.

Abstrak

Latar belakang penelitian ialah minat belajar siswa yang kurang dan metode pembelajaran yang membosankan membuat penenliti melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran. Di-sisi lain guru yang tidak mengikuti perkembangan zaman. Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan produk media pembelajaran ini mengadpsi pada model pengembangan Borg and Gall dengan melalui data Observasi lapangan, Wawancara, Pengambialn Angket atau Kuesioner,dan Dokumentasi. Adapun Hasil Data yang diperoleh melalui uji coba lapangan yang dilakukan sebanyak 3 kali. Dengan hasil persentase 70% dan kategori baik dan layak untuk digunakan. Untuk validator ahli materi yaitu, 87% dengan kategori sangat baik . Untuk hasil uji *N-Gainnya* sendiri menunjukkan nilai *gain* sebesar 0.72 yang memiliki kriteria tinggi dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran schoology pada mata pelajaran Fisika materi Optik Geometris berhasil dan layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 10 di SMK Darul Dakwah Wal Irsyad Batulicin.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Mata pelajaran Fisika, Minat Belajar

Pendahuluan

Seiring dengan adanya pembangunan dan pengembangan di Indonesia telah memasuki era dimana pembelajaran yang dulunya dilakukan dengan metode yang tradisional bergeser pada pembelajaran yang modern. Hal ini dapat dilihat dengan adanya sistem pendidikan yang berlaku yang dikatakan oleh Soetopo saat itu. Sedangkan penyelenggaraan sistem pendidikan sendiri itu hanya dapat dilakukan di sekolah yang langsung dikemukakan oleh Kompri dengan anggapan bahwa sekolah sendiri merupakan salah satu sistem pendidikan untuk menciptakan manusia yang berpendidikan tanpa melihat latar belakang budaya dan tingkat sosial dan ekonomi siswa di dalamnya. Kompri,dkk(2015,p.23) juga menengemukakan bahwa pendidikan sendiri bersifat wajib atau menjadi hak setiap warga negara Indonesia khususnya pendidikan 9 tahun. Pernyataan ini juga dikuatkan oleh (Hamsi,M., Utama,A.H.,& Irianti,E 2019) pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 6 Ayat 1 bahwa “Setiap warga negara berusia tujuh sampai dengan lima tahun wajib mengikuti pendidikan dasar”.

Hanya saja, dengan banyaknya sekolah yang tersebar luas kini bukan berarti pendidikan kita telah mengikuti perkembangan era yang semakin pesat. Sedangkan kita ketahui bahwasanya sekolah merupakan tempat untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu baik itu pendidik maupun peserta didik. Tetapi justru sangat disayangkan masih banyaknya sekolah-sekolahan yang metode pembelajarannya masih menggunakan metode yang tradisional. Dengan teknologi inilah sebenarnya guru dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif sehingga membuat minat belajar dan respon belajar seorang siswa dapat meningkat yang disampaikan oleh Ishak Abdullah & Deni (2017,p.16). Hal ini dapat kita lihat pada pengertian dari Sriyanti bahwa, minat memiliki kecenderungan pada gairah atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu yang disampaikan oleh Sriyanti Lilik (2009,p.8). tidak hanya disitu, pada kurikulum

sekarangpun lebih menuntut keaktifan siswa dibanding guru itu sendiri. Maka disinilah guru harus lebih aktif guna memacu pada kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu yang disampaikan oleh Rusman (2015,p.37). dengan tema pembaharuan dan perbaikan kurikulum 2013 yaitu menciptakan manusia Indonesia yang mampu berpikir kreatif, produktif, inovatif, proaktif, dan afektif, melalui pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara intergratif (Mastur (2013,p.51). maka kurikulum ini memiliki khas yang lebih terhadap satu dorongan guna menciptakan suatu media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif guna meningkatkan minat belajar seorang siswa. Karna peningkatan suatu minat yang menyenangkan merupakan salah satu kebutuhan dan kepentingan bagi seseorang untuk menghasilkan kepuasan pada seseorang. Adanya penurunan pada kepentingan, kepuasan, maupun kebutuhan seseorang nantinya bisa berdampak pada minat seseorang yang dikatakan oleh Sadirman (2012,p. 4).

Kehadirannya Teknologi yang pesat dapat kita lihat melalui adanya Media pembelajaran berbasis *schoolology*, yaitu suatu proses pembelajaran yang bisa kita lakukan dan dapatkan dimanapun dan kapanpun. penggunaan media pembelajaran berbasis ini sendiri memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan belajar sesuai dengan pendapat Wahyuningsih Dian & Rahmat (2017,p.2). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya kemukakan dari Dabbag & Rithland yang juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis secara terencana dan terstruktur dapat meningkatkan interaktivitas, kemandirian, dan hasil belajar. Dengan begitu penggunaan media pembelajaran berbasis merupakan salah satu metode yang banyak digunakan. Hanya saja terkadang kemampuan tenaga kependidikan kini mulai kurang berkembang. Artinya banyak tenaga kependidikan yang tidak bisa mengimbangi perkembangan teknologi yang ada.

Metode pembelajaran yang tradisional masih digunakan. Hal ini dapat dipahami dikarenakan sekolah-sekolahan ini berada di tengah perdesaan. Dan dilihat kembali tenaga

kependidikan yang hampir secara menyeluruh tidak memahami akan kehadirannya teknologi di era sekarang. Tidak hanya itu, adanya sarana berupa laboratorium yang lengkap dengan komputer yang disiapkan oleh pihak sekolah tidak digunakan secara penuh oleh tenaga kependidikan yang ada. Kurangnya Minat Belajar siswa pada mata pelajaran Fisika dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan membuat pengembangan media pembelajaran berbasis schoology sangat tepat digunakan. Karena dengan media daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa Sudjana, Nana (2013, p.34). Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas 10 Di SMK Darul Dakwah Wal Irsyad”.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Bertujuan untuk mengembangkan, menguji kemanfaatan dan efektivitas produk yang dikembangkan berupa produk teknologi, material organisasi, metode, strategi, model, media alat bantu belajar dan sebagainya. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah dari Borg & Gall. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan dari bulan Januari-Maret 2020. Di SMK Darul Dakwah Wal Irsyad Batulicin. Sekolah ini bertempat di Jl. Raya Batulicin Kec. Batulicin, Kab. Tanah Bumbu Provinsi Kalimantan Selatan.

Target/Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang menjadi penelitian yaitu siswa kelas 10 di SMK Darul Dakwah Wal Irsyad Batulicin. Peneliti memilih subjek ini dengan alasan

rendahnya minat belajar siswa dan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis schoology. Ahli dalam penelitian ini ialah Bapak Adrie Satrio, M. Pd selaku dosen program studi Teknologi Pendidikan. Ahli materi dalam penelitian ini ialah ibu Aprilia Dwi Anggraini S. Pd selaku guru kelas 10 di SMK Darul Dakwah Wal Irsyad Batulicin.

Prosedur

Acuan pada model ini ialah model *Borg and Gall* yang memiliki sepuluh penelitian, tetapi dari sepuluh langkah tadi penulis membatasi langkah-langkah menjadi tujuh langkah karena pada langkah ketujuh tersebut sudah dapat menjawab rumusan masalah dari penelitian. Prosedur pengembangan yang peneliti lakukan dalam penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Fisika kelas 10 di SMK Darul Dakwah Wal Irsyad Batulicin dengan materi “Optik Geometris” adalah seperti berikut :

1. Potensi dan Masalah, Tahap dimana penulis melakukan penelitian untuk mengetahui permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran yang terjadi di kelas dengan menggunakan metode observasi dan wawancara langsung kepada guru mata pelajaran Fisika khususnya, dan untuk observasi sendiri dilakukan dengan mengamati langsung keadaan yang terjadi pada saat proses pembelajaran Fisika di kelas 10.
2. Pengkajian Materi, Setelah menemukan masalah pada tahapan sebelumnya, maka peneliti akan kembali melakukan pengkajian materi, yaitu dengan menentukan materi yang akan disampaikan pada siswa, dan materi yang digunakan. Kemudian menentukan indikator dari materi yang dipilih, dan sebelum penentuan dilakukan maka adanya proses konsultasi terhadap ahli materi, sedangkan untuk pengkajian perangkat media pembelajaran media pembelajaran berbasis schoology.
3. Desain Produk, Jika tahap yang sebelumnya telah dilakukan, maka langkah selanjutnya ialah pembuatan produk awal media pembelajaran

berbasis menggunakan schoology dengan cara :

- a. Men-download aplikasi schoology yang terdapat di *play store* yang kemudian di instal di *smartphone* lalu buatlah akun guru dan lengkapi profil yang dirasa perlu agar identitas nantinya dapat terlihat jelas.
 - b. Membuat *courses* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran, jangan lupa untuk melengkapi fitur yang dirasa perlu, lalu buat dan input materi pembelajaran yang telah di desain berupa *hand out* agar dapat di download nantinya.
 - c. setelah kelas telah terbuat, maka materi materi lainnya baik itu berupa video, gambar, atau pun simulasi bisa di tambahkan dengan menu *All Materials*.
 - d. Kemudian pilih *Add file/link/External tool*.
4. Validasi desain, Pada tahapan ini, maka akan dilakukan uji validasi desain dengan menilai rancangan produk media pembelajaran berbasis menggunakan schoology. Tahapan ini akan dilakukan dengan beberapa dosen yang ahli dalam media khususnya.
 5. Revisi Desain, Sesudah desain tadi jadi, dan divalidasi melalui konsultasi dengan beberapa dosen yang ahli dalam bidangnya. Maka akan ditemukan kelemahan-kelemahan dari produk yang telah dibuat, dan kemudian dilakukan perbaikan produk dari sebelumnya.
 6. Uji Coba Produk, Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba produk untuk mengetahui respon dari siswa terhadap penggunaan media pembelajaran media pembelajaran berbasis schoology pada mata pelajaran Fisika. Untuk uji coba produk akan dilakukan dengan uji kelompok kecil pada 6 orang siswa yang masing masing nya akan diberikan angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Hal ini dilakukan guna mengetahui apakah media yang dikembangkan dalam

penyampaian pembelajaran akan lebih efektif, bermanfaat dan mengetahui respon siswa terhadap media tersebut. Kemudian uji kelompok lapangan kepada 30 peserta didik dengan memberikan angket dari beberapa pertanyaan.

7. Revisi Produk Operasional, yaitu Media pembelajaran berbasis media pembelajaran berbasis menggunakan schoology yang berdasarkan uji coba produk tadi akan menghasilkan penilaian siswa maupun guru apakah aplikasi schoology ini menarik dan dapat meningkatkan minat belajar dari siswa yang ada di SMK Darul Dakwah Wal Irsyad Batulicin pada mata pelajaran Fisika khususnya. Jika memang menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran berbasis media pembelajaran berbasis schoology ini dapat meningkatkan minat belajar dan bermanfaat bagi pembelajaran dari sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa bahan pembelajaran ini telah selesai dikembangkan dan menjadi produk akhir. Namun apabila produk ini masih belum mencapai sempurna maka hasil dari uji coba tadinya dapat dijadikan bahan perbaikan untuk penyempurnaan produk sehingga bisa menghasilkan produk akhir yang siap guna di sekolah.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi, Observasi yang akan dilakukan sesudah dan sebelum penggunaan media berbasis media pembelajaran berbasis schoology di SMK Darul Dakwah Wal Irsyad Batulicin yang berfokus pada minat belajar siswa dengan mata pelajaran Fisika khususnya pada materi Optik Geometris.
2. Wawancara, Wawancara merupakan komunikasi yang secara langsung antara yang wawancaranya dan yang wawancara. Tahapan ini akan dilakukan pada saat observasi, guna mendapatkan permasalahan dan informasi yang konkret dalam hal proses pembelajaran dengan cara

memberikan pertanyaan langsung terhadap narasumber.

3. Angket atau Kuesioner, Kuesioner atau angket yang dimaksud ini ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab nantinya, dan kuesioner yang akan digunakan pada penelitian kali ini ialah kuesioner tertutup yang berbentuk centang atau *checklist* yang akan berisi beberapa pernyataan atau pun pertanyaan. Kemudian seresi yang telah diberikan nantinya kepada responden akan diisi dengan memberikan tanda centang atau *checklist* pada kolom yang disediakan sesuai dengan pendapat responden tersebut. Data ini;ah yang nantinya bertujuan untuk mengetahui minat belajar seorang siswa dan sebagai validasi kelayakan suatu media yang telah dikembangkan.
4. Dokumentasi, Dokumentasi ini bisa berupa pengambilan gambar atau foto pada saat proses peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran berbasis schoology pada mata pelajaran Fisika kelas 10 di SMK Darul Dakwah Wal Irsyad Batulicin.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, analisa yang digunakan yaitu analisa deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket yang berbentuk deskriptif yang kemudian dikuantitatifkan agar mendapatkan hasil yang berupa angka. Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, maka peneliti menggunakan uji N-gain. Pengukuran hasil peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* dapat menggunakan uji N- gain, Sehingga besarnya kriteria faktor Gain yaitu: ‘

Tabel 1. Kriteria Besarnya Faktor Gain

Interval Kriteria
$g > 0,7$ Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$ Sedang

$g < 0,3$ Rendah

Setelah angket belajar siswa telah diberikan, maka selanjutnya ialah angket respon minat belajar yang diberikan untuk melihat peningkatan siswa dalam minat belajar nya, baik sebelum atau sesudah diberikan *treatment*. Rumus yang akan digunakan menggunakan angket Persentase interval. Dengan rumus teknik analisis kelayakan yang didapatkan setelah skor respon minat belajar dari sebelum dan sesudah siswa diberikan *treatment*. berikut kriteria persentase analisis data respon minat belajar siswa.

Tabel 1.8 Kriteria persentase analisis data respons minat belajar siswa

Interval Kriteria
$R > 50\%$ Baik
$R < 50\%$ Tidak baik

Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran dengan materi Optik geometris yang layak untuk digunakan pada saat pembelajaran Fisika dan meningkatkan minat belajar siswa di kelas 10. Apabila minat belajar siswa meningkat pada mata pelajaran Fisika dengan menggunakan media tersebut, maka media pembelajaran dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respon dari siswa melalui perhitungan angket. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data dari validasi ahli media, ahli materi, hasil dari uji coba siswa dan juga data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fisika . Hasil data dari dari validasi produk yang didapat dari ahli media, ahli materi. Hasil uji coba juga akan disajikan secara umum yaitu hasil uji coba lapangan awal yang dilakukan oleh 3 orang siswa kelas 10 , hasil uji coba lapangan sedang dilakukan oleh 6 orang siswa kelas 10 dan hasil uji coba pelaksanaan lapangan yang dilakukan oleh 32 siswa kelas SMK Darul Dakwah Wal Irsyad.

a. Validasi Media, Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yang mencakup Aspek kemudahan dan aspek tampilan. Penilaian dari ahli media ini akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk sebelum diuji cobakan lapangan. Secara keseluruhan, penilaian dari kedua aspek diatas memperoleh nilai rata-rata dengan jumlah persentase 70% Dengan kategori baik dan layak digunakan.

b. Validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran Fisika yang mencakup aspek kesesuaian materi dan aspek kualitas materi. Penilaian dari ahli materi ini akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk sebelum diuji cobakan lapangan. Secara keseluruhan, penilaian dari kedua aspek diatas memperoleh nilai rata-rata dengan jumlah persentase 87% dengan kategori sangat baik

c. Uji coba dilakukan tiga tahap yaitu uji coba lapangan awal dengan jumlah persentase 93% dengan keterangan kriteria kelayakan produk sangat baik, uji coba lapangan sedang dengan jumlah persentase 88% dengan keterangan kriteria kelayakan produk sangat baik, dan uji coba pelaksanaan lapangan persentase 93% dikatakan sangat valid dan tidak revisi.

d. Hasil Pengembangan Dari data yang didapat menunjukkan ada pengaruh terhadap penggunaan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan pada peningkatan minat respon belajar siswa kelas 10 di SMK Darul Dakwah Wal Irsyad Batulicin. Diperoleh respon minat belajar dari nilai angkat awal dan akhir yaitu 68 untuk angket awal dan akhir 93. Respon minat belajar siswa dari nilai angket awal dan angket akhir juga dinilai dengan uji *n-gain* sebesar 0,78 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *schoology* dapat meningkatkan respon minat belajar siswa pada mata pelajaran Fisika.

Pembahasan

pengembang media pembelajaran *schoology* pada mata pelajaran Fisika dengan Tema Optik Geometris menjadikan media dalam proses pembelajaran siswa dan guru yang baru guna meningkatkan minat belajar yang lebih tinggi. Pada indikator keefektifitasan pada metode mengajar yang baru berimbas pada kecepatan pemahaman murid pada pelajaran yang lebih tinggi, bertambahnya keefektifan murid, juga minat belajar yang meningkat

Simpulan dan Saran

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan peneliti, maka disimpulkan sebagai berikut :

1. Tahapan dalam pengembangan produk pembelajaran *schoology* menggunakan media *Borg and Gall* yang terdiri dari Potensi dan masalah, Pengkajian Materi, Desain Produk, Validasi desain, Revisi Desain, Uji coba produk, dan Revisi Produk Operasional.

2. Media pembelajaran *schoology* dirancang dan dibuat dengan menggunakan model *Borg and Gall* yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Fisika. Hasil dari validasi yang diberikan dari validator ahli media ialah produk yang dikembangkan kategori baik dan dikatakan layak untuk digunakan untuk proses pembelajaran di kelas. Sedangkan untuk validasi yang diberikan validator ahli materi ialah kategori sangat baik dan dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Setelah siswa menggunakan media pembelajaran *schoology*, minat belajar siswa dikelaspun meningkat. Dan hal ini berdasarkan pada hasil uji *N-gain* yang menghasilkan nilai sebesar 0.72, menurut nilai *n-gain* sendiri hal ini memiliki kriteria yang tinggi.

Saran

Dari hasil peneliti peroleh dari pengembangan media pembelajaran *schoology*, maka saran yang disampaikan peneliti ialah sebagai berikut :

1. Bagi Guru, agar bisa menggunakan media pembelajaran schoology sebagai sumber dalam melakukan proses pembelajaran. Yang nantinya guru bisa tetap melakukan pembelajaran jarak jauh guna menunjang pembelajaran yang sebelumnya tidak efektif.
2. Bagi siswa, jika memang mengalami kesulitan atau memahami materi pada mata pelajaran fisika tetapi malu untuk bertanya maka media schoology bisa digunakan dan dimanfaatkan. Kemudian jika ingin mengulang pembelajaran ini dapat dilakukan di rumah dengan membuka akun siswa.
3. Bagi peneliti, agar dapat mengembangkan media ini pada mata pelajaran yang lain guna mempermudah proses pembelajaran.

Wahyuningsih Dian dan Rahmat(2017),
“E-learning Teori dan Aplikasi”, Informatika : Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Hamsi, M., Utama, A.H., & Irianti, E. (2019, December). The Development of ecosystem Education Game Product to Improve Learning Motivation of 5th Grade Students in Elementary School. In *Internasional Conference on Education Technology (ICoET 2019)*. Atlantis Press
- Ishak Abdullhaden & Deni Darmawan (2017, September). *“Teknologi Pendidikan”*. PT Reamaja Rosadakarya. Bandung
- Kompri, dkk, (2015). *“Manajemen Pendidikan”*. ArRuzz Media. Yogyakarta
- Mastur, (2017). “Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pelaksanaan Pembelajaran di SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* (1): 50-64
- Nana Sudjana, (2020). *“Belajar dan Pembelajaran”*, PT. Rineka Cipta Hakim: Jakarta
- Sadirman, (2012). *“Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar”*. Rajawali Pers : Jakarta
- Sriyanti, Lilik. 2009. *“Psikologi Belajar”*. Jakarta : STAIN-Salatiga Press.