

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* PAI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT SISWA SD KELAS IV**

Ermawati¹, Fatimah², Agus Hadi Utama³

^{1,2,3} Universitas Lambung Mangkurat

¹ermawati8544@gmail.com, ²fatimah@ulm.ac.id, ³agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

Education is a conscious and planned effort to create a learning atmosphere and learning process. However, in the teaching and learning process there are several influencing factors, one of which is interest in learning. Interest is a sense of liking and interest in something. In this study, students' interest in learning was lacking, because there was no media used by the teacher when teaching other than books. This study aims to determine the process of developing, feasibility, and increasing the learning interest of fourth grade students at SDN Hilir Mesjid in Islamic religious education using puzzle media. This study uses the Research and Development (R&D) method which refers to the Borg and Gall model which is simplified into 6 stages. The results of this study that the product developed in the form of puzzle learning media was declared "very feasible". This media can also increase the learning interest of fourth graders at SDN Hilir Mesjid. As a recommendation for further researchers to be able to conduct trials and disseminate to other schools, then for teachers to be able to use puzzle learning media in the teaching and learning process.

Keywords: *developing puzzle learning media, increasing interest in learning, Islamic religious education learning media.*

Abstrak

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Namun, dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, salah satunya yaitu minat belajar. Minat merupakan rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal. Pada penelitian ini minat siswa dalam belajar kurang, karena tidak adanya media yang digunakan guru pada saat mengajar selain buku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan peningkatan minat belajar siswa kelas IV SDN Hilir Mesjid pada pendidikan agama islam dengan menggunakan media *puzzle*. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang mengacu pada model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 6 tahapan. Hasil penelitian ini produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *puzzle* dinyatakan "sangat layak". Media ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Hilir Mesjid. Sebagai rekomendasi untuk peneliti selanjutnya agar dapat melakukan uji coba dan penyebarluasan kesekolah lain, kemudian bagi guru agar dapat menggunakan media pembelajaran *puzzle* dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: pengembangan media pembelajaran *puzzle*, meningkatkan minat belajar, media pembelajaran pendidikan agama Islam.

Pendahuluan

Berdasarkan *Undang-undang No.20 tentang sisdiknas* pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satu dari pendidikan di sekolah yaitu pendidikan Agama Islam, pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama islam (Majid, A., dkk, 2005, p.30). Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi salah satunya yaitu kurangnya minat belajar. Hal tersebut membuat siswa cenderung tidak memperhatikan pembelajaran, tidak senang saat pembelajaran berlangsung, tidak puas, tidak berpartisipasi dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran (Mansur, H., Rafiudin, R., 2020, p.39). Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2003, p.180) Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN Hilir Mesjid pada saat proses belajar mengajar dikelas guru masih menggunakan buku juga metode ceramah. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan tidak aktif sehingga minat siswa dalam mengikuti pelajaran menjadi kurang. Oleh karena itu perlu digunakan media pembelajaran, sehingga membuat siswa lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selanjutnya, khusus untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan minat siswa untuk dapat menguasai dan memahami lebih dalam Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Salah satu media yang efektif yang dapat menarik minat belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Media

pembelajaran *puzzle* yaitu media sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Media ini merupakan media belajar yang menggunakan teknik permainan teka-teki guna mengasah otak. *puzzle* terdiri dari papan dan beberapa kepingan yang mana kepingan itu jika disusun akan menutupi bagian papan yang sedikit menjorok kedalam dan akan menjadi suatu bentuk tertentu. Tujuan penggunaan media pembelajaran ini sendiri yaitu agar memudahkan siswa dalam menguasai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan (Salim, A., & Utama, A.H, 2020, p. 72). Dalam pembelajaran mengenal malaikat dan tugasnya ini, pengembangan media pembelajaran *puzzle* juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga pemahaman sekaligus daya ingat para siswa.

Beberapa penelitian relevan yang membahas tentang media pembelajaran *puzzle*, yaitu:

- Darmawan, Reffine, dan baedowi (2019, pp. 14-17), menunjukkan bahwa mwdia *puzzle* susun kotak valid dan praktis digunakan dengan kriteria penilaian “baik sekali”.
- Kasmiatun (2020, pp. 52-56) hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran seni budaya.
- Basoni, I. (2019, p.10) menunjukkan adanya peningkatan minat belajar setelah menggunakan strategi *crossword puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas dapat dilihat bahwa belum ada penelitian yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran PAI materi “mengenal nama dan tugas malaikat” pada siswa kelas IV SD, sehingga peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R & D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013).

p. 297). Pengembangan pada penelitian ini mengacu pada Model Borg and Gall.

Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *puzzle* khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV yaitu “Mengenal Nama dan Tugas Malaikat”, karena berdasarkan pengamatan peneliti pada saat observasi awal, guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran dan siswa mengalami kebosanan saat mengikuti pelajaran. Siswa juga kurang fokus dan aktif saat pembelajaran berlangsung.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bertepatan dengan pandemic COVID-19, sehingga langkah-langkah penelitian pengembangan model Borg dan Gall yang jumlahnya sepuluh hanya bisa dijalankan 6 saja. Mulai dari (1) Pengumpulan Data; (2) Merencanakan Produk Media Pembelajaran Bergambar; (3) Pengembangan Produk Awal; (4) Validasi para Ahli; (5) Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli; dan (6) desiminasi dan implementasi. (Borg and Gall, 1983).

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan pada penelitian ini diadaptasi dari Model Borg and Gall dengan modifikasi sebagai berikut:

- a. *Research and Information Collecting*, merupakan langkah awal berupa studi literatur, observasi kelas maupun wawancara dengan guru kelas, semua proses ini dilaksanakan sebelum terjadinya pandemic, oleh karena itu observasi kelas dan wawancara dengan guru masih bisa dilaksanakana di SDN Hilir Mesjid Kabupaten Barito Kuala.
- b. *Planning*, pada tahap ini membuat perencanaan produk desain media pembelajaran *puzzle* sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran dan menarik minat siswa berdasarkan data-data yang diperoleh pada saat wawancara dan observasi.
- c. *Develop Preliminary Form a Product*, pengembangan produk ini meliputi penyiapan materi pelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle*, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi pembelajaran.

d. *Preliminary Field Testing*, uji coba awal dengan menyerahkan ke validator untuk menilai dan memberikan penilaian dengan menggunakan instrumen penilaian yang berbeda dari aspek media pembelajaran dan aspek materi, yang digunkan pada media pembelajaran *puzzle*. Peneliti meminta dua dosen Teknologi Pendidikan untuk melakukan validasi aspek media pembelajaran. Selanjutnya, dua guru mata pelajaran diminta untuk memberikan penilaian terhadap aspek materi yang digunakan pada media pembelajaran *puzzle* khusus topik “Mengenal Nama dan Tugas Malaikat”. Tujuannya adalah untuk mendapatkan evaluasi kualitatif dari produk yang dikembangkan.

e. *Final Product Revision*, revisi produk media pembelajaran *puzzle* dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari empat validator tersebut.

Instrumen Penelitian dan Analisis Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi (Mansur, H., Utama, A.H, & Eva, I., 2019, P. 208). Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran dikelas, sementara wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dialami guru saat mengajar. Terdapat dua instrument validasi yang menjadi instrument pada penelitian ini yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi.

Validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *puzzle* dari segi aspek kemudahan dan kegunaan. Ahli media pada penelitian ini adalah dosen yang memiliki kualifikasi ahli media. Sedangkan Instrumen Validasi Ahli Materi, diisi oleh dua guru yang mengajar materi “Mengenal Nama dan Tugas Malaikat”. Instrumen ahli media serta validasi ahli materi, pada penelitian ini dengan menggunakan Skala Likert, sebagai berikut:

- STL = Sangat Tidak Layak (1)
 TL = Tidak Layak (2)
 CL = Cukup Layak (3)
 L = Layak (4)
 SL = Sangat Layak (5)
 (Sugiyono, 2013, p. 107)

Hasil dari observasi dan wawancara akan dianalisa secara kualitatif untuk mengetahui kevalidan, kemudahan dan kegunaan media yang telah dikembangkan. Sedangkan kuesioner akan dianalisa dengan menggunakan Panduan Konversi Data Kualitatif Deskriptif. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar dilakukan uji *N-Gain* yang dikonversi menjadi beberapa tingkat kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Panduan Konversi *N-Gain*

<i>Interval</i>	<i>Kategori</i>
$g > 0,70$	<i>Tinggi</i>
$0,30 \leq g \leq 0,70$	<i>Sedang</i>
$g < 0,30$	<i>Rendah</i>

(Hake, 1998, p.68)

Keterangan:

Skor maksimum = 5

Skor minimum = 1

x = Skor rata-rata

Hasil dan Pembahasan

Pengumpulan Data Awal

Observasi dilakukan dengan mengamati pembelajaran mata pelajaran PAI “Mengetahui Nama dan Tugas Malaikat” mulai dari guru masuk ke kelas IV SDN Hilir Mesjid sampai dengan guru meninggalkan kelas selama 45 menit pada tanggal 17 Februari 2020. Pada saat observasi, guru menggunakan buku, dan dengan metode ceramah untuk menjelaskan topik hari itu dan ditambah dengan mencatat materi di papan tulis. Guru mengakui bahwa fasilitas di sekolah juga masih kurang, beliau tidak kreatif dalam membuat media pembelajaran, siswa kurang fokus terhadap pelajaran dikarenakan tidak adanya media yang menarik perhatian dan hal ini juga membuat rendahnya minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil analisis masalah tersebut, ditemukan beberapa informasi tentang kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama ini, informasi tersebut adalah sebagai berikut:

- Pembelajaran mata pelajaran PAI “Mengetahui Nama dan Tugas Malaikat” hanya disampaikan dengan menggunakan buku teks dan penjelasan dari guru dengan metode ceramah.

- Pada saat pembelajaran dikelas siswa merasa bosan dan cenderung asik sendiri dengan teman sebangkunya.
- Siswa kurang berminat dikarenakan guru hanya menggunakan buku dan metode ceramah.

Perencanaan

Setelah dianalisis semua data yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa perlu ada inovasi pembelajaran agar minat siswa dapat meningkat dalam mata pelajaran PAI “Mengetahui Nama dan Tugas Malaikat” dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Media pembelajaran *puzzle* dikembangkan dengan menggunakan bentuk serta tulisan yang menarik dan berwarna, sehingga bisa meningkatkan minat siswa untuk mau mempelajari mata pelajaran PAI “Mengetahui Nama dan Tugas Malaikat”.

Pengembangan Produk Awal

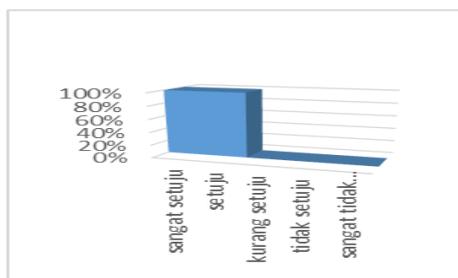
Hasil dari analisis kebutuhan yang diperoleh dari observasi dan wawancara terhadap guru kelas, menjadi pertimbangan dalam penyusunan pembuatan desain produk media pembelajaran *puzzle*. Ada beberapa tahap pembuatan media pembelajaran *puzzle*:

- Menentukan isi pengembangan berdasarkan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti yang akan dijadikan pengembangan media pembelajaran *puzzle*.
- Merencanakan isi konten pengembangan media *puzzle*.
- Studi pustaka mencakup isi buku dan mengumpulkan referensi.
- Menggunakan software (perangkat lunak) dalam membuat icon yang lebih menarik dengan menggunakan *clip studio paint pro*.

Validasi Ahli

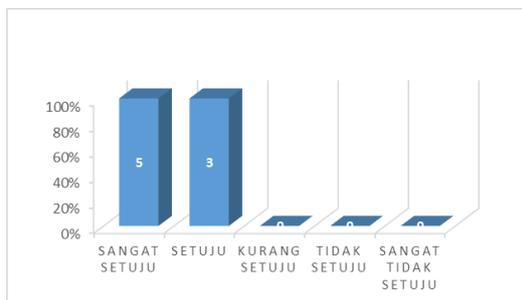
Validasi dilakukan berdasarkan beberapa aspek yaitu media pembelajaran, materi, gambar dan bahasa. Instrumen validasi selanjutnya diserahkan kepada masing-masing ahli. Sebelum instrumen ahli melakukan penilaian terhadap media pembelajaran *puzzle*. Deskripsi hasil uji coba ahli tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media



Berdasarkan penilaian dari ahli media seperti terlihat di Tabel 2 diperoleh penilaian sebesar 82,85%. Hasil dari skor tersebut mendapat kategori sangat layak. Dari penilaian tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* telah dinyatakan layak oleh ahli media.

Tabel 3. Rerata Hasil Validasi Ahli Materi



Berdasarkan perhitungan data kualitatif penilaian dari ahli materi yang terlihat di Tabel 3, secara keseluruhan didapatkan skor persentasi dengan jumlah sebesar 91,89%. skor ini menunjukkan kriteria sangat layak, dan dapat disimpulkan media pembelajaran *puzzle* sangat layak.

Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli

Pada table 4 dapat dilihat secara singkat dan jelas perbaikan-perbaikan yang diusulkan oleh validator ahli media, perbaikan media pembelajaran *puzzle* ini memerlukan 2 kali revisi sesuai masukan dan saran oleh validator ahli media. Setelah direvisi dua validator menyatakan bahwa media pembelajaran *puzzle* ini layak untuk dilakukan uji coba ke lapangan.

Tabel 4. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media

Subyek	Pendapat dan Saran
Validator I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan material media pada hasil akhir papan nama dan tugas malaikat lebih dirapikan. 2. Teks nama malaikat di buat 3 dimensi.
Validator II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna tulisan dibuat <i>contrast</i> agar <i>readbilitynya</i> bisa jelas 2. Angka 10 pada outline diperbaiki 3. Rubah warna <i>puzzle</i> agar tidak sama dan terlalu mudah untuk disusun.

Berdasarkan tabel 5 terdapat masukan dan saran untuk perbaikan media pembelajaran *puzzle*. Perbaikan dilakukan 1 kali sesuai dengan masukan dan saran oleh validator ahli materi. Setelah direvisi validator menyatakan bahwa media pembelajaran *puzzle* ini layak untuk dilakukan uji coba ke lapangan.

Tabel 5. Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi

Subyek	Pendapat dan Saran
Validator I	Dirapikan tulisannya dan <i>background</i> nama dan tugas malaikat di beri warna
Validator II	Sesuaikan urutan nama dan tugas malaikat dengan yang ada pada rencana pembelajaran

Hasil Uji Coba Lapangan

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Data Pencapaian Minat Belajar Siswa

Rekapitulasi	Kelas Kelompok Kecil	
N-gain	Minimum	0,26
	Maksimum	0,59
	Rerata	0,44
	Tinggi	0 (0%)
Nilai	Sedang	5 (83,33%)
	Rendah	1 (1,6%)
	Total	6 (100%)

Pada tabel 6 hasil analisis rekapitulasi penilaian data pencapaian minat belajar siswa yang dilakukan untuk melihat adanya perbedaan yang signifikan antara peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Rerata nilai dari *N-gain score* minat belajar siswa diperoleh hasil 0,44 dengan kriteria nilai “sedang”. Dapat disimpulkan minat belajar siswa naik dan terdapat perbedaan.

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* memang bertujuan untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya siswa SD yang kemampuan untuk berkonsentrasinya masih kurang. Perlu dipikirkan media-media yang menarik sehingga membuat para siswa bersemangat untuk belajar. Di penelitian ini, khusus pembelajaran Pendidikan Agama Islam “Mengenal Nama dan Tugas Malaikat”, media pembelajaran *puzzle* bisa menjadi salah satu media yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa SD. Sebagaimana disampaikan oleh Arsyad Azhar media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan serta media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa. Hal ini setara dengan media *puzzle* karena termasuk dalam kategori media visual.

Sehubungan dengan adanya pandemi COVID-19 maka penelitian pengembangan berdasarkan Borg dan Gall ini hanya sampai validasi media pembelajaran *puzzle* oleh dua validator ahli media pembelajaran dan dua validator ahli materi. Media pembelajaran *puzzle* ini dapat digunakan dengan beberapa saran perbaikan dari validator ahli media, dan validator ahli materi pembelajaran menyarankan beberapa perbaikan sehingga media pembelajaran ini dapat diujicobakan ke siswa SD Kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran bergambar yang dikembangkan sudah layak dan dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan topik “Mengenal Nama dan Tugas Malaikat”.

Simpulan dan Saran

Prosedur pengembangan media pembelajaran *puzzle* dengan menggunakan model Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan pengembangan produk, akan tetapi karena adanya pandemi COVID-19 hanya

enam tahap saja yang bisa dilaksanakan pada penelitian ini, yakni: (1) Riset dan Pengumpulan Data; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan Produk Awal; (4) Validasi Ahli; (5) Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli; dan (6) Desiminasi dan Implementasi. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi mengenal malaikat dan tugasnya diperoleh hasil dari analisis data ahli media dengan penilaian 82,85% dengan kriteria sangat layak dan analisis data ahli materi diperoleh hasil penilaian 91,89% dengan kriteria sangat layak.

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* mengenal malaikat dan tugasnya mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Hilir Mesjid dengan nilai rata-rata pretest 41,5 dan nilai rata-rata posttest 67,83. Rerata nilai dari *N-gain score* minat belajar siswa diperoleh hasil 0,44 dengan kriteria nilai “sedang”.

Saran-saran untuk peneliti selanjutnya adalah Pengembangan media pembelajaran *puzzle* pendidikan Agama Islam kelas IV SD pada tema lain perlu dikembangkan. Untuk penelitian selanjutnya pada pengembangan media pembelajaran *puzzle* mengenal malaikat dan tugasnya untuk dilakukan uji efektivitas hasil belajar siswa. Untuk peneliti selanjutnya agar lebih menganalisis lagi karakteristik siswa dari usia dan kemampuan berfikir kognitif siswa. Peneliti diharapkan melakukan observasi, pengamatan dan tanya jawab langsung dengan siswa dalam interaksi kegiatan belajar, agar peneliti mengetahui media apa yang tepat digunakan untuk siswa. Peneliti diharapkan melakukan pengamatan dan analisis minat siswa dalam belajar di kelas yang lebih besar, dengan sampel yang banyak agar penelitian ini lebih valid dan reliabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Majid, A., dkk. (2005). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Basoni, I. (2019). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Strategi Crossword Puzzle dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas vii c di smpn 1 kecamatan siman ponorogo*. (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).

- Borg. W.R., & Gall, M.D. (1983) *Education Research: An Introduction in Longman* (Fourth Edi). New York: Longman
- Darmawan, Lutfi Andi, Fine Reffiane, and Sunan Baedowi. 2019. "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3.1
- Hake, R. R. (1998). *Interactive-Engangement vs Traditional Methods: A Six Thousand Student Survey of Mechanicstest Data for Introductory Physics Course*. *The American Journal of Physiscs Research* 66, 64-74.
- Lutfi, A. D., , Fine, R., & Sunan, B. (2019). *Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3.1
- Hamsi, M., dan Rafiudin. Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.
- Hamsi, M., Agus, H. U., & Eva, I. (2019). *The Development of Ecosystem Education Game Product to Improve Learning Motivation Of 5th Grade Students in Elementary School*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. volume 372. (p. 208).
- Kasmiatun, (2020). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Seni Budaya Melalui Model Discovery Learning Dengan Media Puzzle*. *Journal Penelitian Ilmu Pendidikan* 13.1 (pp. 52-62).
- Salim, A., & Utama, A.H, (2020). *Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin*.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*