

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
MELALUI MEDIA *GAME EDUCATION* DALAM PEMBELAJARAN IPS  
DI MTs HASBUR RACHMAN ALIF DESA LENGKONG WETAN  
KABUPATEN MAJALENGKA**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)  
Pada Jurusan Tadris IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon



Oleh :

**ASEP SAMSUL MAARIF**

**NIM: 14111410008**

**KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI  
CIREBON  
2016 M/1437 H**

## ABSTRAK

**ASEP SAMSUL MA'ARIF, 14111410008: Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media *Game Education* dalam Pembelajaran IPS Kelas VII di MTs Hasbur Rachman Alif.**

Berdasarkan Observasi awal di kelas VII MTs Hasbur Rachman Alif terlihat proses pembelajaran IPS masih menggunakan media spidol dan papan tulis. Sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran. Hal ini berakibat pada kejenuhan dan kebosanan yang berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang dari KKM yang diterapkan di MTs Hasbur Rachman Alif yakni 70.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *Game Education* pada mata pelajaran IPS Terpadu, aktivitas siswa dan kinerja guru dengan pembelajaran dengan menggunakan media *Game Education*, dan mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media *Game education* pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hasbur Rachman Alif.

Pembelajaran dengan menggunakan media *Game Education* menekankan motivasi siswa untuk berpikir kritis dan menuangkan. Hal ini memudahkan siswa untuk mengakses materi IPS yang banyak dimanapun, serta mempermudah daya ingat siswa tentang apa yang telah didapatkan selama proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama tiga siklus. Teknik Pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Hasbur Rachman Alif sebanyak 31 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

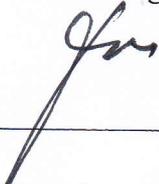
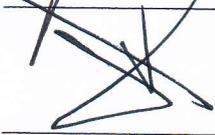
Pembelajaran dengan menggunakan media *Game Education* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hal ini terlihat dari hasil tes yang telah dilakukan selama tiga siklus, dimana pada pratindakan (pretes) nilai sebesar 65,25 dan ketuntasan belajar 25 %, siklus I nilai rata-rata sebesar 76,75 dan ketuntasan belajar siswa sebesar 65,5% siklus II nilai rata-rata siswa 85,75 dan nilai ketuntasan belajar sebesar 90% siklus III dengan nilai rata-rata 92,25 dan ketuntasan belajar mengalami peningkatannya itu 97,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Game Education* merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTs Hasbur Rachman Alif.

**Kata Kunci : *Game Education*, Motivasi Belajar, PTK.**

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui *Game Education* dalam Pembelajaran IPS di MTs Hasbur Rachman Alif Desa Lengkong Wetan Kabupaten Majalengka” oleh Asep Samsul Ma’arif, NIM 14111410008 telah di Munaqasahkan pada hari Kamis, 10 Desember 2015 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan **Lulus**.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (T-IPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <b><u>Dr. Ratna Puspitasari, M.Pd</u></b> NIP. 19721215 200501 2 004	<u>06-01-2016</u>	
Sekretaris Jurusan <b><u>Euis Puspitasari, S.E., M.Pd</u></b> NIP. 19810313 201101 2 008	<u>06-01-2016</u>	
Penguji I <b><u>Dr. Ratna Puspitasari, M.Pd</u></b> NIP. 19721215 200501 2 004	<u>06-01-2016</u>	
Penguji II <b><u>Dr. H. Sukilani, M.Pd</u></b> NIP. 19610817 198703 1 004	<u>06-01-2016</u>	
Pembimbing I <b><u>Dra. Hj. Isnin Agustin Amalia, MA</u></b> NIP.19630508 198803 2 001	<u>06-01-2016</u>	
Pembimbing II <b><u>Nur Eka Setiowati, M.Si</u></b> NIP.19810308 200604 2 001	<u>06-01-2016</u>	

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



**Dr. Ilman Nafi'a, M.Ag**

NIP. 19721220 199803 1 004

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi masalah .....	4
C. Fokus Kajian .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori .....	7
1. Metode Motivasi Belajar.....	7
2. Media Pembelajaran .....	14
3. Game Education.....	18
4. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu.....	22
5. Konsep Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	24
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	27
C. Kerangka Pemikiran.....	27
D. Hipotesis Tindakan .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian .....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
C. Subyek Penelitian .....	31
D. Jenis Tindakan .....	31
E. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data .....	33
F. Teknik Analisis Data .....	36

G. Indikator Keberhasilan .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian.....	38
B. Pembahasan .....	80
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Tujuan sebuah pendidikan bisa di ibaratkan sebuah tongkat bagi orang yang buta, untuk menuntun kegelapan dan penentu bagi sebuah tujuan. Begitulah kira-kira ungkapan yang tepat diatas akan pentingnya peranan pendidikan dalam kehidupan manusia. Tidak bisa di bayangkan apabila dalam kehidupan manusia tanpa adanya peranan dan kontrol pendidikan didalamnya. Tanpa menafikan paradigma pendidikan yang negatif, sebenarnya banyak peranan pendidikan dalam kehidupan yang tidak manusia sadari. Dalam kehidupan nyata meskipun sering terjadi penyimpangan dalam dunia pendidikan, pada hakikatnya bukan nilai pendidikannya yang salah melainkan pelaku dari pendidikan itu sendiri. Menurut Mulyasa (2003: 21) dalam pendidikan mempunyai dua tujuan pendidikan yaitu secara makro dan mikro: Secara makro pendidikan bertujuan membentuk organisasi pendidikan yang bersifat otonom sehingga mampu melakukan inovasi dalam pendidikan untuk menuju suatu lembaga yang beretika, selalu menggunakan nalar, berkemampuan komunikasi sosial yang positif dan memiliki sumber daya manusia yang sehat dan tangguh. Secara mikro pendidikan bertujuan membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beretika (beradab dan berwawasan budaya bangsa Indonesia), memiliki nalar (maju, cakap, cerdas, kreatif, inovatif dan bertanggung jawab), berkemampuan komunikasi sosial (tertib dan sadar hukum, kooperatif dan kompetitif, demokratis), dan berbadan sehat sehingga menjadi manusia mandiri.

Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan para pendidik dalam mencapai tujuan-tujuan yang diatas harus melakukan suatu perubahan-perubahan pembaruan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajarnya agar dapat memenuhi tuntutan kurikulum. Pendidik dituntut agar dapat menerapkan

inovasi-inovasi baru dalam pendidikan khususnya dalam inovasi pembelajaran di sekolah karena pengembangan inovasi pembelajaran sangat menuntut kreativitas pendidik.

Di zaman globalisasi saat ini, kemajuan teknologi telah masuk didalam dunia pendidikan. Oleh karena itu pada zaman ini dalam dunia pendidikan sudah memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk memberikan pendidikan yang dapat memotivasi anak-anak atau siswa dalam kegiatan belajar dikelas khususnya dalam pelajaran IPS.

Media pembelajaran adalah seluruh alat atau bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televise, koran, majalah dan sebagainya (Wina Sanjaya, 2010;204).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu media *game education*. Dalam media ini guru dapat menerapkan game sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan alat-alat elektronik seperti computer, *handphone* (Hp), dan berbagai macam gadget lainnya sebagai perantaranya atau menggunakan alat-alat tradisional seperti menggunakan kertas karton, spidol, kertas bergambar dan lain sebagainya.

Pada hakikatnya media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia (pendidik) untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima (peserta didik) yang dituju. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan meningkatnya motivasi belajar maka tujuan dari proses belajar mengajar akan lebih mudah tercapai.

Setiap anak pada zaman sekarang yang kategorinya adalah seorang peserta didik tahu yang namanya game, kebanyakan dari mereka sangat suka memainkannya baik melalui komputer maupun handphone. Mereka beralasan bahwa game dapat dijadikan alat untuk refreshing saat suntuk dalam belajar. Namun dalam kenyataannya mereka banyak memainkan game-game yang tidak bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuannya dan malah menjadikannya ketagihan sehingga lupa untuk belajar. Bahkan, beberapa siswa sengaja

membawa laptop ke sekolah hanya untuk online dan bermain game selain untuk kegiatan belajar.

Citra game di masyarakat juga masih dipandang sebelah mata, game dianggap sebagai media hiburan yang tidak bermanfaat dibanding sebagai media pembelajaran. Sifat dasar game yang menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*) dan menyenangkan (*fun*) bagi mereka yang menyukai permainan modern ini, sehingga game berdampak negatif apabila yang dimainkan adalah game yang tidak bersifat edukasional. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah game edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam belajar.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan ini komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari berberapa penelitian dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media yang melibatkan komputer ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Jam ajar yang berlangsung cukup lama dalam sebuah proses pembelajaran dapat membuat seorang siswa merasa suntuk dan bosan, dengan adanya game edukasi siswa diharapkan dapat belajar sambil bermain sehingga mereka akan lebih merasa senang dan bersemangat dalam belajar meskipun dalam jam ajar yang cukup lama sekalipun.

Penerapan game untuk media pendidikan atau yang disebut *education game* bermula dari perkembangan *video game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Pembantu Rektor III ITS, Suasmoro mengungkapkan game edukasi ini perlu dikembangkan dan seharusnya game tidak hanya menyenangkan tapi juga dapat mendidik (republika.co.id, 2011). Melihat kepopuleran game tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan game dan menerapkannya pada pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum. Game harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis, pembelajaran IPS yang dilaksanakan masih bersifat verbalis dan berpusat pada guru. Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Salah satu alternatif media yang perlu dikembangkan adalah *game education*. Dari hasil observasi penulis dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik sangat menyukai game, mereka menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain game baik di sekolah maupun di rumah. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang berbasis *game edukasi* pada mata pelajaran IPS dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan dari masalah ini penulis ingin mencoba mengangkat judul “UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA *GAME EDUCATION* DALAM PEMBELAJARAN IPS DI MTs HASBUR RACHMAN ALIF DESA LENGKONG WETAN KABUPATEN MAJALENGKA”.

## **B. Identifikasi Masalah**

### 1. Wilayah kajian

Wilayah kajian penelitian ini termasuk pada wilayah kajian Strategi Belajar Mengajar (SBM) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

### 2. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas VII MTs Hasbur Rachman Alif

### 3. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan yaitu penelitian tindakan kelas yaitu tentang Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media

*Game Education* kelas pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII MTs  
Hasbur Rachman Alif

### **C. Fokus Kajian**

Berdasarkan masalah diatas maka penulis membatasi pokok masalah penelitian sebagai berikut:

1. Media *Game Education* subyek penelitiannya adalah siswa kelas VII MTs Hasbur Rachman Alif.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu yang diteliti di kelas VII MTs Hasbur Rachman Alif.
3. Penelitian dilakukan pada pembelajaran IPS Terpadu kelas VII semester II di MTs Hasbur Rachman Alif.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan Media *Game Education* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTs Hasbur Rachman Alif ?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dan kinerja guru dengan penerapan media *Game Education* pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII MTs Hasbur Rachman Alif?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan media *Game Education* pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Hasbur Rachman Alif ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan media *Game Education* pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII MTs Hasbur Rachman Alif.
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dan kinerja guru dengan penerapan media *Game Education* pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII MTs Hasbur Rachman Alif.

3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media *Game Education* pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII MTs Hasbur Rachman Alif.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **a. Peneliti**

Bagi peneliti dengan adanya penelitian ini dapat mengetahui media baru yang efektif diterapkan dalam proses belajar mengajar, yang mana hal ini dapat menjadi bekal untuk peneliti ketika menjadi guru.

### **b. Siswa**

Bagi siswa yaitu dapat membangkitkan semangat belajar dan menghilangkan rasa jenuh selama proses pembelajaran serta membantu dalam proses pemahaman materi dan mengkaitkannya dengan kondisi sosial di masyarakat sehingga diperoleh sebuah konsep ilmu pengetahuan yang mendalam dan komprehensif

### **c. Guru**

Dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang sesuai, sehingga dapat mencapai keberhasilan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas mengajar di kelas serta dapat meningkatkan profesionalisme guru.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis paparkan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan:

1. Penerapan Media *Game Education* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTs Hasbur Rachman Alif Majalengka, sudah berhasil diterapkan dan mampu membuat siswa tertarik pada mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Aktivitas siswa dan kinerja guru pada Media *Game Education* dapat ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi (pengamatan) selama proses pembelajaran. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai 68 % dengan kategori baik . Siklus II nilai aktivitas siswa naik menjadi 84 % dengan kategori sangat baik, dan pada siklus III aktivitas siswa mengalami kenaikan menjadi 92 % dengan kategori sangat baik. Sedangkan kinerja guru pada siklus I memperoleh nilai 70 % dengan kategori baik. Siklus II nilai kinerja guru naik menjadi 88 % dengan kategori sangat baik, dan siklus III nilai kinerja guru mengalami kenaikan menjadi 96 % dengan kategori sangat baik.
3. Hasil belajar siswa kelas VII MTs Hasbur Rachman Alif Majalengka, pada mata pelajaran IPS Terpadu dapat dilihat dari hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata pra tindakan (pretes) sebesar 65,25 dan ketuntasan klasikal 25 %, siklus I nilai rata-rata sebesar 76,75 dan ketuntasan klasikal sebesar 62,5 % siklus II nilai rata-rata siswa 85,75 dan nilai ketuntasan klasikal sebesar 90 % siklus III dengan nilai rata-rata 92,25 dan ketuntasan klasikal mengalami peningkatan yaitu 97,5 %.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran sebagai berikut:

### 1. Guru

Dalam kegiatan pembelajaran diharapkan guru bisa memilih metode yang tepat sesuai dengan materi agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Serta hendaknya guru menerapkan metode yang bervariasi salah satunya *Media Game Education* yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat meningkatkan kreativitas serta daya berfikir dan daya ingat siswa dalam proses pembelajaran.

### 2. Siswa

Siswa harus lebih fokus dan maksimal lagi dalam menggunakan daya pikir dan kreatifitas untuk membuat peta konsep dalam pembelajaran menggunakan *Media Game Education*, Karena metode ini sangat membutuhkan daya pikir dan kreatifitas yang tinggi agar hasil diskusi terlihat menarik perhatian dan pembelajaran menjadi efektif.

### 3. Lembaga

Lembaga harus mendukung para guru dalam menerapkan model- model maupun media-media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif untuk menunjang kemajuan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai sehingga dapat menunjang dalam proses pembelajaran berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita Woolfolk, 2009. *Educational Psychologi (Active Learning Education)*,  
terjemahan Helly Prajitno dkk., Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arif. S Sadiman.dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan  
dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan  
Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah  
Direktorat Tenaga Kependidikan.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: raja grafindo persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka  
Cipta.
- Djamarah, S. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Djukanda Harjasuganda, 2008. *Jurnal Pendidikan Dasar*. UPI Kampus  
sumedang
- Hamalik Oemar, 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia,
- Khadijah, Nyayu. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Palembang: Grafika Telindo  
Press.
- Mardianto. , 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.

- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media pembelajaran (Sebuah pendekatan Baru)*. Ciputat: Gaung Persada (GP) Press.
- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia press
- Novi Resmini, Dadan Juanda. 2008. *Pendidikan bahasa & sastra Indonesia di kelas tinggi*. UPI PRESS. Bandung.
- Purwanto, M. Ngalim. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rasyid Harun. 2008. *Penilaian Hasil Belajar*. CV. Wacana Prima. Bandung
- Sabri Ahmad, 2005. *Strategi Belajar Mengajar. Quantum Teaching*. Jakarta
- Sanjaya Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain System Pembelajaran*. Jakarta; Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2005. *Teknologi pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk penelitian*. Bandung. CV Alvabeta
- Suharisimi Arikunto, 2007. *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara. Jakarta
- Suprijono Agus, 2009. *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi Pakem*. Pustaka Pelajar Yogyakarta
- Surya Moh. 1982. *Psikologi pendidikan*. CV. Pembangunan Jaya
- Suryabrata, Sumadi. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syah Muhibbin. 2003. *Psikologi Pendidikan suatu pendekatan Baru*. PT. Remaja Rosada Karya

Winansih, Varia. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Medan: La Tansa Pers,

Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar Modern*. PT. Rineka Cipta