

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA BONGKAR PASANG UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERTANYA SISWA KELAS V SDN BABBALAN

Ila Ariska;
Tita Tanjung Sari;
Nisfil Maghfiroh Meita
Universitas Wiraraja
ilaariska0604@gmail.com;
titatanjungfkip@wiraraja.ac.id;
nisfil@wiraraja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan media bongkar pasang untuk meningkatkan keterampilan bertanya pada siswa kelas V SDN Babbalan pada tema 9 benda-benda disekitar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari dua siklus dalam satu siklus terdiri dari dua pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari tahapan, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen penelitian menggunakan observasi dan tes keterampilan bertanya. Teknik analisis data observasi yang terdiri dari a. Lembar observasi kemampuan guru dalam meningkatkan keterampilan bertanya siswa b. Lembar observasi profile keterampilan bertanya siswa. Indikator keberhasilan nilai rata-rata hasil keterampilan bertanya meningkat dan dinyatakan berhasil yang telah ditetapkan SDN Babbalan. Peningkatan keterampilan bertanya pada siklus I dikategorikan sedang dengan nilai 64,28% menjadi kategori tinggi pada akhir siklus sebesar 92,85%. Pada siklus II siswa sangat antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar serta dalam berkelompok. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penilaian pada sintaks guru dan siswa yang sebesar 66,66% sintaks guru dan 72,22% sintaks siswa.

Kata kunci : *make a match*, bongkar pasang, keterampilan bertanya

Slavin (2006) menyatakan pembelajaran menjadi upaya untuk memfasilitasi peserta didik dalam membangun pemahamannya untuk membangun pengetahuannya, suatu proses siswa dengan guru, untuk bertukar pendapat dengan siswa secara aktif, guru tidak hanya

menyampaikan materi kepada siswa akan tetapi guru juga memotivasi siswa agar semangat dalam belajar, akan tetapi yang terjadi dalam proses belajar mengajar di SDN Babbalan. kenyataannya pembelajaran yang terjadi di dalam

kelas belum sepenuhnya melibatkan siswa secara langsung.

Nursisto (2014) menjelaskan pembelajaran yang menggunakan *Saintific*. proses model pembelajaran yang diberikan atau diterapkan oleh guru dan siswa untuk menggali pengetahuannya. Pada kenyataannya tidak hanya menggunakan metode ceramah melainkan guru juga menjadi fasilitator dan motivator untuk membimbing jalannya proses pembelajaran di kelas. Rasa ingin tahu siswa semakin tinggi, begitu pula siswa termotivasi untuk bertanya juga akan aktif ketika mengikuti pelajaran. Guru juga harus aktif di dalam mengajar, pendekatan juga juga perlu di pertimbangkan oleh seorang guru di dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan sesuai dengan yang di inginkan, yaitu dengan menggunakan pendekatan *saintific*.

Kurniasih, (2014) menyatakan perbedaan pengembangan kurikulum 2013 dengan pengembangan kurikulum yang KTSP, maka kurikulum 2013 sangat memperhatikan kepada kecerdasan peserta didik, dimana peserta didik tersebut diharuskan lebih aktif di dalam belajar seperti: bertanya, menjawab pertanyaan dan semacamnya. Serta pengetahuan

pengetahuan juga harus sangat dikembangkan, tidak hanya siswa berpatokan kepada penjelasan guru terhadap siswa. Akan tetapi siswa yang lebih dahulu mencari masalah lalu bertanya kepada guru atau yang disebut siswa yang terlebih dahulu aktif dalam belajar.

Azhar, (2012) menyatakan bahwa domain kognitif, afektif dan psikomotor merupakan tujuan dari pembelajaran. Dimana dari tiga domain tersebut yang terdapat pada kemampuan bertanya siswa termasuk kepada domain afektif. Domain afektif menekankan kepada sikap, perasaan, emosi dan karakteristik moral yang yang diperlukan yang di perlukan dalam sehari-hari. Juga domain afektif juga memiliki lima tingkatan dari yang rendah sampai ke tingkatan yang lebih tinggi.

Salah satu yang dapat menjelaskan bagaimana meningkatnya keterampilan bertanya siswa adalah guru memberikan berbagai macam model permaiana seperti model pembelajaran *make a match* dengan media bongkar pasang. Uno (2015) menjelaskan pembelajaran simulasi ataupun permainan yaitu suatu proses yang begitu sangat menarik dimana siswa akan menemukan suasana yang sangat berbeda disaat

pembelajaran sudah dimulai. Di dalam model *make a match* ini siswa akan di beri arahan untuk mencocokkan atau mencari pasangannya antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Suasana pembelajaran ini mendorong agar siswa belajar lebih giat dan aktif lagi, dan juga belajar sambil bermain akan mendorong siswa lebih aktif dalam belajar.

Djumiati (2010: 35) menyatakan model pembelajaran *make a match* ini yaitu guru menyediakan kartu soal dan kartu jawaban sehingga di dalam model pembelajaran tersebut siswa akan mencari pasangan dari kartu tersebut. Media papan kartu bongkar pasang. Media ini dirancang untuk membantu guru dalam menjelaskan permasalahan yang ada disekolah. Media ini dibuat menggunakan gabus dan juga ada kartu gambar serta kartu kata sebagai penjelasan dari kartu bergambar. Untuk melaksanakan pelajaran guru mendapat kesulitan di dalam memilih media yang efektif maka dari pertimbangan guru yang mengalami kesulitan di dalam memilih alat bantu pembelajaran tersebut terdapat dua hal yang akan menjadi acuan yaitu: 1. Sifat dari tujuan pembelajaran; dan 2. Sifat struktur materi yang akan di

kerjakan. Dari latar belakang yang telah di paparkan maka perlu di lakukan penelitian tentang “Penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media bongkar pasang untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa kelas V Semester Genap SDN Babbalan”.

Hosnan, (2014) menyatakan peserta didik dalam pembelajaran bersifat kontekstual, buku teks memuat materi dan proses pembelajaran, sistem penilaian serta kompetensi yang diharapkan. Pembelajaran tematik terpadu lebih memperhatikan keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran koopeatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivisme. Pembelajaran koopeatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam penyelesaian tugas kelompoknya, setiap siswa harus saling bekerja sama, saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam belajar dikatakan belum selesai jika salah satu

anggota belum menguasai bahan pelajaran Isjoni (2009).

Ngalimun, (2014) menyatakan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam ilmu komunikasi, media dapat diartikan sebagai saluran, sarana penghubung, dan alat-alat komunikasi. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Observasi awal yang dilakukan peneliti di dapat pada tanggal 15 Maret 2019 dari pukul 09:00-selesai mata pelajaran selesai di kelas V. Hasil pengamatan proses pembelajaran yang terjadi di kelas V SDN Babbalan. Sebelum pembelajaran di mulai guru terkadang tidak menggunakan apersepsi, juga guru hanya duduk diam menjelaskan yaitu hanya menggunakan metode ceramah dan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar guru hanya berpedoman kepada buku paket kelas V yaitu buku guru dan buku siswa.

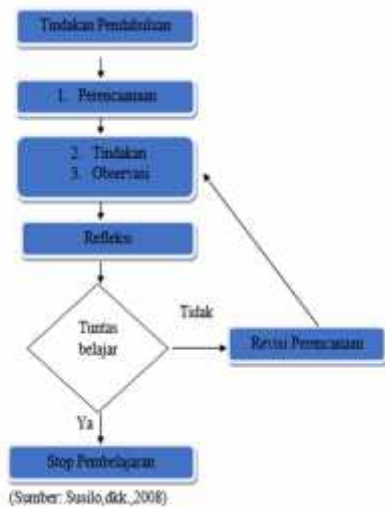
Dari hasil pengamatan di dalam aktifitas siswa yang terjadi di kelas V SDN Babbalan. Peserta didik tidak banyak melakukan aktifitas ketika di dalam kelas hanya duduk diam terpaku juga mendengarkan penjelasan guru di dalam kelas, penjelasan hanya terarah dari guru, sehingga siswa mengalami kesulitan di dalam memahami materi. Serta siswa kurang aktif dalam bertanya. Hasil wawancara awal dengan guru kelas V SDN Babbalan tentang pembelajaran di sekolah SDN Babbalan. Pada saat proses pembelajara, guru tidak hanya berpedoman kepada buku juga hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga siswa kurang terampil dalam belajar juga di dalam berkeompok mereka cenderung bermain atau belajar sendiri-sendiri.

METODE

Bentuk skema yang digunakan pada saat proses penelitian menggunakan model dari (Susilo,dkk.,2008) yaitu metode yang menggunakan skema yang akan dipandang seperti siklus yang berbentuk spiral yang terdiri dari 4 fase meliputi: yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yangkemudian dilakukan dengan siklus yang selanjutnya. Peneliti menggunakan III siklus, dan siklus

tersebut yaitu terdapat empat tahapan dan tahapan tersebut dapat dilihat melalui skema seperti berikut ini:

Gambar 3.1 Gambar Alur Penelitian Tindakan Kelas



Menganalisis data penelitian dengan menggunakan analisis presentase. Hasil perhitungan dalam bentuk presentase diinterpretasikan dengan tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kemampuan Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa

No	Interval	Kriteria
1	76 < % 100	Tinggi
2	51 < % 75	Sedang
3	25 < % 50	Rendah
4	0 < % 24	Kurang

Arikunto, (1998: 246)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Arifin, (2011) menyatakan hasil penelitian siklus I dan siklus II

adalah hasil dari pendekatan keterampilan bertanya siswa. berupa hasil observasi, wawancara dokumentasi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media bongkar pasang. Pokok bahasan zat tunggal dan campuran serta persamaan dan kesatuan. Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dan peningkatan keterampilan bertanya siswa. Melalui penerapan model model pembelajaran *make a match* dengan media bongkar.

Lie, (2010) menyatakan pembelajaran model pembelajaran *make a match* dengan media bongkar ini tidak pernah diterapkan oleh guru kelas sebelumnya . Guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Hanya menggunakan metode ceramah. Siswa terlihat pasif, hanya duduk dan mendengarkan, serta mengikuti perintah guru tanpa mengetahui memahami materi yang diperoleh. Peneliti berencana untuk menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media bongkar dalam pembelajaran zat tunggal dan campuran serta persamaan dan kesatuan. Dengan menggunakan model pembelajaran

make a match dengan media bongkar, siswa terlibat aktif sendiri dengan menggunakan model tersebut. Dengan memberikan media dan bahan untuk praktik kepada siswa serta kelompoknya, menjadikan apa yang diterima siswa akan melekat pada ingatan mereka, sehingga mereka tidak cepat lupa. Selain itu, diakhir pembelajaran siswa dapat menyimpulkan materi dan mengaitkan materi yang diajarkan dengan materi lain. Dengan demikian siswa akan mengetahui bahwa materi yang mereka dapat nantinya juga berhubungan pada tingkat selanjutnya dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Suyatno, (2009) Langkah pertama dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media bongkar pada siklus I adalah peneliti memberikan penjelasan materi kepada siswa dan meminta siswa untuk memahaminya. Peneliti dapat mengetahui siswa memahami masalah nyata tersebut dengan memberikan pertanyaan. Tidak banyak siswa yang dapat memahami materi yang diberikan peneliti. Pada observasi awal guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurang jelas dalam memberikan penjelasan. Setelah itu, siswa

dibentuk kelompok oleh peneliti dan siswa pada saat itu terlihat sangat gaduh.

Slameto, (2014) Menyatakan ramainya siswa dapat dihentikan dengan memberikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media bongkar pasang pada siswa kepada masing-masing kelompok. Siswa dapat menentukan perbedaan zat tunggal dan campuran dengan cara mereka sendiri melalui diskusi bersama kelompoknya. Setelah siswa selesai mencocokkan guru bertanya tentang materi yang telah di sampaikan lalu siswa banyak yang bertanya, setelah itu siswa tetap dalam kelompoknya untuk praktik zat tunggal dan campuran setelah selesai salah satu kelompok mempresentasikan hasilnya dan siswa lain menanggapi. Dalam kegiatan ini, siswa masih terlihat malu-malu dalam mengeluarkan pendapatnya. Namun guru memberikan bimbingan dan nasehat kepada siswa yang tidak aktif. Kegiatan akhir peneliti membimbing siswa menyimpulkan materi dan mengaitkan materi yang diajarkannya dengan materi lain. Dalam kegiatan ini siswa masih sedikit yang dapat menyimpulkan materi. Serta hanya 9 dari 14 siswa yang bertanya pada siklus I.

Kegiatan pada siklus II hampir sama dengan siklus I namun yang berbeda lebih baik dalam melaksanakan pembelajarannya. Sani, (2013) menyatakan model pembelajaran *make a match* dengan media bongkar meminta siswa memahaminya di awal pembelajaran. Siswa sudah bisa memahami materi dan bertanya tentang materi persatuan dan kesatuan. Kemudian peneliti membuat kelompok, peneliti memberikan waktu 5 menit untuk meminta siswa mencocokkan kartu soal dan jawaban. Dalam kegiatan ini terlihat siswa tidak segaduh pada siklus I. Siswa menyelesaikan dengan caranya sendiri melalui diskusi dengan kelompoknya. Setelah itu, salah satu perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya dan siswa lain menanggapi. Siswa sudah dapat mengeluarkan pendapatnya di depan semua siswa dan peneliti. Serta peningkatan keterampilan bertanya 13 dari 14 siswa sudah aktif bertanya pada siklus II.

Tindakan yang dilakukan guru (peneliti) adalah observasi. Kegiatan observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui keterampilan bertanya siswa di dalam kelas, cara mengajar guru, dan kondisi kelas. Sedangkan wawancara dengan guru kelas V

SDN Babbalan Kec. Batuan untuk mengetahui lebih jelas model pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar dan mengetahui gambaran kemampuan siswa dalam keterampilan bertanya.

Tabel 2. Keterampilan Bertanya pada Tiap Kelompok

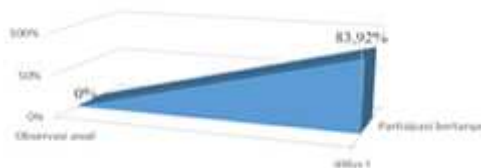
Siklus	Jumlah siswa	Persen
Siklus I	9 siswa	64,28%

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada siklus I pada siswa kelas V untuk keterampilan bertanya sedang berkembang maksimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang baru dijelaskan yaitu telah dilaksanakan dengan kriteria sedang oleh siswa karena dari semua responden sebesar 100% berada pada jawaban skala 4. Didalam tiga kelompok rata-rata 9 dari 14 siswa yang bertanya mendapat nilai sebesar 64,28% termasuk kriteria sedang. Partisipasi bertanya siswa sebesar 83,92%. menyatakan siswa dalam proses pembelajaran sudah mulai aktif dalam bertanya. Rusman, (2010) menyatakan kerja sama siswa ketika mencari pasangan sudah baik meskipun ada beberapa siswa yang masih kurang aktif dalam kegiatan berkelompok. Sudah

dipresentasikan dengan baik oleh siswa, namun masih ada siswa yang malu-malu untuk menyampaikan hasil diskusi. Siswa sudah menggunakan waktu yang cukup maksimal untuk menemukan pasangan kartu. Walaupun siswa baru pertama kali menggunakan model pembelajaran *make a match*. Pada akhir pembelajaran membuka pertanyaan kepada siswa. siswa sangat antusias dalam bertanya mengenai materi yang sudah di jelaskan. Keberhasilan dalam keterampilan bertanya siswa siklus I dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Keterampilan Bertanya Siswa Siklus I



Gambar 2. Persentase Nilai Partisipasi Bertanya Siswa

Setelah terdapat kekurangan-kekurangan pada saat siklus I namun pada siklus yang ke II serta

antusias siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat pada tabel 3.

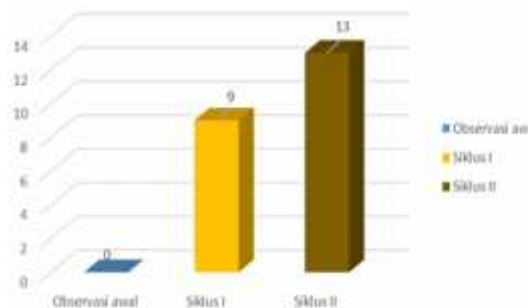
Tabel 3. Keterampilan Bertanya Tiap Kelompok

Siklus	Jumlah siswa	Persen
Siklus II	13 siswa	92,85%

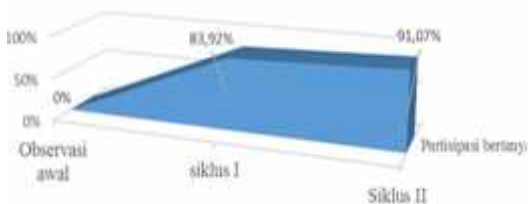
Tabel 3 menunjukkan bahwa pada siklus II siswa kelas V untuk keterampilan bertanya sudah sangat berkembang secara maksimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang baru dijelaskan yaitu sangat baik dan telah dilaksanakan dengan sangat baik oleh siswa karena dari semua responden sebesar 100% berada pada jawaban skala 4. Didalam tiga kelompok rata-rata 13 dari 14 siswa yang bertanya mendapat nilai sebesar 92,85 % termasuk kriteria sedang. Siswa dalam proses pembelajaran sudah mulai aktif dalam bertanya.

Sebagian siswa pada siklus I hanya aktif mencari pasangan, pada siklus II ini siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mencari pasangan kartunya. Sebagian besar siswa sudah berani untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Keberanian untuk memberikan pendapat sudah dilakukan siswa dengan baik. Hal

tersebut dapat dilihat ketika ada beberapa siswa yang memberikan tanggapan dan bertanya ketika teman lain sedang mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Pada kegiatan akhir siswa mampu menyimpulkan pembelajaran bersama guru. secara keseluruhan aktivitas siswa pada siklus II sudah mengalami peningkatan keterampilan bertanya, hal ini dikarenakan guru bersama peneliti berusaha memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I. Keberhasilan dalam keterampilan bertanya siswa pada siklus II dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Keterampilan Bertanya Siswa Siklus II



Gambar 4. Persentase Nilai Partisipasi Bertanya Siswa

Dari perhitungan di atas dapat diketahui nilai rata-rata

keterampilan bertanya siswa kelas V pada siklus II, rata-rata yang bertanya 92,85%. Pada siklus II siswa sudah masuk pada kriteria sedang. Sedangkan dalam partisipasi bertanya dengan rata-rata presentase 91,07% setiap siswa, sudah termasuk kriteria tinggi mencapai 100%.



Gambar 5. Grafik Model Pembelajaran *Make a Match* Siklus I dan II

Dari gambar 4.13 grafik nilai model pembelajaran *make a match* dari siklus I dan siklus II dengan rata-rata nilai pada sintaks guru sebesar 66,66% dan perolehan nilai model pembelajaran dari sintaks siswa sebesar 72,22%. Masuk pada kategori tinggi karena hampir mencapai 100%.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap keterampilan bertanya siswa selama proses pembelajaran menggunakan model *make a match* menunjukkan hasil partisipasi bertanya siklus I dan II dengan presentase 83,92% dan 91,07%. Serta perolehan nilai keterampilan bertanya rata-rata pada

siklus I dan II adalah 64,28%, 9 dari 14 siswa yang bertanya dan 92,85%, 13 dari 14 siswa yang bertanya. Dikarenakan observasi yang dilakukan pada siklus I mencapai hasil optimal, maka selanjutnya dilakukan tindakan pada siklus II. Pada siklus ke II observasi yang dilakukan terhadap aktivitas. Sesuai dengan pernyataan Asma, (2006) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif mendasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerja sama dalam suatu kelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab V, Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan model *make a match* mampu meningkatkan keterampilan bertanya siswa dalam kategori tinggi pada siklus I dan II dengan rata-rata sebesar 66,66% dan 72,22% pada sintaks guru dan siswa. Hal ini dapat dilihat dari prosentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 64,28% dan pada siklus II sebesar 92,85%.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media bongkar pasang yang berisi kartu soal dan jawaban dapat meningkatkan keterampilan

bertanya siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan bertanya siswa yang telah dihitung melalui lembar observasi dari pra siklus, siklus 1, siklus II yaitu : berdasarkan data yang telah dipaparkan dalam pembahasan penelitian, terdapat peningkatan rata-rata skor keterampilan bertanya siswa melalui angket.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2011. *Penelitian pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Asma, Nur. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Azhar, Rofa Yulia. 2012. *Revisi Taksonomi Bloom*. Diunduh dari www.rofayuliaazhar.com/2012/07/revisi-taksonomi-bloom.tml?l=1 pada tanggal 21juni 2014
- Djumiati. 2010. Model Pembelajaran Make a Match. *Jurnal Kependidikan Dasar*. Vol 1 No.2.
- Huda, Miftahul. (2012) *Cooperative learning*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta

- Isjoni, H. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniasih, Imas. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena: Yogyakarta.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Kooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Gramedia: Jakarta.
- M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014).
- Nursisto. (2014). *Kurikulum 2013 Tuntut Keuletan Guru*. <http://krjogja.com/>. Diakses Tanggal 20 Januari 2014.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT Rajagrafindo
- Persada Slavin, R. E. 2006. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Slameto. 2014. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Marmedia Buana Pustaka: Jawa Timur.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Uno, (2015). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.