

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI
PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DENGAN
MATERI ORGAN TUBUH MANUSIA DAN HEWAN PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS V SEMESTER I DI SDN TANAGARA
KECAMATAN CADASARI TAHUN 2018**

**HODIJAH, S.Pd
SDN TANAGARA
NIP. 1970020419990320003**

ABSTRAK

Proses belajar mengajar guru, tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode atau strategi pembelajaran saja, seorang guru mampu menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang bervariasi agar dalam kegiatan belajar mengajar tidak membosankan bagi siswa dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu tercapainya peningkatan motivasi dan prestasi belajar (Slameto, 2003). Berdasarkan latar belakang kurangnya motivasi dan prestasi belajar siswa sehingga mengakibatkan rendah nilai yang diperoleh siswa karena strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah penerapan pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Tanagara Tahun 2018 Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk merekam keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologis, baik kognitif maupun non kognitif (Suryabrata, 2003). Senada dengan pendapat diatas, Furchan (2004) menyatakan instrument sebagai suatu alat yang dapat dipertanggung jawabkan untuk mengukur tingkah laku dan sifat dari sesuatu yang diteliti. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dalam penelitian ini digunakan dua jenis instrumen penelitian yaitu tes dan lembar observasi. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran IPA tentang ekosistem dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA siswa kelas V SDN Tanagara Tahun Pelajaran 2018/2019. Dengan rata-rata rata-rata 69,23 siklus I dan 86,92 siklus II, sedangkan ketuntasan klasikalnya 53,85 % siklus I dan 92,31 % siklus II.

Kata Kunci: Gaya Gesek Melalui Penerapan Model Quantum Teaching.

ABSTRACT

The teacher's teaching and learning process does not have to be fixed on using only one method or learning strategy, a teacher is able to use varied learning methods or strategies so that teaching and learning activities are not boring for students and are in accordance with the goals to be achieved, namely the achievement of increased motivation and learning achievement. (Slameto, 2003). Based on the background of lack of motivation and student achievement resulting in low scores obtained by students because the strategies used in the learning process are still lacking. The formulation of the problem in this study is "whether the application of role-playing learning can increase motivation and learning achievement in science for fifth grade students at SD Negeri Tanagara in 2018 Research instrument is a tool used to record the state and activity of psychological attributes, both cognitive and non-cognitive (Suryabrata). , 2003). In line with the above opinion, Furchan (2004) states the instrument as a tool that can be accounted for to measure the behavior and nature of the thing being studied. Based on the opinions of the experts above, in this study two types of research instruments were used, namely tests and observation sheets. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the application of role-playing learning strategies in science subjects about ecosystems can increase motivation and learning achievement in science for fifth graders at SDN Tanagara in the 2018/2019 academic year. With an average of 69.23 cycles I and 86.92 cycles II, while the classical completeness was 53.85% cycle I and 92.31% cycle II.

Keywords: *Friction Style Through Application of Quantum Teaching Model.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses belajar dalam membangun karakter siswa di sekolah, dan merupakan kegiatan yang paling penting. Belajar merupakan suatu proses yang tidak pernah berhenti selama seorang manusia hidup di dunia. Seorang manusia yang sukses di dunia harus melalui proses belajar. Ad Rooijakkers (2005: 14) mengemukakan bahwa proses belajar merupakan jalan yang harus ditempuh oleh seorang manusia untuk mengerti suatu hal yang sebelumnya tidak diketahui. Seseorang yang melakukan kegiatan belajar dapat dikatakan telah mengerti suatu hal apabila ia juga dapat menerapkan apa yang telah ia pelajari. Dalam setiap proses belajar tersebut, manusia menemukan pengetahuan dan pengalaman baru hasil interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.

Proses belajar mengajar guru, tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode atau strategi pembelajaran saja, seorang guru mampu menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang bervariasi agar dalam kegiatan belajar mengajar tidak membosankan bagi siswa dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu tercapainya peningkatan motivasi dan prestasi belajar (Slameto, 2003).

Berdasarkan undang-undang No.20 tahun 2003 bab II pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar

Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berdasarkan pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2006).

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka seorang guru dituntut untuk memilih dan menggunakan berbagai metode atau strategi pembelajaran yang tepat, membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Seperti menggunakan sistem pembelajaran bermain peran atau *Bermain Peran*. Metode atau strategi bermain peran ini lebih menekankan berdasarkan pengalaman, dalam hal ini siswa memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan lain. Pembelajaran bermain peran (*Bermain Peran*) ini juga bermamfaat terjadinya interaksi antara siswa di kelas sehingga siswa akan lebih mudah untuk mendiskusikan dan mengidentifikasi suatu masalah yang dialami. Hamalik (2006) menyatakan bahwa bermain peran memiliki keuntungan, diantaranya siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa sanksi, bermain peran memungkinkan memperkenalkan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan

gagasan-gagasan yang lainnya.

Demikian penerapan pembelajaran bermain peran ini dapat membantu siswa dalam mengemukakan pendapat, ide ataupun gagasan sebagai salah satu wujud dari siswa yang memiliki kreativitas, sehingga hal ini baik secara langsung maupun tidak langsung akan berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa, pada umumnya dan khususnya pada mata pelajaran IPA.

Pada prinsipnya model pembelajaran bermain peran atau *Bermain Peran* merupakan upaya pemecahan masalah melalui peragaan tindakan. Hamalik (2006), bahwa pembelajaran bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Salah satu model pembelajaran yang mengutamakan interaksi antara siswa dalam demokrasi yaitu model pengajaran bermain peran (Syah, 2001).

Adapun manfaat menggunakan pembelajaran bermain peran ini yaitu (Hamalik, 2006).

- a. Dalam bermain peran, siswa-siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi. Mereka dapat mengulangi dan mendiskusikan masalah (isu) personal manusiawi tanpa merasa cemas.
- b. Bermain peran memungkinkan dan memperkenalkan para siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan lain. Hasil identifikasi ini bermakna terhadap perubahan tingkah laku yaitu pembelajaran dengan bermain peran terhadap motivasi dan prestasi belajar IPA pada siswa kelas

dan sikap sebagaimana mereka menghayati watak orang lain.

Menurut Djamarah (1994): “prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan diciptakan baik secara individual maupun kelompok, sedangkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Dengan demikian, prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dari individual sebagai aktivitas dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru peneliti dalam proses belajar mengajar dikelas, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Arikunto, 2007). Hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat apabila terdapat peningkatan rata-rata sebelumnya. Untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M = Mean (nilai rata-rata)

$\sum$ = Jumlah nilai yang diperoleh siswa

N = Banyaknya siswa ikut tes

a. Simpangan Baku

$$\sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N}}$$

V SDN Tanagara Tahun Pelajaran 2018/2019.

Secara spiral menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Depdiknas (2006) penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut.

$Sd =$

$\frac{N}{F}$

Keterangan : Sd = Simpangan Baku

F = Banyak Data

N = Jumlah Siswa

X = Nilai Data

(Sudjana, 2005)

b. Ketuntasan Individu

Setiap siswa dalam proses belajar mengajar dikatakan tuntas terhadap materi pembelajaran yang diberikan apabila mencapai nilai lebih besar

atau sama dengan 6,5

c. Ketuntasan Klasikal

$$P = \frac{R}{T} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Prosentase Ketuntasan

R = Jumlah siswa yangmendapat nilai lebih dari 65

T = Jumlah siswa

b. Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa di analisis dengan cara menentukan skor yang diperoleh siswa sebagai berikut:

Skor 5 diberikan jika dekriptor nampak

Skor 4 diberikan jika 3 dekriptor nampak

Skor 3 diberikan jika 2 dekriptor Nampak

Skor 2 diberikan jika 1 dekriptor nampak

Skor 1 diberikan jika tidak ada dekriptor nampak

Kemudian hasilnya di bandingkan dengan kriteria sebagai berikut

4,5 < x ≤ 5,0 | Sangat Aktif

3,5 < x ≤ 4,5 | Aktif

2,5 < x ≤ 3,5 | Cukup Aktif

1,5 < x ≤ 2,5 | Kurang Aktif

1,0 < x ≤ 1,5 | Kurang Aktif

Dengan X Skor rata-rata dikatakan berhasil apabila termasuk pada kriteria data akktivitas cukup aktif, aktif dan sangat aktif.

Menentukan MI dan SDI

Rumus MI = $\frac{1}{2}$ (Skor Tertinggi + Skor Terendah)

SDI = $\frac{1}{6}$ (Skor Tertinggi + Skor Terendah)

Kriteria untuk menentukan aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

MI + 2 SDI ≤ x ≤ MI + 3 SDI (Sangat Aktif)

MI + 3 SDI ≤ x ≤ MI + 2 SDI (Aktif)

MI – 2 SDI ≤ x ≤ MI – 3 SDI (Cukup Aktif)

MI – 3 SDI ≤ x ≤ MI – 2 SDI (Kurang Aktif

c. Data aktivitas guru

Setiap indikator perilaku guru pada penelitian ini mengikuti aturan sebagai berikut:

Skor 5 diberikan jika dekriptor nampak

Skor 4 diberikan jika 3 dekriptor nampak

Skor 3 diberikan jika 2 dekriptor nampak

Skor 2 diberikan jika 1 dekriptor nampak

Skor 1 diberikan jika tidak ada dekriptor nampak

Sedangkan aktivitas guru kriterianya sebagai berikut

3,5 < x ≤ 4,0 | Sangat Aktif

2,5 < x ≤ 3,5 | Aktif

1,5 < x ≤ 2,5 | Cukup Aktif

1,0 < x ≤ 1,5 | Kurang Aktif (Nurkencana,1990)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap tindakan ini proses belajar mengajar berdasarkan pada tahap perencanaan yang telah disusun. Hasil perencanaan untuk setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Perencanaan pembelajaran bermain peran pada siswa kelas V SDN Tanagara Tahun Pelajaran 2018/2019

	Siklus I	Siklus II
Perenc	a. Mempersia	a. Mempersia
anaan	pk	pk
	perangkat	perangkat
	pembelajar	pembelajar
	an	an
	Menyusun	Menyusun
	rencana	rencana
	pembelajar	pembelajar
	an.	an.
	Membuat	Membuat
	lembar	lembar
	observasi	observasi

	b. Koordinasi dengan Kepala Sekolah dan guru teman Sejawat. c. Melakukan observasi terlebih dahulu di kelas objek (kelas V) SDN Sukaraja 2 tahun Pelajaran 2018/2019	b. Koordinasi dengan guru teman sejawat yang bertindak sebagai observer dalam proses pembelajaran.
Tindakan	a. Dilaksanakan pada hari Selasa 11 September 2018 yang berlangsung satu kali pertemuan selama 2 x 35 menit pada pokok bahasan Organ Tubuh Manusia	a. Dilaksanakan pada hari Selasa 2 Oktober 2018 yang berlangsung satu kali pertemuan selama 2 x 35 menit pada pokok bahasan Organ Tubuh

	dan Hewan	Manusia dan Hewan
--	------------------	--------------------------

Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung oleh observer dengan mengamati aktivitas guru dan motivasi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini untuk mengetahui kekurangan-kekurangan selama proses belajar berlangsung dengan tujuan untuk refleksi pada siklus berikutnya. Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk memperbaiki hasil observasi pada siklus I

Tabel 4.2
Hasil observasi dan refleksi selama proses pembelajaran

Siklus	Observasi	Refleksi
I	a. Peneliti kurang memberikan motivasi siswa b. Peneliti masih kurang dalam penguasaan kelas sehingga masih ada siswa yang ribut dalam pelaksanaan diskusi kelompok karena siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran	a. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa secara riil serta mengarahkannya b. Peneliti memberikan pertanyaan kepada beberapa siswa yang kurang aktif dan ribut supaya siswa antusias dalam proses pembelajaran

	c. Peneliti kurang mengatur waktu yang telah ditentukan d. Siswa kurang kompak dalam bekerja kelompok	c. Peneliti harus mengatur waktu semaksimal mungkin dengan cara mengalokasikan terlebih dahulu sehingga proses pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan d. Peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa kerjasama dalam suatu kelompok merupakan sesuatu yang dinilai dalam proses pembelajaran
--	---	--

II	a. Peneliti kurang memberikan umpan balik kepada siswa baik secara lisan maupun tulisan b. Peneliti belum bisa mengarahkan langkah-langkah proses pembelajaran berlangsung c. Interaksi antara peneliti dan siswa masih kurang	a. Memberikan umpan balik kepada siswa dengan cara memberikan pertanyaan secara lisan pada beberapa orang dengan tujuan untuk memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang dibahas b. Peneliti harus menjelaskan langkah-langkah proses pembelajaran sebelum belajar berlangsung c. Peneliti memberikan pertanyaan terutama kepada siswa yang kurang aktif agar interaksi antara guru dengan siswa tercipta. Dan peneliti selalu mengkoordinir dengan baik setiap kelompok yang mengalami
----	---	---

		kesulitan sehingga tercipta suasana belajar sesuai dengan yang diharapkan.
--	--	--

Tabel 4.5
Data hasil belajar siswa kelas V SDN Tanagara Tahun Pelajaran 2018/2019

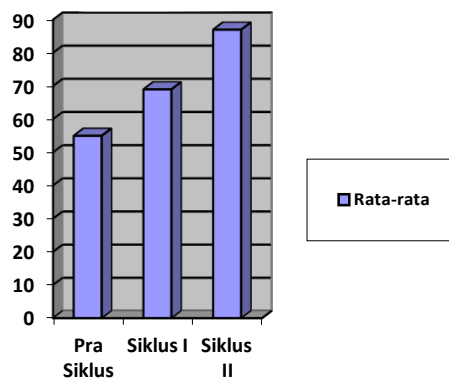
No	Nama Siswa	L/P	Penilaian			Ket.
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
1	Ahmad Furqon Munjazi	L	80	100	100	
2	Alpita Rahayu	L	40	60	80	
3	Anisatun Najah	L	40	40	80	
4	Azni Reihan Patihan	L	80	80	100	
5	Daffa Alfarisyi Ramadhan	P	60	80	80	
6	Dea Azkia	P	40	60	80	
7	Diyanatul Hidayah	P	40	60	80	
8	M. Riski Andrean	L	80	80	100	
9	Miftahul Ramadhan	L	60	80	100	
10	Muhamad Hasanudin	P	40	60	80	
11	Muhamad Raudul Huda	P	40	80	100	
12	Muhamad Rosidin	L	40	60	80	

13	Muhamad Tama Al Fazri	L	80	100	100	
14	Muhamad Wahvudin	L	40	40	60	
15	Muhammad Aldi Pratama	P	60	80	80	
16	Nazwa Oktaviana	P	40	40	80	
17	Novianti	P	40	40	60	
18	Novita Salsa Bila	L	80	80	100	
19	Qorinatul Mumtazah	L	60	80	80	
20	Ratu Daniatunnajiya	P	40	80	100	
21	Saila Noprianti	P	80	80	100	
22	Siti Andini Anggraini	P	40	40	80	
23	Siti Khodijah	P	40	60	80	
24	Siti Musallamah	P	40	60	80	
25	Suci Resha Rahayu	P	80	100	100	
26	Tahpatul Mukrimah	P	80	80	100	
Jumlah			1660	2100	1440	1800
Rata-rata			57,24	72,41	55,38	69,23

Berdasarkan tabel 4.5 ada peningkatan antara siklus 1 sampai siklus II, baik nilai tertinggi, terendah, rata-rata serta simpangan baku. Ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama siswa kelas V SDN Tanagara. Maka diperoleh ketuntasan belajar pada siklus I yaitu 53,83% dapat dikatakan belum tercapai atau tuntas, siklus II 92,31% sudah tuntas karena sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu minimal 80% dari jumlah siswa yang mendapat nilai atau sama dengan 65. Dari hal tersebut juga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal antara siklus I sampai siklus II. Dengan demikian bahwa pembelajaran dengan

metode bermain peran dapat menuntaskan hasil belajar terutama pada siswa kelas V SDN Tanagara Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat terlihat dari grafik dibawah:

Grafik 4.1
Nilai rata-rata dan ketuntasan pada setiap siklus



PEMBAHASAN

Pada hasil observasi pada siklus I tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 72,41. sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 65,52%. Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.5 bahwa prestasi belajar siswa meningkat dari 31,03% meningkat menjadi 96,55% .Hasil ini terjadi karena pada siklus I siswa belum terbiasa dengan metode yang diterapkan .sedangkan pada siklus II sudah sudah dapat memahami prinsip metode pembelajaran yang digunakan hal ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa selama proses pembelajaran siklus II sangat baik. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru selama proses belajar berlangsung tergolong baik dari siklus I dengan rata-rata 72,41 sedangkan siklus II 86,90. ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal yang diharapkan telah tercapai.

Memperhatikan rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 72,41 sedangkan pada siklus II rata-rata 86,90 menunjukkan bahwa pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Pencapaian ketuntasan belajar pada siklus II menunjukkan bahwa dengan pembelajaran bermain peran menyebabkan suasana kelas menjadi lebih hidup dengan partisipasi aktif siswa dan dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dilakukannya sehingga pembelajaran menjadi lebih baik dan menyenangkan.

Berdasarkan tabel 4.5 bahwa rata-rata prestasi belajar siswa mulai dari siklus I sampai siklus II meningkat. Hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar belajar siswa terutama siswa kelas V SDN Tanagara Tahun Pelajaran 2018/2019. Sedangkan simpangan baku yang diperoleh baik dari siklus I dan siklus II yang di peroleh dapat di lihat pada lampiran, menunjukkan bahwa kemampuan siswa SDN Tanagara Tahun Pelajaran 2018/2019 bersifat homogen (dianggap sama).

Disamping dari permasalahan diatas, peran guru juga sangat menentukan/membantu dalam mencapai keberhasilan siswa. Termasuk didalamnya bagaimana memotivasi siswa dalam belajar kelompok. Dari siklus ke siklus terlihat adanya perubahan ini terlihat dari keberaian siswa bertanya terhadap yang belum mereka pahami. Keaktifan mereka dalam mengkontruksi pengetahuan awal mereka dan mengekspresikan pengetahuan yang mereka temukan berdasarkan kerja keras mereka kedalam konteks yang nyata

(kehidupan alam antar siswa) untuk memperoleh pengetahuan yang lebih banyak tentang materi yang diterima hari itu. Untuk mencapai hasil yang optimal lagi, maka guru melakukan perbaikan dan meningkatkan hal-hal yang dianggap kurang diberikan pada siklus berikutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran IPA tentang ekosistem dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA siswa kelas V SDN Tanagara Tahun Pelajaran 2018/2019. Dengan rata-rata 69,23 siklus I dan 86,92 siklus II, sedangkan ketuntasan klasikalnya 53,85 % siklus I dan 92,31% siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cifta
- Damayanti, 2002, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cifta.
- Depdiknas, 2006, *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta.
- Djamarah, B.S. 1994, *Prestasi Belajar Mengajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Furchan, Arif, 2004, *Pengantar Penelitian Dalam Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hadi dan Haryono, 2005, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia
- Hamalik, 2006, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bina Alksara.
- Lisnawati, 1997, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru.
- Moleong, 2004, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Rajawali Rosdakaraya.
- Nurkencana, W, 1990, *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Sardiman, 1990, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rajagrafindo.
- Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cifta.
- Sudjana, 2005, *Metode Statistik*, Bandung: Taristo.
- Suryabrata, 2003, *Metodologi Penelitian Ilmiah*, Bandung: Pustaka Setia.