

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Pengelolaan Wakaf dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Play*

Muhammad Iqbal

Univeritas Jabal Ghafur

Email: iqbalunigha31@gmail.com

Article History:

Received: Maret 15, 2022

Revised: April 17, 2022

Accepted: May 16, 2022

Published: Juni 27, 2022

Keywords: Hasil belajar, pengelolaan wakaf dan model pembelajaran *role play*

Penelitian ini bertujuan untuk memahami efektivitas metode pembelajaran *role play* dalam meningkatkan pencapaian belajar mata pelajaran PAI terkait materi pengelolaan wakaf bagi siswa kelas X MAN 1 Sigli untuk tahun ajaran 2021/2022. Pertanyaan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah apakah teknik pembelajaran *role play* efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa pada materi yang disebutkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis meliputi metode tes dan non-tes. Setelah mengumpulkan data, penulis kemudian membandingkan data antara observasi dan tes di siklus I dengan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pencapaian belajar siswa dengan materi pengelolaan wakaf di kelas X MAN 1 Sigli untuk semester kedua tahun ajaran 2021/2022. Terdapat kenaikan nilai rata-rata dari 49,4 di awal menjadi 64,1 di siklus I dan 82,9 di siklus II. Ini berarti terjadi kenaikan 14,7% dari nilai awal ke siklus I, dan 18,8% dari siklus I ke siklus II, dengan total kenaikan keseluruhan sebesar 33,5%. Sementara itu, tingkat ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 21,2% dari pra-siklus ke siklus I dan 54,6% dari siklus I ke siklus II. Total tingkat ketuntasan belajar secara keseluruhan mencapai 75,8%.

*Correspondence Address:

iqbalunigha31@gmail.com

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran mengacu pada cara bagaimana seseorang atau organisme memperoleh pengetahuan. Tiga elemen krusial dalam pembelajaran meliputi pengajar, materi ajar, dan peserta didik. Guru memainkan peran kunci dalam memfasilitasi dan mengoptimalkan proses

belajar, terutama dalam pemilihan metode pengajaran yang tepat.

Namun, dalam kenyataannya, seringkali ada hambatan dalam proses pembelajaran, baik dari sisi guru, siswa, maupun alat peraga. Beberapa guru mungkin kurang berpengalaman dan memiliki pemahaman terbatas tentang metode pengajaran yang inovatif,

seringkali terjebak dalam rutinitas metode tradisional. Penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi siswa agar mereka bukan hanya mengetahui, tetapi juga memahami dan merasakan materi.

Siswa memiliki variasi dalam kecerdasan, latar belakang, dan kemampuan. Menurunnya prestasi belajar menjadi isu penting yang harus dicermati oleh pendidik, terutama dalam konteks pendidikan agama Islam saat ini. Perlu adanya upaya meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar siswa.

Pendidik memiliki peran dalam memaksimalkan potensi siswa, dengan memilih metode dan model yang sesuai dengan perkembangan siswa. Seperti yang dinyatakan oleh Nahlawi, pendidik berfungsi sebagai mediator pengetahuan dan keyakinan, sehingga siswa dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan pertimbangan tersebut, penulis ingin mengeksplorasi lebih lanjut penggunaan metode role play dalam materi pengelolaan wakaf. Metode ini menawarkan pendekatan praktis dan menarik, memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan mendorong partisipasi aktif, sehingga dapat meningkatkan berbagai aspek hasil belajar. Pembelajaran efektif memerlukan pendekatan yang tepat dan disesuaikan dengan tujuan belajar yang diinginkan. Dalam menghadirkan pembelajaran yang efektif, aspek-aspek seperti media, model, dan sumber belajar harus diperhitungkan.

Oleh karena itu, penulis berkeinginan untuk memfokuskan penelitian ini pada upaya meningkatkan pencapaian belajar PAI terkait materi pengelolaan wakaf melalui metode role

play bagi siswa kelas X MAN 1 Sigli untuk tahun ajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

A. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Tes tertulis digunakan pada akhir siklus I dan siklus II, yang terdiri atas materi pengelolaan wakaf. Sedangkan Teknik non tes meliputi teknik observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan pada saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas kemampuan memahami pembelajaran PAI pada siklus I dan siklus II. Sedangkan teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data khususnya hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI.

B. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data meliputi:

- a. Tes tertulis (Soal), terdiri atas 10 butir soal berbentuk coice
- b. Non tes, meliputi lembar observasi dan dokumen.

C. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis dekskriptif, yang meliputi:

1. Analisis deskriptif komparatif hasil belajar dengan cara membandingkan hasil belajar pada siklus I dengan siklus II dan membandingkan hasil belajar dengan indikator pada siklus I dan siklus II.
2. Analisis deskriptif kualitatif hasil observasi dengan cara membandingkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I dan siklus II.

a. Prosedur yang Digunakan

Penelitian ini dilaksanakan dengan PTK 2 siklus. Penelitian dilakukan secara kolaborasi. Pada setiap siklus memuat 4 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi.

1. Siklus 1

a. Perencanaan, terdiri atas kegiatan:

- 1) penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP);
- 2) penyiapan skenario pembelajaran.

b. Pelaksanaan, terdiri atas kegiatan;

- 1) pelaksanaan program pembelajaran sesuai dengan jadwal,
- 2) proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role play*
- 3) secara klasikal menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role play* dilengkapi lembar kerja siswa,
- 4) memodelkan strategi dan langkah-langkah menggunakan model pembelajaran *role play* mengadakan observasi tentang proses pembelajaran,
- 5) mengadakan tes tertulis,
- 6) penilaian hasil tes tertulis.

c. Pengamatan, yaitu mengamati proses pembelajaran dan menilai hasil tes sehingga diketahui hasilnya. Atas dasar hasil tersebut digunakan untuk merencanakan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

d. Refleksi, yaitu menyimpulkan pelaksanaan hasil tindakan pada siklus I.

2. Siklus II

1. Perencanaan, terdiri atas kegiatan:

- 1) penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- 2) penyiapan skenario pembelajaran.

2. Pelaksanaan, terdiri atas kegiatan;

Pelaksanaan program pembelajaran sesuai dengan jadwal, dengan menggunakan model pembelajaran *role play* pada pembelajaran PAI diikuti kegiatan kuis:

- a. mengadakan observasi tentang proses pembelajaran,
- b. mengadakan tes tertulis,
- c. penilaian hasil tes tertulis.

3. Pengamatan, yaitu mengamati proses pembelajaran dan menilai hasil tes serta hasil praktek sehingga diketahui hasilnya,

4. Refleksi, yaitu menyimpulkan pelaksanaan hasil tindakan pada siklus II.

b. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan target atau tujuan yang harus dicapai oleh peneliti. Indikator keberhasilan didasarkan kepada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, indikator dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Proses, meliputi:

- a. Aktivitas guru dinyatakan telah berhasil apabila skor yang didapat > 80%, dengan keterangan tuntas. Dengan keterangan tuntas dari aspek yang dinilai.
- b. Aktivitas siswa dinyatakan telah berhasil apabila skor yang didapat > 80%, dengan keterangan tuntas. Dengan keterangan tuntas dari semua aspek yang dinilai.

2. Hasil, meliputi hasil tes siswa dinyatakan telah berhasil belajarnya apabila skor yang didapat $> 75\%$, dengan keterangan tuntas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan *model pembelajaran role play* dapat meningkatkan hasil belajar PAI khususnya penguasaan materi *pengelolaan wakaf* spada siswa kelas X TB 1 semester 2 tahun pelajaran 2021/2022. Hal tersebut dapat dianalisis dan dibahas sebagai berikut:

1. Pembahasan Pra Siklus I

a. Hasil Belajar

Pada awalnya siswa kelas X TB 1 nilai rata-rata pelajaran PAI rendah khususnya pada materi pengelolaan wakaf yang jelas salah satunya disebabkan karena luasnya materi yang harus dikuasainya dan perlu daya ingat yang setia sehingga mampu menghafal dalam jangka waktu lama. Sebelum dilakukan tindakan guru memberi tes. Berdasarkan ketuntasan belajar siswa dari sejumlah 33 siswa terdapat 5 atau 15,2 % yang baru mencapai ketuntasan belajar dengan skor standar Kriteria Ketuntasan Minimal. Sedangkan 28 siswa atau 84,8% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan yaitu sebesar 75. Sedangkan hasil nilai pra siklus I terdapat nilai tertinggi adalah 80 nilai terendah 20, dengan rata-rata kelas sebesar 49,4.

b. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran pada pra siklus menunjukkan bahwa siswa masih pasif, karena tidak diberi respon yang menantang. Siswa masih bekerja secara individual, tidak tampak kreatifitas siswa maupun gagasan yang muncul. Siswa

terlihat jenuh dan bosan tanpa gairah karena pembelajaran selalu monoton.

2. Pembahasan Siklus I

Hasil Tindakan pembelajaran pada siklus I, berupa hasil tes dan non tes. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan siklus I diperoleh keterangan sebagai berikut :

a. Hasil Belajar

Dari hasil tes siklus I, menunjukkan bahwa hasil yang mencapai nilai A (sangat baik) ada 2 siswa atau (6%), sedangkan yang mendapat nilai B (baik) adalah 10 siswa atau (30,3%), sedangkan dari jumlah 33 siswa yang masih mendapatkan nilai C (cukup) sebanyak 5 siswa (15,2%), sedangkan yang mendapat nilai D (kurang) ada 12 siswa (36,4%), sedangkan yang mendapat nilai E (sangat kurang) sebanyak 4 siswa atau (12,1%) .

Berdasarkan ketuntasan belajar siswa dari sejumlah 33 siswa terdapat 12 atau 36,4% yang sudah mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan 21 siswa atau 63,6% belum mencapai ketuntasan. Adapun dari Hasil nilai siklus I dapat dijelaskan bahwa perolehan nilai tertinggi adalah 100, nilai terendah 30, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 64,1.

b. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran pada siklus I sudah menunjukkan adanya perubahan, meskipun belum semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran . Hal ini dikarenakan kegiatan yang bersifat kelompok ada anggapan bahwa prestasi maupun nilai yang di dapat secara kelompok . Dari hasil pengamatan telah terjadi kreatifitas dan keaktifan siswa secara mental maupun motorik, karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan permainan serta perlu kecermatan

dan ketepatan. Ada interaksi antar siswa secara individu maupun kelompok, serta antar kelompok. Masing-masing siswa ada peningkatan latihan bertanya dan menjawab antar kelompok, sehingga terlatih ketrampilan bertanya jawab. Terjalin kerjasama inter dan antar kelompok. Ada persaingan positif antar kelompok mereka saling berkompetisi untuk memperoleh penghargaan dan menunjukkan untuk jati diri pada siswa.

Hasil antara kondisi awal dengan siklus I menyebabkan adanya perubahan walau belum bisa optimal, hal ini ditandai dengan peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar . Dari hasil tes akhir siklus I ternyata lebih baik dibandingkan dengan tingkat ketuntasan belajar siswa pada kondisi awal atau sebelum dilakukan tindakan. Perbandingan tersebut dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1 Perbandingan kegiatan dan hasil pada pra siklus dan siklus

NO	Pra Siklus	Siklus I
1	Tindakan	Tindakan
	Pembelajaran konvensional, tanpa menggunakan model pembelajaran	Penerapan model pembelajaran <i>role play</i> dipandu dengan LKPD
2	Hasil Belajar	Hasil Belajar
	❖ Ketuntasan	❖ Ketuntasan
	~ Tuntas : 5 (15,2%)	~ Tuntas : 12 (36,4%)
	~ Belum tuntas : 28 (84,8%)	~ Belum tuntas : 21 (63,6%)
	❖ Nilai Tertinggi : 80	❖ Nilai Tertinggi : 100
	❖ Nilai terendah :20	❖ Nilai terendah :30
	❖ Nilai rata- rata : 49,4	❖ Nilai rata- rata : 64,1
		❖ Refleksi
		Nilai rata- rata meningkat 14,7
		= $14,7/49,4 \times 100\% = 29,8\%$
2	Proses belajar	Proses belajar
	❖ Proses pembelajaran pasif	❖ Proses pembelajaran ada perubahan , siswa mulai aktif
	❖ Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran	❖ Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran
	❖ Siswa hanya mendengarkan , kadang mencatat	❖ Siswa mencari dan menemukan materi,mencatat dan mengkomunikasikan antar teman dalam kelompok maupun antar kelompok
	❖ Belum memanfaatkan media pembelajaran	❖ Sudah memanfaatkan model pembelajaran sesuai materi

	yang tepat	
❖	Belum tumbuh kreatifitas dan kerjasama antar teman	❖ Kreatifitas, kerjasama, tanggung jawab mulai tampak
❖	Sebagian kecil indera yang aktif	❖ Sebagian besar alat indera aktif

Dari hasil refleksi siklus I dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *role play* siswa mengalami peningkatan baik dalam mencapai ketuntasan belajar yaitu dari 33 siswa yang tidak tuntas pada pra siklus berubah pada siklus 1 menjadi 21 siswa yang belum tuntas. Sedangkan nilai rata-rata kelas ada kenaikan sebesar 14,7% . Pada siklus I ini belum semua siswa mencapai ketuntasan karena ada sebagian siswa berpandangan bahwa kegiatan yang bersifat kelompok , penilaiannya juga kelompok.

3. Pembahasan Siklus II

Hasil tindakan pembelajaran pada siklus II berupa hasil tes dan non tes, Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti terhadap pelaksanaan siklus II diperoleh keterangan sebagai berikut .

a. Hasil Belajar

Dari pelaksanaan tindakan siklus II dapat diketahui bahwa yang mendapatkan nilai sangat baik (A) adalah 15,2% atau 5 siswa, sedangkan yang yang mendapat nilai baik (B) adalah 75,8% atau 25 siswa. Dan yang mendapat nilai C (cukup) adalah 9% atau sebanyak 3 siswa. Sedangkan yang mendapat nilai D nilai E tidak ada. Sedangkan nilai rata-rata kelas 82,9.

b. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran pada siklus II sudah menunjukkan semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran . Hal ini dikarenakan sekalipun kegiatan bersifat kelompok namun ada tugas individual yang

harus dipertanggung jawabkan, karena ada kompetisi kelompok maupun kompetisi individu. Dari hasil pengamatan telah terjadi kreatifitas dan keaktifan siswa secara mental maupun motorik, karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan kelompok perlu kecermatan dan ketepatan . Ada interaksi antar siswa secara individu maupun kelompok, serta antar kelompok. Masing- masing siswa ada peningkatan latihan bertanya jawab dan bisa mengkaitkan dengan mata pelajaran lain maupun pengetahuan umum, sehingga disamping terlatih ketrampilan bertanya jawab, siswa terlatih berargumentasi. Ada persaingan positif antar kelompok untuk penghargaan dan menunjukkan jati diri pada siswa.

Hasil antara siklus I dengan siklus II ada perubahan secara signifikan , hal ini ditandai dengan peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar . dari hasil tes akhir siklus II ternyata lebih baik dibandingkan dengan tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus I. Peningkatan hasil belajar maupun ketuntasan tersebut dapat disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Perbandingan kegiatan dan hasil pada siklus I dan siklus II

NO	Siklus I	Siklus II
1	Tindakan	Tindakan
	Pembelajaran dengan model pembelajaran role play, didesain dengan panduan LKPD.	Penerapan Pembelajaran dengan <i>model pembelajaran role play</i> dipandu dengan kuis kompetitif.
2	Hasil Belajar	Hasil Belajar
	A. Ketuntasan	B. Ketuntasan
	~ Tuntas : 12 (36,4%)	~ Tuntas : 30 (91)
	~ Belum tuntas : 21 (63,6%)	~ Belum tuntas : 3 (9%)
	a. Nilai Tertinggi : 100	b. Nilai Tertinggi : 100
	C. Nilai terendah : 30	D. Nilai terendah : 70
	c. Nilai rata- rata : 64,1	d. Nilai rata- rata : 82,9
		e. Refleksi
		Nilai rata- rata meningkat 18,8
		= $18,8/64,1 \times 100\% = 29,3\%$
2	Proses belajar	Proses belajar
	1. Proses pembelajaran ada perubahan, siswa mulai aktif	2. Proses pembelajaran siswa aktif dan kreatif serta cekatan
	3. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran	4. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dan masing- masing siswa punya tugas mandiri
	5. Siswa mencari dan menemukan materi, mencatat serta mengkomunikasikan antar teman dalam kelompok maupun antar kelompok	6. Siswa mencari dan menemukan materi, mencatat dan mengkomunikasikan dan mendemonstrasikan hasil penyelesaian secara kompetitif antar teman dalam kelompok maupun antar kelompok
	7. Belum memanfaatkan model pembelajaran sepenuhnya sesuai materi	8. Sudah memanfaatkan model pembelajaran sesuai materi yaitu <i>pengelolaan wakaf</i>

Dengan melihat perbandingan hasil tes siklus I dan siklus II ada peningkatan yang cukup signifikan, baik dilihat dari ketuntasan belajar maupun hasil perolehan nilai rata-rata kelas. Dari sejumlah 33 siswa masih ada 3 siswa yang belum mencapai ketuntasan, hal ini memang ketiga siswa tersebut harus mendapatkan pelayanan khusus, namun sekalipun 3 siswa ini belum mencapai ketuntasan, di sisi lain tetap bergairah dalam belajar. Sedangkan ketuntasan ada peningkatan sebesar 18,8% dibandingkan pada siklus I

Sedangkan nilai tertinggi pada siklus II sudah ada peningkatan dengan mendapat nilai A sebanyak 5 siswa, hal ini karena kelima siswa tersebut disamping mempunyai kemampuan cukup, didukung rasa senang dan dalam belajar, sehingga mereka dapat nilai yang optimal. Dari nilai rata-rata kelas yang dicapai pada siklus II ada peningkatan sebesar 18,8% dibandingkan nilai rata-rata kelas pada siklus I. Secara umum dari hasil pengamatan dan tes sebelum pra siklus, hingga siklus II, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran role play dapat meningkatkan prestasi belajar PAI materi pengelolaan wakaf sebesar 33,5%.

Dari hasil penelitian, dapat dilihat dan telah terjadi peningkatan pemahaman tentang materi pengelolaan wakaf pada semester 2 tahun Pelajaran 2021/2022 melalui penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran role play. Peningkatan nilai rata-rata yaitu 49,4 pada kondisi awal menjadi 64,1 pada siklus I dan menjadi 82,9 pada siklus II. Nilai rata-rata siklus I meningkat 14,7 % dari kondisi awal, nilai rata-rata siklus II meningkat 18,8 % dari siklus I. Peningkatan nilai rata-rata dari keseluruhan adalah 33,5%.

Ketuntasan belajar meningkat dari awal pra siklus ke siklus 1 sebesar 21,2% dari siklus 1 ke siklus meningkat sebesar 54,6 %. Sedangkan ketuntasan belajar secara keseluruhan adalah 75,8%.

Pada akhir pembelajaran terdapat perubahan positif pada siswa mengenai pemahaman materi pengelolaan wakaf. Dengan menggunakan model pembelajaran role play ternyata mampu meningkatkan hasil belajar PAI materi Pengelolaan wakaf.

PENUTUP

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif melalui metode role play, terdapat kemajuan signifikan dalam hasil belajar PAI siswa kelas X MAN 1 Sigli terkait topik pengelolaan wakaf pada semester kedua tahun 2021/2022. Nilai siswa meningkat dari 49,4 menjadi 64,1 di siklus I dan mencapai 82,9 di siklus II. Ada kenaikan 14,7% pada siklus I dan 18,8% pada siklus II, dengan total peningkatan 33,5%. Tingkat ketuntasan belajar siswa juga meningkat, dari awalnya meningkat 21,2% di siklus I dan bertambah lagi sebesar 54,6% di siklus II, sehingga totalnya mencapai 75,8%. Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pengelolaan wakaf meningkat ketika menggunakan metode role play.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdul Rahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab. 2004. Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam. Jakarta:Kencana
- Agus Suprijono. 2009. Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi

- Paikem. Yogyakarta. Pustaka Pelajar. Sumadi. 2001. Media Pendidikan, Jakarta: Rajawali Press
- Arikunto. 2002. Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek. Jakarta. Rineka Cipta
- Tabrani A, dkk. 1989. Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung. Remaja Karya.
- Arsyad, Ashar. 1996. Media Pembelajaran. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Trianto. 2011. Mendesain Pembelajaran Inovatif Progesif. Jakarta. Kencana Perdana Media Group.
- Basri Syamsu. 2000. Teaching Speaking. Jakarta. Rineka Cipta.
- WSS. Poerwadarminta. 1999. Kamus Umum Indonesia, Cet XVI. Jakarta. Balai Pustaka
- Boediono. 2001. Statistika Untuk Penelitian. Surakarta: UNS Press.
- Istarani. 2012. 58 Model pembelajaran Inovatif, Medan: Media Persada.
- , 2015. 58 Model pembelajaran Inovatif, Medan: Media Persada.
- Marthein Kanginan. 2013. Pendidikan Agama Islam Untuk SMA Kelas X. Jakarta. Erlangga.
- Muslimin, I. 2000. Pembelajaran Kooperatif. Surabaya. Unesa.
- Mulyasa. 2012. Model-model Inovatif Berorientasi Konstruksiviktif. Jakarta. Pustaka Prestasi Publisher.
- Nahlawi. 1995. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bina Aksara.
- Sardiman. 1996. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Citra Perkasa Sejati Offset
- Sayiful Bahri Djamarah. 2003. Psikologi Belajar, Jakarta: Rineka Cipta
- Syah. 1995. Psikologi Belajar. Jakarta. Raja Grafindo.
- Suharsimi. 2001. Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek. Jakarta. Rineka Cipta