

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN TEKNIK ELEKTRONIKA DASAR KELAS X
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
DI SMK NEGERI 1 SUMATERA BARAT**

Risqi Fajril¹, Almasri², Andris Syukur²
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Email: risqifajril@gmail.com

Abstract

This research is aimed to know the difference between Team Games Tournament model and Cooperative model in learning output in Teknik Elektronika Dasar for grade X Electronic Engineering of SMKN 1 Sumatera Barat on entire semester, academic year 2014/2015. This type of research is quasi experimental. Participant were selected by non-probability sampling technique with purposive sampling. 24 students from Class X TAV, which served as a controlling class, used Cooperative model. 28 students from Class X Mechatronic, which served as experimental class, used student cooperative type Team Games Tournament model. Data is collected from the final test then was analyzed for homogeneity testing, normality and hypothesis testing. The result indicates that experimental class has mean 79,29, while controlling class has mean 70,17. The result of hypothesis testing on significant level $\alpha=0,05$ is $4,583 > 1,676$ and the percentage effect 12.997 %. Since the tcount is higher than the t table, then H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be inferred that Team Games Tournament model is better than Cooperative model.

Keywords: Team Games Tournament model, Cooperative model, Learning outcomes

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya mengarahkan anak didik ke proses belajar sehingga mereka memperoleh tujuan sesuai dengan yang di harapkan. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang dituangkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berisi :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mencapai tujuan pendidikan maka guru harus menguasai materi pelajaran, mempunyai kemampuan memilih dan menggunakan metode

serta media sebagai alat bantu mengajar dan mempunyai strategi serta model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Strategi dalam proses belajar mengajar merupakan hal penting agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut Gulo (2005:3) mengatakan bahwa "strategi jika dihubungkan dengan proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai rencana dan cara – cara guru membawakan pengajaran agar segala prinsip dasar dapat terlaksana dan segala tujuan pengajaran dapat di capai secara efektif". Kemampuan guru menerapkan strategi dan model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dapat memotivasi dan menciptakan proses belajar mengajar yang baik. Dengan cara tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil sebagai output dari proses pembelajaran.

Hasil belajar yang dicapai dalam pendidikan selalu menjadi sorotan utama karena merupakan kemampuan yang diperoleh melalui kegiatan belajar. Nana (2005:22) menyatakan bahwa "hasil belajar adalah kemampuan-

¹ Prodi Pendidikan Teknik Elektronika FT-UNP

² Dosen Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP

kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar memiliki setidaknya tiga macam fungsi pokok yaitu: (1) mengukur kemajuan (2) menunjang penyusunan rencana (3) memperbaiki atau melakukan penyempurnaan kembali.

Berdasarkan data dari guru mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar kelas X di peroleh hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat hasil belajar ujian akhir semester tahun pelajaran 2013/2014 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Siswa dikatakan tuntas bila skor hasil belajar mencapai kriteria ketuntasan minimal sesuai yang tercantum dalam Permendiknas No. 20 tahun 2007. Adapun data hasil belajar ujian akhir semester mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil kelas X Teknik Elektronika Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar SMKN 1 Sumatera Barat Tahun Ajaran 2013 – 2014

N O	Kelas	Jumlah siswa	Nilai KKM				Rata-rata kelas
			≥ 75		< 75		
			Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%	
1	X TAV	28	9	32	19	68	60,23
2	X Meka	23	10	43	13	57	65,52
Jumlah		51	19	37	32	63	62,88

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa kelas X TAV dengan 28 orang memperoleh nilai tuntas 9 orang atau 32 % dan tidak tuntas 19 orang atau 68 % dengan rata-rata kelas 60,23, untuk kelas X Mekatronika dengan 23 orang memperoleh nilai tuntas 10 orang atau 43 % dan nilai tidak tuntas 13 orang atau 57 % dengan rata-rata kelas 65,52. Dari 2 kelas dengan jumlah 51 orang, yang tuntas 19 orang dengan persentase 37 % dan tidak tuntas 32 orang dengan persentase 63 %. Hal ini menunjukkan sebagian siswa tidak tuntas pada mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar .

Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya faktor dari dalam dan faktor dari luar individu. Seperti dikemukakan Slameto (2010:54) berhasil tidaknya belajar tergantung bermacam – macam faktor, antara lain:

1. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut dengan faktor intern, meliputi : faktor kesehatan, cacat tubuh, inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
2. Faktor yang ada diluar individu disebut ekstern, meliputi : faktor cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga, suasana rumah,

pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan, faktor sekolah, metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, metode belajar, tugas rumah, kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dalam hal ini dibutuhkan beberapa strategi yang digunakan oleh guru guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru perlu mengembangkan strategi mengajar yang melibatkan peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Strategi dalam proses belajar mengajar merupakan hal penting agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Djamarah (2010: 5) “Strategi dasar dalam belajar mengajar adalah memilih dan menetapkan prosedur, model pembelajaran, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya”. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan memberikan model pembelajaran yang tepat akan memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran.

Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar di kelas X SMK Negeri 1 Sumatera Barat. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung metode pembelajaran yang diterapkan cukup bervariasi, seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, dan tanya jawab. Meskipun pembelajaran sudah berorientasi pada peserta didik, akan tetapi hasil belajar peserta didik belum maksimal. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik masih ada yang belum mencapai batas KKM yang telah ditetapkan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Teknik Elektronika SMK Negeri 1 Sumatera Barat adalah dengan cara memberikan variasi model pembelajaran. Kedudukan model pembelajaran merupakan salah satu komponen penunjang dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran. Setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi model pembelajaran dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga tercipta interaksi edukatif. Interaksi edukatif ini akan tercipta apabila peserta didik aktif dalam proses

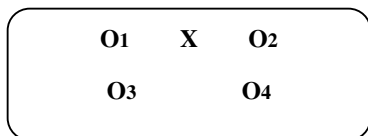
belajar mengajar. Bentuk keaktifan tersebut adalah seperti adanya kegiatan tanya-jawab, berani mengutarakan ide-ide, dan mampu untuk mengerjakan soal-soal latihan serta dapat mengintegrasikan pembelajaran dalam kehidupan peserta didik itu sendiri.

Dalam pencapaian tujuan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dibutuhkan suatu model pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Guru dituntut memiliki kiat maupun seni untuk memadukan antara bentuk pembelajaran dan media yang digunakan sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang harmonis serta menyenangkan.

Peneliti menggunakan suatu strategi untuk meningkatkan hasil belajar. Dibutuhkan suatu alternatif pembelajaran untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik dengan menciptakan keadaan kelas yang kondusif, sehingga dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam belajar, memotivasi belajar peserta didik, dan membangkitkan minat serta menggali potensi yang dimiliki peserta didik secara merata.

Salah satunya adalah dengan cara mengembangkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*. Slavin (2005:153) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berkelompok, bermain dan bertanding. Dengan *team* membuat siswa menjadi lebih mudah untuk berinteraksi dengan teman-temannya. *Games* membuat siswa merasa menikmati pembelajaran dan berinteraksi dengan sains. *Tournament* membuat siswa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran..

Hubungan variable penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Hubungan Variabel

Keterangan :

- X : Perlakuan
- O₁- O₂ : Kelas Eksperimen
- O₃ – O₄ : Kelas Kontrol
- (O₂ - O₁)(O₄-O₃) : pengaruh adanya perlakuan (Treatment)

Dalam desain ini terdapat dua kelompok

dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok Eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Pengaruh adanya perlakuan (treatment) adalah (O₂ - O₁)(O₄-O₃) .Dalam penelitian yang sesungguhnya, pengaruh treatment dianalisis dengan uji beda, pakai statistik t-test misalnya : Kalau terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.

B. METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena dalam penelitian diberikan perlakuan pada objek. Penelitian eksperimen menurut Suharsimi (2012 : 9) adalah “suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara 2 faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminir atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang biasa mengganggu. Eksperimen selalu dengan maksud untuk melihat sebab akibat dari suatu perlakuan.”

Menurut Sugiyono (2012:117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Elektronika SMK Negeri 1 Sumatera Barat tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri dari 2 kelas. Jumlah siswa masing-masing kelas dapat dilihat pada berikut ini :

Tabel 2. Jumlah Siswa Kelas X Jurusan Teknik Elektronika SMK Negeri 1 Sumatera Barat Tahun Pelajaran 2014/2015

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	X Teknik Mekatronika	32
2	X Teknik Audio Video	24

Sumber: *Tata Usaha SMK Negeri 1 Sumatera Barat*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X Teknik Elektronika SMK N 1 Sumatera Barat tahun ajaran 2014/2015. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *nonprobability sampling* dengan *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2012:117) “*Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Syarat kelas yang memiliki rata-rata nilai yang hampir sama. Pengambilan rata-rata kelas berdasarkan nilai rata rapor SMP masing-masing kelas X TAV dan X Mekatronika, pengambilan untuk kelas

rata-rata peserta didik yang mendekati hampir sama.

Variabel adalah objek penelitian atau hal yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu : variabel bebas berupa perlakuan yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dan model pembelajaran Kooperatif. Variabel terikat berupa hasil belajar peserta didik kedua kelas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif berupa pilihan ganda. Soal uji coba instrumen atau perangkat tes yang telah tersusun langsung digunakan ke kelas eksperimen, lalu diuji validitas soal, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran soal. Uji coba dilakukan pada kelas XI TAV, soal yang telah diuji digunakan sebagai soal yang akan dihitung dalam pengambilan nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah tes akhir diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka didapatkan hasil belajar setiap pertemuannya. Hasil tes kemudian dilakukan analisis data untuk diuji secara statistik. Analisis data digunakan untuk membuktikan hipotesis. Teknik analisis data meliputi : Analisis deskriptif dan analisis induktif. Analisis deskriptif meliputi : mean, varian, standar deviasi. Analisis induktif meliputi : uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan hasil studi lapangan untuk memperoleh data melalui teknik tes setelah dilakukan suatu penerapan model pembelajaran yang baru, yaitu model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk Mengungkapkan besarnya Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dengan model pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Teknik Elektronika Di SMKN 1 Sumatera Barat.

Penelitian ini merupakan penelitian kausal yang terbagi dalam dua kelas yaitu, kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dari bulan Agustus 2014. Kelas kontrol adalah kelas X TAV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, yaitu model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar dalam proses belajar mengajar dan kelas eksperimen adalah X Mekatronika dengan menggunakan model pembelajaran yang baru,

yaitu model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*.

Syarat pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik adalah berdistribusi normal, oleh karena itu sebelum data ini diuji hipotesisnya menggunakan statistik uji t, sebelumnya dilakukan dahulu uji normalitas data. Dalam penelitian ini uji normalitas data menggunakan Chi kuadrat. Data yang digunakan untuk uji normalitas adalah nilai tes hasil belajar di akhir pertemuan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dalam perhitungan Chi kuadrat untuk kelas eksperimen Dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = k -1 = 6-1 = 5, maka dicari pada tabel chi-kuadrat didapat $\chi^2_{tabel} = 11,070$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya Distribusi Data Tidak Normal, dan Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya Data Berdistribusi Normal Ternyata $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ atau $5,36 < 11,070$.

Dalam perhitungan Chi kuadrat untuk kelas kontrol dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = k -1 = 6-1 = 5, maka dicari pada tabel chi-kuadrat didapat $\chi^2_{tabel} = 11,070$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya Distribusi Data Tidak Normal, dan Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya Data Berdistribusi Normal Ternyata $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ atau $6,625 < 11,070$.

Jika $F^2_{hitung} \geq F^2_{tabel}$ berarti tidak homogen, Jika $F^2_{hitung} \leq F^2_{tabel}$ berarti homogen. Ternyata $F_{hitung} < F_{tabel}$, atau $1,31 < 1,94$, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa semua data kelompok penelitian adalah homogen. Untuk menguji hipotesis menggunakan rumus t-test. dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Jika dibandingkan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga terlihat bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu $(4,583 > 1,676)$. Berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata tes hasil belajar yang didapatkan kelas eksperimen sebesar 79,29, dan kelas kontrol 70,17. Hal ini membuktikan bahwa, terdapat perbedaan antara hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dengan model pembelajaran Kooperatif, pada mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar kelas X Teknik

Elektronika SMK Negeri 1 Sumatera Barat, Setelah diberikan pembelajaran kepada masing-masing kelompok sampel dengan perlakuan yang berbeda, diperoleh rata-rata tes hasil belajar kelas eksperimen 79,29 dan rata-rata tes hasil belajar kelas kontrol 70,17 Terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang diterapkan dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, dengan kelas kontrol yang diterapkan dengan model pembelajaran kooperatif. Perbedaan hasil belajar (gain) kedua kelompok sampel adalah sebesar 12,997 %.

Setelah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t didapat $t_{hitung} = 4,583$ sedangkan $t_{tabel} = 1,676$, berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan hipotesis yang diajukan diterima. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan menerima H_a , artinya terdapat perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Teknik Elektronika Dasar kelas X jurusan Teknik Elektronika SMK Negeri 1 Sumatera Barat. Diterimanya H_a ini membuktikan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Teknik Elektronika SMK Negeri 1 Sumatera Barat.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pengujian data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik dikelas X SMKN 1 Sumatera Barat . Kelas yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* mendapat rata-rata 79,29 dan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif mendapat rata-rata 70,17. Ini berarti hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.
- Hasil pengujian hipotesis, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($4,583 > 1,676$). Hasil pengujian ini memberikan interpretasi bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar. Hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

- Berdasarkan hasil perhitungan persentase hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat pengaruh hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebesar 12,29 % .

2. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka dapat disarankan:

- Secara teoritis, karena model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk membentuk suasana belajar yang menyenangkan. Oleh sebab itu diperlukan inisiatif seorang guru untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.
- Bagi peserta didik, penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai model pembelajaran yang sangat menyenangkan, sehingga dapat memberikan motivasi peserta didik untuk lebih memahami materi dan mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan.
- Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan model *Team Games Tournament* sebagai salah satu alternatif yang dapat mengaktifkan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya guru di SMKN 1 Sumatera Barat.
- Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu sumbangan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Drs. Almasri, M.T dan Pembimbing II Drs. Andris Syukur, M.Pd.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Slavin,R.E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset and Praktik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 1993. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suharsimi Arikunto. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Syaiful Bahri Djamarah. 2010. *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta: Asdi Asdi Mahasatya

Undang – Undang Republik Indonesia, No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS BAB II Pasal 3

W. Gulo. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia Widiasara Indonesia