

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Permainan Kartu Doremi (Pada Mata Pelajaran Ekonomi)

Wirdanelis, S. Pd

Guru Ekonomi, SMA N 3 Batusangkar

wirdanelis.wahid@gmail.com

Abstract: *The teaching and learning process using the card as a media is useful for creating a cheerful, vibrant, creative, innovative, and fun atmosphere learning for students so that the learning material can be understood properly which ultimately results in satisfying learning outcomes. This research is classroom action research (PTK). The subjects of this research were students of class XI IPS SMAN 3 Batusangkar, the procedure of this study consisted of 3 stages/cycles, each cycle consisting of planning, implementation, and observation. The instruments used were observation sheets (interviews), questionnaires, and a list of learning outcomes. Based on the data and facts that the authors found, using of the Doremi Card can improve student learning outcomes in class XI IPS SMAN 3 Batusangkar, as evidenced by the increasing number of students who can achieve minimum learning completeness from cycle one to cycle three and the percentage of students in achieving KKM is also increasing.*

Keywords : *doremi card, learning, economics subjects, classroom action research*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran saat ini masih banyak dilakukan secara konvensional, dengan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah sehingga siswa merasa bosan, kehilangan semangat, kehilangan inovasi dan spirit, suasana PBM tidak kondusif, ada yang mengantuk dan tertidur sambil menutup muka dengan buku, izin keluar kelas dengan beribu alasan, saling berbicara dengan siswa lain, dan kegiatan lainnya yang mengganggu proses PBM. Hal ini mengakibatkan pemahaman konsep yang seharusnya bisa dipahami siswa tidak dapat terwujud sebagaimana mestinya, sehingga akan menimbulkan rendahnya minat siswa dalam belajar yang mengakibatkan rendahnya nilai atau hasil belajar yang diperoleh siswa (peserta didik). Seorang Guru harus peduli dengan realita ini, dan mereka harus bertanggung jawab mencari dan menemukan solusi yang tepat dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran atau solusi lainnya yang dapat dilakukan dan diaplikasikan dalam proses belajar mengajar secara riil. Padatnya muatan kurikulum yang harus di pahami siswa juga mengakibatkan kelelahan dan kejenuhan bagi siswa jika guru menyampaikan materi masih menggunakan cara

konvensional dan monoton. Hal ini mengakibatkan rendahnya capaian nilai yang bisa di peroleh siswa dan banyaknya siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal.

Sebagai seorang guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 3 Batusangkar Kabupaten Tanah Datar Propinsi Sumatera Barat berusaha untuk menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, penulis tertarik untuk melaksanakan inovasi proses belajar pada mata pelajaran Ekonomi menggunakan media kartu yang dinamakan "Kartu Doremi". Didasari oleh latar belakang yang diuraikan diatas, penulis merumuskan masalah: Apakah pembelajaran melalui Media Kartu "Doremi" dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XI IPS pada mata pelajaran Ekonomi di SMA 3 Batusangkar? Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pembelajaran melalui media kartu Doremi bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Batusangkar.

Slameto (2010) mengatakan belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan setiap manusia untuk mendapatkan tingkah laku baru, sebagai pengalaman yang dibutuhkan dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Whittaker (1976) mengatakan bahwa belajar merupakan adanya perubahan tingkah laku melalui Latihan atau pengalaman. Winkel (1989), juga mengatakan bahwa belajar merupakan kegiatan mental atau psikis, melalui interaksi aktif dengan lingkungan yang memberikan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Cronbach (1957), menjelaskan bahwa belajar adalah kegiatan yang ditandai oleh pergeseran tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Kemudian Kingsley (1946) menyatakan belajar adalah perubahan tingkah laku yang ditimbulkan melalui praktik atau latihan.

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli diatas, maka penulis menyimpulkan belajar adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan setiap individu secara jasmani/fisik ataupun rohani/mental yang dilakukan secara interaksi dalam lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan dalam sikap, pengetahuan, keterampilan kearah yang lebih baik.

Kata lain dari kata "media" adalah "medium" yang, berasal dari bahasa latin medius, yang artinya "tengah", "perantara" atau "pengantar". Kemp dan Dayton dalam tulisan Indriana 2011, menyatakan manfaat media pembelajaran adalah agar penyampaian pesan dalam pembelajaran bisa mencapai standar, pembelajaran lebih menyenangkan, terjadinya interaktif yang baik dalam pembelajaran, mempersingkat waktu pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar, setiap saat pembelajaran dapat dilakukan tanpa dibatasi tempat dan waktu dan meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran

Setiap benda yang berwujud fisiknya yang dapat digunakan untuk menjelaskan isi materi pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran misalnya radio, film, slide, foto, gambar, Buku/modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video, televisi, , dan computer. Manusia (guru, teman sebaya), materi (buku bacaan) , atau situasi / keadaan berupa lingkungan sekolah dan luar sekolah yang mengakibatkan siswa bisa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap juga bisa dikatagorikan sebagai media pembelajaran. (Arsyad, 2010).

Jadi segala sesuatu dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran apabila : (a) sebagai alat komunikasi agar proses belajar mengajar lebih efektif, (b) media tersebut berfungsi untuk mencapai tujuan pendidikan, (c) terjadi interaksi dalam proses belajar

mengajar, (d) adanya sinkronisasi antara metode mengajar dan media yang digunakan, (e) memiliki nilai atau manfaat dalam pembelajaran, (f) adanya inovasi dalam media pendidikan.

Beberapa penulis lainnya juga sudah melakukan penelitian yang hampir sama dengan media kartu antara lain sebagai berikut : Mardiah, Pengaruh permainan kartu terhadap hasil belajar siswa kelas X, pada pokok bahasan tatanama senyawa. Skripsi Jurusan Pendidikan IPA FTIK UIN Jakarta 2007. Dengan kesimpulannya menyatakan bahwa permainan kartu memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa yang menggunakan media kartu lebih tinggi dari nilai siswa yang tidak menggunakan media kartu, berikutnya Ika Kristiani, dengan judul Efektivitas pembelajaran kimia pokok bahasan tatanama senyawa dan persamaan reaksi kimia sederhana dengan media permainan kartu dengan kesimpulan media permainan kartu dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran kimia pokok bahasan tata nama senyawa dan persamaan reaksi kimia sederhana, media permainan kartu dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran kimia dan media permainan kartu dapat memotivasi siswa untuk dapat terlibat aktif dalam pemecahan masalah. . Annisatul Khairiyah , FITK dengan judul efektifitas penggunaan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS terpadu pada materi ekonomi.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas XI IPS di SMAN 3 Batusangkar yang terdiri dari 3 siklus dengan ketentuan setiap siklus dilakukan 3 tahapan kegiatan yaitu tahap perencanaan/*planning*, tahap pelaksanaan/*action* dan tahap penutup/*reflection*. Tahap perencanaan/*planning* adalah tahapan awal yang akan dilakukan oleh guru dan siswa. Pada tahap persiapan ini guru merancang langkah kerja/tindakan yang akan dilakukan siswa yang dimulai dari penyusunan perencanaan pembelajaran serta pembagian kelompok siswa. Tahap perencanaan yang dilakukan siswa antara lain menerima indikator yang akan dibahas, mendiskusikan pertanyaan yang mungkin dibuat dari setiap indikator, menyiapkan sarana yang dibutuhkan dalam permainan ini yakni kartu yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan merupakan tindakan/*action* yang akan dilakukan oleh siswa dalam melakukan permainan kartu yang sudah mereka buat. Tahap penutup dilakukan dengan cara guru memberikan kuis pada siswa serta refleksi. Pada PTK ini yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPS1 dan XI IPS 2 yang berjumlah 50 orang. Wawancara secara langsung, observasi dengan menggunakan lembar kuis yang dijawab dengan uraian serta lembar ulangan harian siswa merupakan teknik/cara pengumpulan data dilakukan pada penelitian ini.

Data berupa nilai kuis dan nilai ulangan harian yang sudah diperoleh dicatat pada lembar buku nilai yang sudah disediakan, selanjutnya akan dianalisis secara kualitatif dengan cara mencatat nilai kuis yang diperoleh siswa pada setiap siklus (1,2 dan 3) ke dalam format yang sudah disediakan. Kemudian merangkumnya dan menganalisis berapa orang siswa yang telah mencapai batas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) mulai dari siklus 1 (satu) sampai siklus 3 (ketiga). Hasil kuis siswa dan hasil ulangan harian akan dianalisa perkembangannya, apakah mengalami kenaikan atau tidak secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pelaksanaan Siklus 1

Pada siklus 1 digunakan 3 kali pertemuan tatap muka Kompetensi Dasar (KD) yang dibahas adalah KD 3.1/4.1 dengan materi pokok tentang pendapatan nasional. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah 80. Pada saat dilakukan kuis di Kelas XI IPS 1 jumlah peserta didik adalah 25 orang siswa, sebanyak 15 siswa nilai kuisnya sudah mencapai KKM atau tuntas dan 10 orang siswa nilai kuis yang diperoleh belum mencapai KKM atau belum tuntas, dimana nilai siswa yang sudah mencapai kriteria belajar minimal atau tuntas baru 60% dan yang belum mencapai KKM sebesar 40%. Sedangkan di kelas XI IPS 2 jumlah siswa yang mengikuti kuis 25 orang siswa, nilai kuisnya yang sudah mencapai KKM atau tuntas baru sebanyak 6 orang, dan 19 orang siswa belum mencapai KKM atau belum tuntas, artinya nilainya yang sudah mencapai kriteria belajar minimal atau tuntas baru 24% dan yang belum mencapai KKM sebesar 76%.

Setelah dilakukan refleksi pada siklus 1 nampaknya penggunaan kartu doremi belum signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena pencapaian persentase ketuntasan belajar mereka masih rendah. Setelah dianalisa pada siklus 1 ini maka ditemukan beberapa kelemahan antara lain sebagai berikut: 1) siswa belum begitu memahami dengan baik proses permainan kartu doremi, 2) siswa belum serius dalam menjalankan media pembelajaran, 3) siswa masih perlu waktu untuk menyesuaikan diri dengan pembelajaran dengan media kartu doremi ini, 4) masih ada sebagian siswa yang belum memiliki buku pegangan yang bisa dipinjam dari perpustakaan.

Berdasarkan kelemahan-kelemahan pada siklus 1 diatas dan masih rendahnya persentase capaian belajar siswa, maka kegiatan akan dilanjutkan pada siklus ke 2 dengan melakukan perbaikan dalam proses permainan kartu doremi.

Tahap Pelaksanaan Siklus 2

Pada siklus 2 (kedua) mulai terlihat kemajuan atau peningkatan nilai kuis, kelas XI IPS 1 dari 25 orang jumlah siswanya, yang sudah mencapai KKM atau tuntas sebanyak 22 orang atau persentase ketuntasan 88% dan total siswa yang belum mencapai nilai sebatas KKM (belum tuntas) berjumlah 3 orang atau persentase yang belum mencapai nilai sebatas KKM sebesar 12% sedangkan di kelas XI IPS 2 dari 25 orang jumlah siswanya, yang sudah mencapai ketuntasan belajar minimal berjumlah 20 orang atau besarnya persentase tercapai ketuntasan belajar minimal sebesar 80 % dan yang belum mencapai ketuntasan belajar berjumlah 5 orang atau 20%. Siklus ke 2 ini diakhiri dengan pelaksanaan ulangan harian.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Ulangan Harian Kelas XI IPS Antara Siklus 1 Dengan Siklus 2

Kelas	Jumlah Siswa Yang Tuntas		Presentase Ketuntasan		Rata-rata Nilai	
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
XI IPS 1	17	19	68%	76%	80	82
XI IPS 2	7	14	28%	56%	73	76

Sumber : Data olahan tahun 2017

Didasarkan pada data yang ada pada tabel 1 diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa pada siklus ke 2 ini, penggunaan media pembelajaran dengan kartu Doremi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS. Semua tahapan perencanaan dan pelaksanaan pada siklus ke 2 sudah terlaksana dengan baik, kemudian dilakukan tahap refleksi. Setelah dilakukan refleksi dan analisa pada tahap/siklus kedua ini masih terdapat kelemahan kelemahan yang harus diperbaiki sehingga nantinya didapatkan hasil yang maksimal. Adapun kelemahan kelemahan yang ditemui pada siklus ke 2 ini antara lain sebagai berikut: 1) masih adanya siswa yang belum memaksimalkan kemampuannya yang ada, 2) tingkat keseriusan dari sebagian siswa yang masih kurang. Agar kelemahan kelemahan yang ditemui dapat diperbaiki maka penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilanjutkan pada siklus ke 3.

Tahap Pelaksanaan Siklus 2

Kegiatan yang dilakukan pada tahap atau siklus yang ketiga sama dengan siklus yang kedua. Setelah dilakukan kuis maka pada kelas XI IPS 1 dari 25 orang jumlah siswanya, yang sudah mencapai ketuntasan belajar minimal berjumlah 23 orang dan 2 orang siswa lagi yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal. Dari analisa perolehan angka yang diperoleh siswa yang belum mencapai KKM tersebut hanya membutuhkan sedikit angka lagi untuk mencapai angka ketuntasan belajar minimal atau hampir mendekati angka ketuntasan belajar minimal. Sedangkan pada kelas XI IPS 2 dari 25 orang jumlah siswanya, yang sudah mencapai ketuntasan belajar minimal juga berjumlah 23 orang dan 2 orang siswa lagi belum mencapai ketuntasan belajar minimal.

Secara umum perkembangan nilai ulangan harian mulai dari siklus 1 sampai siklus ke tiga mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Perkembangan tersebut bisa diuraikan sebagai berikut :

Jumlah siswa yang tuntas atau mencapai KKM

Pada kelas XI IPS 1 peserta semuanya berjumlah 25 orang, pada siklus 1 siswa yang sudah mencapai nilai minimal sebatas KKM berjumlah 17 orang siswa dan yang belum mencapai nilai minimal KKM berjumlah 8 orang siswa. Dilanjutkan pada tahapan/siklus ke 2 jumlah siswa yang sudah mencapai nilai minimal KKM naik jadi 19 orang dan yang belum mendapatkan nilai minimal KKM turun menjadi 6 orang, sedangkan pada siklus ke 3 semua siswa sudah mencapai KKM yakni 25 orang.

Kelas XI IPS 2 peserta semuanya berjumlah 25 orang, pada siklus 1, jumlah siswa yang sudah memenuhi/mencapai nilai minima KKM jumlahnya 7 orang dan yang belum memenuhi/mencapai nilai minimal sebesar KKM berjumlah 18 orang siswa, dilanjutkan pada siklus ke 2 total siswa yang sudah memenuhi/mencapai nilai minimal sebatas KKM naik jadi 14 orang dan belum memenuhi/mencapai nilai minimal sebatas KKM turun menjadi 11 orang, sedangkan pada siklus ke 3 total siswa sudah memenuhi/mencapai nilai sebatas KKM naik jadi 23 orang dan belum memenuhi/mencapai KKM turun menjadi 2 orang.

Persentase ketuntasan

Kelas XI IPS 1 pada siklus 1 persentase ketuntasan/yang sudah memenuhi/mencapai nilai minimal KKM sebesar 68% dan yang belum memenuhi/mencapai nilai minimal sebatas KKM berjumlah 32% orang siswa, dilanjutkan pada siklus ke 2 persentase ketuntasan/yang sudah memenuhi/mencapai nilai minimal sebatas KKM naik menjadi 78% dan yang belum

memenuhi/mencapai nilai minimal sebatas KKM turun menjadi 22%, sedangkan pada siklus ke 3 persentase ketuntasan/yang sudah mencapai KKM naik menjadi 100%.

Kelas XI IPS 2 pada siklus 1 persentase ketuntasan/yang sudah memenuhi/mencapai nilai minimal sebatas KKM sebesar 28% dan yang belum memenuhi/mencapai nilai minimal sebatas KKM berjumlah 72%, dilanjutkan siklus ke 2 persentase ketuntasan/yang sudah memenuhi/mencapai nilai minimal sebatas KKM naik menjadi 56% dan yang belum memenuhi/mencapai nilai minimal sebatas KKM turun menjadi 42%, sedangkan pada siklus ke 3 persentase ketuntasan/yang sudah memenuhi/mencapai nilai minimal sebatas KKM naik menjadi 88% dan belum memenuhi/mencapai nilai minimal sebatas KKM turun menjadi 12%

Rata-rata nilai ulangan harian

Kelas XI IPS 1 pada siklus 1 dari nilai ulangan harian (UH 1), rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 80, dilanjutkan pada siklus ke 2 rata-rata nilai ulangan harian (UH 2) naik menjadi 82, sedangkan pada siklus ke 3 rata-rata nilai ulangan harian (UH 3) juga naik menjadi 92

Sedangkan di Kelas XI IPS 2 pada siklus 1 dari nilai ulangan harian (UH 1), rata-rata yang diperoleh siswa adalah 73, dilanjutkan pada siklus ke 2 rata-rata nilai ulangan harian (UH 2) naik menjadi 76, sedangkan pada siklus ke 3 rata-rata nilai ulangan harian (UH 3) juga naik menjadi 84

Prapita (2009) membuktikan dalam penelitiannya yang dilaksanakan di SMPN I Jaten dengan menggunakan jenis media kartu bergambar, menyatakan bahwa media kartu dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMPN I Jaten pada tahun ajaran 2008/2009. Kemudian Wardhani (2012) juga membuktikan dalam penelitiannya dengan menggunakan media kartu yang diujikan pada siswa kelas 1 SDN Krandegan Bayan, Purworejo tahun pelajaran 2011/2012 menyatakan bahwa media kartu terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Peneliti lainnya yang bernama Agustina (2014) juga membuktikan dalam penelitiannya bahwa media kartu dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas awal pada setiap aspek penilaian, penelitiannya dilakukan di Raudhatul Athfal (RA) Muslimat NU Donorojo, Magelang.

SIMPULAN

Kegiatan pembelajaran melalui media kartu adalah inovasi pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat menyenangkan, karena bisa belajar sambil bermain sehingga terjadi perubahan perilaku/sikap siswa dan pengembangan pola pikir siswa menuju arah yang lebih baik sehingga mendapatkan hasil belajar atau pengalaman belajar yang memuaskan. Proses belajar mengajar yang bervariasi sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini penulis mempergunakan media permainan yang penulis namakan "Kartu Doremi".

Berdasarkan data dan fakta yang penulis temui serta analisa data secara kualitatif maka penulis mengambil menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan Kartu Doremi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMAN 3 Batusangkar. Hal ini terbukti dengan semakin bertambahnya jumlah siswa yang bisa memenuhi/mencapai nilai minimal sebatas ketuntasan belajar minimal (KKM) dari dari siklus 1 sampai dengan siklus 3,

Semakin tingginya persentase ketuntasan siswa dalam mencapai nilai minimal sebatas KKM dan semakin meningkatnya rata-rata nilai yang didapatkan siswa secara signifikan.

Penerapannya media kartu ini dapat dilakukan setiap mata pelajaran di semua sekolah mulai dari SD sampai SMA, mengingat karakter siswa pada umumnya hampir sama. Disamping itu, melalui media kartu, terdapat nilai lain yang dapat ditingkatkan misalnya meningkatkan motivasi belajar siswa, peningkatan kerja sama antar siswa, saling berbagi dan saling menghargai. Peningkatan nilai-nilai tersebut akan dapat diamati guru selama proses pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa dalam belajar juga akan lebih meningkat karena mereka atau siswa tersebut bisa belajar sambil bermain.

Penulis sangat menyadari sekali, masih terdapat sejumlah hambatan dalam penerapan media kartu ini, misalnya membutuhkan waktu, inisiatif, inovatif dan kreativitas yang tinggi dari seorang guru untuk merancang kartu ini sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada siswa.

Penulis sangat menyadari juga, Penulisan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mungkin baru setengah sempurna maka dari itu, penulis memohon kritikan dan masukan dari pembaca yang bersifat konstruktif, agar bisa diperbaiki pada masa yang akan datang dan berharap penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa dan juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran secara optimal serta salah satu pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini melalui Media Kartu Huruf Kelompok A di RA Muslimat NU Donorojo I Mertoyudan Magelan. (S-1 Skripsi), Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Anderson, R. H. (1994). Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran (Yusufhadi Miarso dkk., Trans.). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, Azhar. (2008). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dina, Indriana. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran yogyakarta: DIVA Press.
- Heksanti, Mei Yuanita. (2012). Penggunaan Media Kartu Domino-Kwartet (DOMTET) dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Jerman kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Tumpang.Skripsi. Malang.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- UU Sisdiknas No 20 tahun 2003, Jakarta, Sinar Grafika cetakan kedua.
- Wardhani, A. (2012). Keefektifan Media Kartu Kata Bergambar dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD N Krandegan Bayan Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012. (S-1 Skripsi), Univeritas Negeri Yogyakarta.
- Whittaker, J. O. (1976). Introduction to Psychology. Philadelphia: Harcourt College Publishers.
- Winkel, W. S. (1989). Psikologi Pengajaran. Jakarta: Gramedia.