



**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS IV SD NEGERI 101804 GEDUNG JOHOR
KECAMATAN NAMO RAMBE TAHUN
AJARAN 2021/2022**

**THE EFFECT OF USING ANIMATION VIDEOS ON
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SCIENCE
COURSES CLASS IV SD NEGERI 101804
JOHOR BUILDING NAMO RAMBE
DISTRICT YEAR DOCTRINE
2021/2022**

Sri Yesi Agusninta, Universitas Quality Medan, Jalan Ngumban Surbakti No.18, Sempakata,
Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara, 20132, Indonesia
082370758815, sriyesi66@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dalam materi fotosintesis dengan menggunakan Video Animasi dengan pembelajaran Konvensional di kelas IV SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe Tahun Ajaran 2021/2022. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe pada tanggal 20 April sampai 22 April 2022 sebagai subjeknya adalah siswa kelas IVa dan IVb dengan jumlah seluruh 42 siswa dan sebagai objek penelitian ini adalah Video Animasi terhadap hasil belajar siswa materi fotosintesis, dengan menggunakan tes pilihan berganda sebanyak 10 soal. Peneliti mendapat nilai rata-rata siswa di *pre test* dikelas IVa ada 20 orang dan dikelas IVb ada 22 orang. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan instrumen test pilihan berganda sebanyak 10 soal yang telah divalidasi oleh validator. Sebelum melakukan pembelajaran hasil rata-rata tes awal IVa = 41,00 dan rata-rata hasil belajar IVb = 43,18. Setelah dilaksanakan pembelajaran pada kelas IVb dengan menggunakan Media Video Animasi dan setelah dilakukan tes akhir siswa memperoleh rata-rata 82,16 sedangkan hasil belajar pada kelas IVa dengan menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata 73,20. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi diperoleh nilai rata-rata 82,16, hasil belajar siswa dengan pembelajaran Konvensional diperoleh rata-rata 73,20, hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Video Animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe Tahun Ajaran 2021/2022, hasil belajar dengan menggunakan konvensional kurang signifikan karena cara belajar menggunakan konvensional kurang menarik pada belajar untuk siswa di SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe Tahun Ajaran 2021/2022.



Kunci : Media Video Animasi, Pembelajaran Konvensional, Hasil Belajar, IPA.

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of knowing the effect of student learning outcomes in photosynthesis by using animated videos with conventional learning in class IV SD Negeri 101804 Johor Building, Namo Rambe District, 2021/2022 Academic Year. The location of this research was carried out at SD Negeri 101804, Johor Building, Namo Rambe District on April 20 to April 22, 2022 as the subjects were students in grades IVa and IVb with a total of 42 students and as the object of this research was Video Animation on student learning outcomes of photosynthesis material, with using a multiple choice test of 10 questions. Researchers got the average score of students in the pre-test in class IVa there were 20 people and in class IVb there were 22 people. This type of research is a quasi-experimental with a multiple-choice test instrument as many as 10 questions that have been validated by the validator. Before doing the learning the average result of the initial test IVa = 41.00 and the average learning outcome IVb = 43.18. After carrying out learning in class IVb using Animation Video Media and after the final test the students got an average of 82.16 while the learning outcomes in class IVa using conventional learning got an average of 73.20. The conclusions in this study are student learning outcomes using animated video media obtained an average value of 82.16, student learning outcomes with conventional learning obtained an average of 73.20, student learning outcomes using animated video media have a significant effect on learning outcomes students in the fourth grade science subject at SD Negeri 101804 Johor Building, Namo Rambe Sub-district, 2021/2022 Academic Year, learning outcomes using conventional are less significant because the conventional way of learning is less interesting for students in SD Negeri 101804 Johor Building, Namo Rambe District, Academic Year 2021/2022.

Keywords: *Animated Video Media, Conventional Learning, Learning Outcomes, Science.*



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang telah ada sejak sejarah manusia. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan sumber daya manusia, pendidikan tidak pernah terpisah dari kehidupan manusia yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan kalangan pemerintah melalui berbagai macam kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, baik di dalam ataupun di luar instansi pendidikan. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya manusia memiliki kekurangan dan keterbatasan kemampuan dalam berbagai hal, tidak lepas di dalamnya dibidang pendidikan. Maka untuk mengembangkan keterbatasan kemampuan serta meningkatkan sumber daya manusia, manusia berproses dengan pendidikan yang bisa ia dapatkan melalui proses belajar formal atau non formal.

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tertuang di dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam 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, dan menjadi warga negara yang memiliki jiwa demokratis dan bertanggung jawab.

Oemar Hamalik (2017:1) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan bagian integral pembangunan, proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi yang satu dengan lainnya berkaitan dan berlangsung dengan berbarengan. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Hal ini berarti IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam, ilmu dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan yang bersifat objektif. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan kurikulum KTSP (Depdiknas: 2006). Fowler dalam Trianto (2010) berpendapat IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi.

Proses pembelajaran sering kali kita temui masalah yang dialami oleh peserta didik, di antaranya merasa bosan. Salah satu faktor penyebabnya anak didik merasa bosan dan tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya, penyampaian materi yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi serta inovasi baru antara guru dan siswa selama proses pembelajaran sedikit menghambat dalam pencapaian hasil belajar. Maka itu perlu dicari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut, misalnya menggunakan strategi pembelajaran yang mengarah pada keaktifan siswa. Tetapi, pada kenyataannya situasi pembelajaran di lapangan guru kurang memenuhi proses dari yang diharapkan. Sebagai panduan di dalam kelas guru lebih mendominasi peserta didik di dalam kelas, penyampaian materi pembelajaran cenderung menggunakan metode tertentu.

Pada pembelajaran IPA di SD masih cenderung bersifat persial, proses pembelajarannya juga lebih didominasi metode klasik yaitu metode/model ceramah. Dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik kurang aktif, siswa lebih cenderung menulis dan mendengar di bangkunya masing-masing. Dengan begitu peserta didik masih kurang dalam memahami konsep pembelajaran yang sebenarnya. Peserta didik secara normalnya hanya diarahkan kepada penghafalan materi sehingga materi yang telah dipelajari menjadi kurang bermakna. Hal ini membuat sikap teliti, bekerja sama serta percaya diri dan sikap tanggung jawab tidak ada pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari SD Negeri 101804 Gedung Johor, Bahwa nilai yang diperoleh siswa tidak mencapai ketuntasan minimal (KKM), yang sudah ditentukan yaitu 70. Secara keseluruhan yang tuntas hanya 15 orang (41%), dan yang tidak tuntas 27 orang (59%) hal ini berarti hasil belajar siswa belum maksimal. Hal ini terbukti dari nilai ujian murid kelas IV SD 101804 Gedung Johor Kecamatan Namu Rambe.

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD 101804 Gedung Johor Tahun Ajaran 2021/2022

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
70	≥ 70	15	41%
	< 70	27	59%
Jumlah		42	100%

Data tersebut memperkuat faktor yang menjadi penyebab kurang maksimalnya hasil dari proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Faktor dari guru itu sendiri hanya mengacu pada buku pelajaran saja, proses belajar hanya ceramah, tanya jawab dan penugasan. Tenaga pengajar/guru masih kurang mempergunakan model pembelajaran yang variatif ataupun inovatif. Di dalam proses pembelajaran IPA dan faktor penyebab peserta didik kurang aktif ialah ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, karena siswa menganggap mata pelajaran IPA sangat membosankan, sulit dipahami, dan kurang menarik. Pengalaman peneliti saat duduk di bangku sekolah dasar juga mengalami hal yang serupa di saat pembelajaran IPA, peneliti merasa sangat jenuh dengan metode ceramah serta proses belajar yang monoton yang diterapkan oleh guru. Peneliti yakin bahwa salah satu cara untuk meningkatkan minat peserta didik serta meningkatkan hasil belajar dibutuhkan proses pembelajaran yang lebih aktif lagi di dalam kelas.

Salah satunya media video animasi media pembelajaran ini dapat membantu serta membawa siswa menyukai mata pelajaran IPA dalam suasana yang aktif dan menyenangkan tentunya. Dengan media video animasi peneliti merasa bahwa model ini akan membantu dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe serta peneliti merasa media pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dalam mengembangkan pola pikir yang kritis serta meningkatkan kemampuan kerjasama terhadap pemecahan masalah yang ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101804 Gedung Johor Kec.Namo Rambe dan pelaksanaannya pada semester II T.A. 2021/2022 pada tanggal 20 April sampai 22 April 2022. Alasan memilih lokasi ini karena hasil belajar belum maksimal dan kurangnya media pembelajaran video yang bervariasi terhadap hasil belajar siswa pada materi fotosintesis di Kelas IV SD Negeri 101804 Gedung Johor Kec. Namo Rambe.

Sugiyono (2016:80) menyatakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan tujuan penelitian, yang menjadi populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV-A

dan IV-B Semester II SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe Tahun Ajaran 2021/2022. Hal ini disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Kelas IV

Kelas	Jumlah (Orang)
IV A	20
IV B	22
Total	42

(Sumber : Guru Kelas IV SD Negeri 101804 Gedung Johor Kec. Namo Rambe)

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen*, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau akibat dari sesuatu yang ditimbulkan pada subjek yaitu siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini dibagi atas dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas ini mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan penggunaan video animasi sedangkan kelas kontrol diberikan dengan pembelajaran konvensional.

Tes awal dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan ajar yang akan diajarkan telah dikuasai oleh peserta didik. Sedangkan tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah materi pelajaran sudah dapat dikuasai oleh peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa adalah tes yang berbentuk pilihan berganda. Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa pada tingkat kognitif untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran media animasi. Tes dilakukan dengan penggunaan tes soal pilihan berganda C_1 pengetahuan dan C_2 pemahaman yang diuraikan pada tabel 3.3 di bawah ini:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Ranah Kognitif	Nomor Soal
Menjelaskan fotosintesis		1. Siswa mampu menjelaskan manfaat fotosintesis bagi makhluk hidup.	C1	(1), (2)
		2. Siswa mampu memahami proses terjadinya fotosintesis.	C2	(3), (4), (5)



Jumlah Pertanyaan	10
-------------------	----

Keterangan :

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

Petunjuk Penskoran =

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \quad \text{Tampubolon, (2016:2 45)}$$

Maka dari itu sesuai permendikbud (2019:47) untuk menafsirkan nilai siswa maka diadopsi teknik pemberian penilaian untuk sikap kerja sama maka ditentukan kriteria penilaiannya tersebut dengan kriteria penilaian terdapat pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Siswa

KKM	Nilai	Kriteria
	<70	Kurang Mampu
	70-79	Cukup Mampu
	80-89	Mampu
	90-100	Sangat Mampu

HASIL PENELITIAN

Setelah dilakukan penelitian, peneliti menguraikan data hasil penelitian yang terdiri dari dekripsi data hasil *pre test* kelas IV-A, dekripsi data hasil *pre test* kelas IV-B, dekripsi data hasil *post test* kelas yang diajar dengan menggunakan media video animasi dan dekripsi data hasil *post test* kelas yang diajarkan tanpa menggunakan media video animasi.

Menggunakan Tes

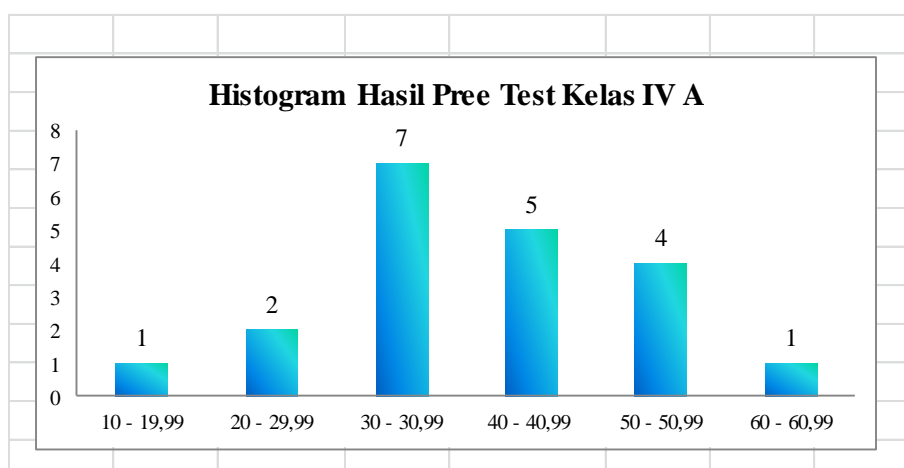
Pre test dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi Fotosintesis dalam kehidupan sehari-hari pada mata pelajaran IPA sebelum diberi perlakuan.

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Data Hasil *Pre Test* Kelas IV-A

NO.	TABEL DISTRIBUSI FREKUENSI NILAI		
	Nilai Interval Kelas	f_i	f_{rel}
1	10 - 19,99	1	5,00
2	20 - 29,99	2	10,00
3	30 - 39,99	7	35,00
4	40 - 49,99	5	25,00
5	50 - 59,99	4	20,00
6	60 - 69,99	1	5,00
	Σ	20	100,00

Berdasarkan hasil perhitungan maka diperoleh nilai hasil rata-rata *pre test* kelas IV-A adalah 41,00.

Data hasil *pre test* kelas IV-A tersebut dibuat dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Diagram Batang Data *Pre Test* Kelas IV-A

Setelah peneliti menguraikan deskripsi data hasil *pre test* kelas IV-A, selanjutnya peneliti menguraikan deskripsi data hasil *pre test* kelas IV-B.

Distribusi data hasil *pre test* kelas IV-B terdapat pada tabel 4.2 berikut:

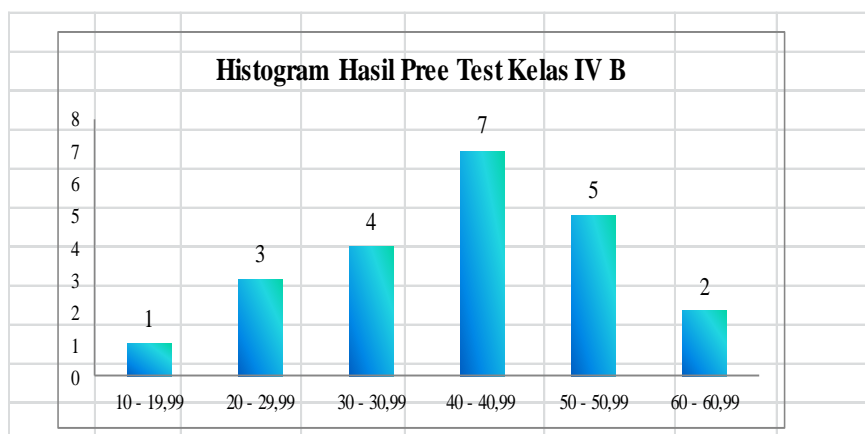
Tabel 4. 2 Tabel Distribusi Frekuensi Nilai *Pre Test*

NO.	TABEL DISTRIBUSI FREKUENSI NILAI		
	Nilai	f_i	f_{rel}
1	10 - 19,99	1	4,55
2	20 - 29,99	3	13,64
3	30 - 39,99	4	18,18
4	40 - 49,99	7	31,82

5	50 - 59,99	5	22,73
6	60 - 69,99	2	9,09
Σ		22	100,00

Berdasarkan hasil perhitungan maka diperoleh nilai rata-rata hasil *pre test* dikelas IV-B adalah 43,18.

Data hasil *pre test* kelas IV-B tersebut dibuat dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Diagram Batang *Pre Test* Kelas IV-B

Post test dapat dilakukan setelah melakukan pengajaran di kedua kelas, yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan media video dan kelas yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil dari *post test* akan dijadikan sebagai acuan mana yang lebih baik yang diajarkan dengan menggunakan media video atau yang diajarkan tanpa menggunakan media video.

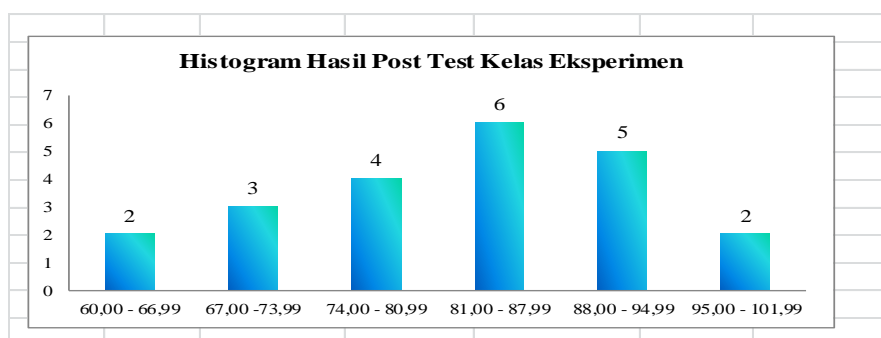
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Data Hasil *Post Test* Kelas yang Diajar dengan Menggunakan Video Animasi

NO	TABEL DISTRIBUSI FREKUENSI NILAI		
	Nilai	f_i	f_{rel}
1	60,00 – 66,99	2	9,09
2	67,00 – 73,99	3	13,64
3	74,00 – 80,99	4	18,18
4	81,00 – 87,99	6	27,27
5	88,00 – 94,99	5	22,73

6	95,00 – 101,99	2	9,09
	Σ	22	100,00

Berdasarkan hasil perhitungan maka diperoleh nilai rata-rata hasil *post test* kelas yang diajar dengan menggunakan media video adalah 82,16.

Data hasil *post test* kelas yang diajar dengan menggunakan media video tersebut dibuat dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4. 3 Diagram Batang Nilai *Post Test* Kelas yang Diajar dengan Menggunakan Video Animasi

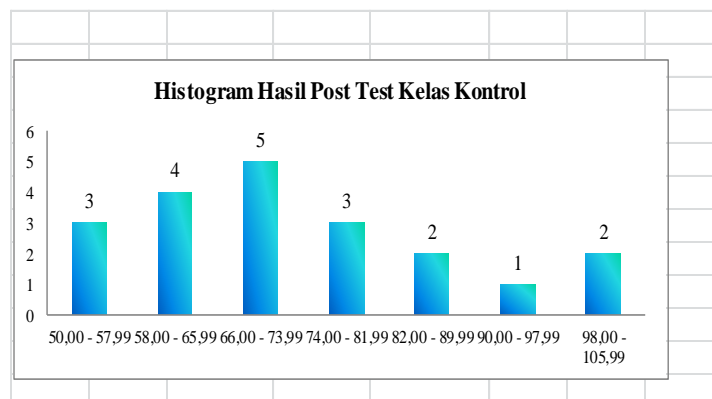
Setelah penelitian menguraikan deskripsi data hasil *post test* kelas yang diajar dengan menggunakan media video, selanjutnya peneliti menguraikan deskripsi data hasil *post test* kelas yang diajar tanpa menggunakan media video. Distribusi data hasil *post test* kelas yang diajar tanpa menggunakan media video terdapat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Data Hasil *Post Test* Kelas yang Diajar Tanpa

NO.	TABEL DISTRIBUSI FREKUENSI NILAI		
	Nilai	f_i	f_{rel}
1	50,00 - 57,99	3	15,00
2	58,00 - 65,99	4	20,00
3	66,00 - 73,99	5	25,00
4	74,00 - 81,99	3	15,00
5	82,00 - 89,99	2	10,00
6	90,00 - 97,99	1	5,00
7	98,00 - 105,99	2	10,00
Σ		20	100,00

Berdasarkan hasil perhitungan maka diperoleh nilai rata-rata hasil *post test* kelas yang diajar tanpa menggunakan media video adalah 73,20.

Data hasil *post test* kelas yang diajar tanpa menggunakan media video tersebut dibuat dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4. 4 Diagram Batang Nilai *Post Test* Kelas Yang Diajar Tanpa Video Animasi

KESIMPULAN

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi fotosintesis di kelas IV SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe setelah menggunakan video animasi lebih baik dari pada kelas yang tidak menggunakan video animasi dengan nilai rata-rata 82,16
2. Ada pengaruh yang signifikan pada penerapan video animasi terhadap hasil belajar IPA materi fotosintesis di Kelas IV SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe setelah menggunakan video animasi fotosintesis.
3. Hasil belajar siswa yang tidak menggunakan video animasi di Kelas IV SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe diperoleh nilai rata-rata 73,20

SARAN

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan kreativitas dan menghindari kebosanan, kejenuhan dan kesulitan dalam belajar IPA.
2. Bagi Guru, dapat mengembangkan dan meningkatkan kinerja Guru secara profesional dan memberi alternatif pilihan dalam penguasaan teknik belajar. Sehingga guru lebih kreatif dalam mengembangkan metode pelajaran.



3. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi acuan dalam menerapkan video pembelajaran di sekolah dan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas sekolah pada pelajaran IPA.
4. Bagi peneliti, menambahkan pengalaman dan pemahaman sebagai bahan acuan bagi peneliti sendiri untuk meningkatkan proses pembelajaran setelah menjadi Guru.

Daftar Pustaka

- Aqib Zainal, 2016. Kumpulan Metode Pembelajaran Bandung: PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Andayani, 2014. Pembelajaran Terpadu di SD Universitas Terbuka: Jakarta.
- Arief Sudirman, dkk, 2010. *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar, 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asep Jihad, 2013. *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Bahri Syaiful, 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta PT. Rineka Cipta.
- Citra Umbara, 2016 Undang-undang RI Nomor 2013 tentang sisdiknas dan peraturan-peraturan RI Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan serta Wajib Belajar. Bandung: Citra Umbara.
- Daryanyo dan Karim Syaiful, 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dimiyati, 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2013. *Evaluasi Pembelajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah Syaiful Bahri dkk, 2006. *Starategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik Oemar, 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik Oemar, 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris, 2013 *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : Pajar Interpretama Mandiri.



-
- Khuluqo, Ihsana EL, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ngalimin, 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Purmanto, 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadirman, 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo.
- Slameto, 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto, 2016. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.
- Sudjana, 2016. *Metode Statistika*. Bandung: PT. Taristo.
- Sumiati, 2013. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.