PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY* PADA MATA PELAJARAN MENERAPKAN KONSEP ELEKTRONIKA DIGITAL DAN RANGKAIAN ELEKTRONIKA KOMPUTER DI SMK NEGERI 1 DRIYOREJO

Yongky Pratama
S1 Pendidikan Teknik Elektro, Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: pratama.yongky11@gmail.com

Yudha Anggana Agung
Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: yudhagmar@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran menggunakan *software Autoplay* yang valid pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo, (2) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan *software Autoplay* pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian ini terdapat 7 (tujuh) tahapan, yaitu : (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) analisis dan pelaporan. Subjek penelitian adalah 60 siswa kelas X jurusan Teknik Elektronika Industri SMK Negeri 1 Driyorejo pada semester genap tahun ajaran 2015/2016.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) validitas media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang dikembangkan berada pada kriteria sangat valid dengan persentase media pembelajaran sebesar 91,93%, dan (2) respon siswa untuk media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kriteria sangat baik dengan persentase sebesar 86,85%.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Autoplay, Research and Development*.

Abstract

The purpose of this research was: (1) to product valid learning media used *Autoplay* software in the subject of applying concept of digital electronics and circuit electronics of computer in SMK Negeri 1 Driyorejo, (2) to known the response of students to learning media used *Autoplay* software in the subject of applying concept of digital electronics and circuit electronics of computer in SMK Negeri 1 Driyorejo.

This research used Research and Development (R&D). Research method with 7 (seven) stages, are : (1) the potential and problems, (2) data collection, (3) the design of product, (4) design validation, (5) a revision design, (6) test product, (7) analysis and reporting. This research subject is 60 students of class X department Electrical Industrial Engineering SMK Negeri 1 Driyorejo on even semester of 2015/2016.

The result of this research shows that: (1) the validity of learning media based *Autoplay* is stated as "very valid" which the rating result is 91,93%. (2) the response of students to learning media used *Autoplay* are stated as "Very Good" which the rating result is 86,85%.

Keyword: Learning Media, Autoplay, Research and Development.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan serangkaian upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu mendidik watak, budi pekerti, akhlak dan kepribadian peserta didik (Hamka, dalam Suyitno, 2009: 3). Terdapat pendapat lain menurut Langeveld (dalam Hasbullah, 2009: 2) pendidikan ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Definisi pendidikan dalam Undang - Undang Republik

Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan kata lain pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat agar dapat melaksanakan tugas hidup.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang dipersiapkan untuk mencetak lulusan yang kompeten dalam bidangnya agar dapat langsung memasuki dunia kerja. Sekolah menegah kejuruan juga berperan penting untuk mempersiapkan siswa yang unggul dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sebagai mana Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional menjelaskan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten untuk memasuki dunia kerja dan menjadi tenaga kerja yang produktif. Lulusan SMK idealnya merupakan tenaga kerja yang siap pakai, dalam artian langsung bisa bekerja di dunia usaha atau industri.

Pencapaian tujuan tersebut tentunya tidak terlepas dari proses pengajaran selama di sekolah., menurut arti kamus, pengajaran adalah proses, perbuatan, cara mengajarkan perihal mengajar, dan segala sesuatu mengenai mengajar. menurut Majid (2005: 16) Pengajaran adalah suatu cara mempersiapkan pengalaman belajar bagi peserta didik. Dengan kata lain pengajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dalam membimbing, membantu, dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar. Mengajar diterjemahkan sebagai kegiatan guru mengajari peserta didik, guru menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik sebagai pihak penerima. Menurut Muhibbin (2003: 35) Pengajaran adalah suatu proses yang melibatkan pembuatan keputusan pada saat pra-pengajaran, pengajaran, dan pasca-pengajaran. Keputusan disaat pra-pengajaran adalah keputusan pada saat perencanaan kurikulum dalam suatu unit pengajaran. Keputusan pada saat pengajaran adalah keputusan saat proses belajar mengajar berlangsung, dan pasca-pengajaran adalah segala keputusan yang dilakukan sebagai hasil evaluasi hasil proses pengajaran, Pada bagian ini hanya akan dijelaskan prosedur perencanaan dalam proses pengajaran.

Dalam proses belajar mengajar seharusnya disertai dengan media pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan menarik. Menurut Santya (2007: 3) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Penggunaan media pendidikan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik yang akan berdampak meningkatnya kualitas pembelajaran. Sesuai dengan fungsi dari media pembelajaran itu sendiri yaitu: (1) meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. (2) meningkatkan gairah belajar siswa. (3) meningkatkan minat dan motivasi belajar. (4) menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan. (5) mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam. (6) mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran. (7) meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012: 35).

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara dan *need assesment* dengan guru mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika kelas X TEI pada 17 Februari 2016 di SMK Negeri 1 Driyorejo. Diperoleh informasi bahwa selama ini proses belajar mengajar sudah menggunakan media pembelajaran seperti powerpoint, namun kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi dalam proses belajar mengajar. Siswa menginginkan media yang dapat mempermudah mereka dalam belajar agar dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan mendapatkan hasil bahwa dibutuhkan media pembelajaran baru sebagai salah satu upaya peningkatan motivasi belajar siswa ketika proses belajar mengajar siswa dan untuk menambah media pembelajaran yang sudah ada di SMK Negeri 1 Driyorejo.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, di-mungkinkan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Salah satu perangkat lunak yang memungkinkan untuk digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *Autoplay Media Studio*. *Autoplay Media Studio* adalah program yang memungkinkan untuk membuat autoruns. A*utoruns* adalah kemampuan untuk menjalankan beberapa sistem operasi tindakan tertentu ketika memasukkan *removable media* seperti *CD, DVD atau flash (*memori). *Software* ini merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Sehingga software *Autoplay* media studio dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran

menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran menggunakan software Autoplay yang valid pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo, (2) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan software Autoplay pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo.

Menurut Gagne & Briggs (dalam Arsyad 2009: 4) secara implisit adalah mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder, film, slide* (gambar bingkai), foto , gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa untuk belajar.

Autoplay Media Studio adalah program yang memungkinkan untuk membuat autoruns. A*utoruns* adalah kemampuan untuk menjalankan beberapa sistem operasi tindakan tertentu ketika memasukkan *removable media* seperti *CD, DVD* atau *flash (*memori). *Software* ini merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam media pembelajaran yang dibuat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Alfan (2015) menjelaskan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran *Autoplay Media Studio* sangat baik pada mata pelajaran memperbaiki CD Player dan mampu menarik minat siswa, serta memiliki ketuntasan hasil belajar aspek kognitif sebesar 87,03% dari keseluruhan siswa. . Berdasarkan uraian diatas, perlu dikembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer dengan menggunakan software *Autoplay Media Studio*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D). menurut Sugiono (2010: 298), langkah-langkah penelitian *research and development* (R&D) terdapat 10 (sepuluh) tahapan yaitu (1) tahapan potensi dan masalah, (2) tahapan pengumpulan data, (3) tahapan desain produk, (4) tahapan validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap uji coba produk, (7) tahap revisi produk, (8) tahap uji coba pemakaian, (9) tahapan revisi produk, (10) tahap produk masal. Namun Pada penelitian ini, kesepuluh langkah tersebut tidak sepenuhnya digunakan. Hal tersebut karena penelitian ini hanyalah penelitian terbatas dan tidak untuk diproduksi secara massal (produk yang dihasilkan hanyalah contoh atau produk awal). Oleh karena itu, kesepuluh tahap tersebut kemudian diringkas menjadi tujuh tahap, yaitu: (1) tahapan potensi dan masalah, (2) tahapan pengumpulan data, (3) tahapan desain produk, (4) tahapan validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap uji coba produk, (7) tahap analisis dan pelaporan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Driyorejo pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 tepatnya pada bulan Juni 2016 terhadap kelas X jurusan Teknik Elektronika Industri dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer.

Dalam melaksanakan penelitian ini, data yang diambil yaitu menggunakan angket atau kuisioner. Hasil data angket diperoleh dari validator ahli dan guru SMK Negeri 1 Driyorejo akan dianalisis sesuai dengan data yang digunakan. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Penilaian data kuantitatif akan diperoleh berupa angka-angka yang akan diolah dengan menggunakan rumus-rumus statistik baik secara manual atau menggunakan komputer. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah (1) lembar validasi media pembelajaran yang diisi oleh dosen atau guru ahli, (2) lembar validasi respon siswa yang diisi oleh siswa kelas X TEI 1 SMK Negeri 1 Driyorejo.

Teknik pengumpulan data untuk validasi media dan respon siswa digunakan angket validasi media dan angket respon siswa. Untuk teknik analisis data dilakukan dengan cara memberikan tanggapan dengan kriteria penilaian skala empat. Berikut kriteria skala penilaian ditunjukkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Bobot Penilaian Lembar Validasi.

Kategori	Bobot Nilai	Presentasi (%)
Sangat Baik	4	82-100
Baik	3	63-81
Tidak Baik	2	44-62
Sangat Tidak Baik	1	25-43

Pada Tabel 1 menunjukkan kriteria skala penilaian empat, yaitu: (1) sangat baik, (2) baik, (3) tidak baik, dan (4) sangat tidak baik. Skala penilaian diberikan kepada validator yang mengisi lembar validasi dan siswa yang mengisi lembar angket respon siswa. Kemudian total

UNESA Universitas Negeri Surabaya

jawaban ditentukan dengan mengalikan jumlah responden dengan bobot nilainya, dan menunjukkan semua hasilnya. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Jumlah skor SB untuk n validator	= n x 4
Jumlah skor B untuk n validator	= n x 3
Jumlah skor TB untuk n validator	= n x 2
Jumlah skor STB untuk n validator	= n x 1 +
Jumlah skor	=

(Widoyoko, 2012:110)

Setelah melakukan penjumlahan jawaban responden langkah selanjutnya adalah menentukan prosentase penilaian validator dengan menggunakan rumus:

$$\text{PPV} = \frac{\sum \text{SR}}{\sum \text{ST}} \, x \, 100\%$$

(Widoyoko, 2012: 110)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran, meliputi hasil produk dan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay*. Media pembelajaran ini diterapkan pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo.

Hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran, deskripsi data hasil validasi media pembelajaran, dan deskripsi data hasil respon siswa.

Produk media pembelajaran yang dihasilkan adalah produk media pembelajaran berbasis *Autoplay*. Pada tampilan awal media pembelajaran terdapat halaman awal pembuka, di dalamnya terdapat tombol mulai untuk memulai menggunakan media pembelajaran. Berikut adalah tampilan halaman awal media pembelajaran seperti yang ditujukkan pada Gambar 1.

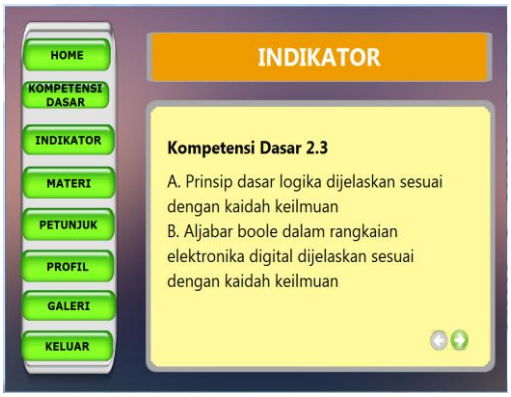
Gambar 1. Tampilan awal media pembelajaraan.

Pada tampilan halaman awal terdapat tombol mulai yang berfungsi untuk menjalankan media pembelajaran. Ketika tombol mulai ini diklik, maka akan langsung menuju pada halaman kompetensi dasar. Di sebelah kiri halaman media pembelajaran terdapat menu-menu yang ada pada media pembelajaran tersebut, yaitu menu kompetensi dasar, indikator, materi, petunjuk, profil, galeri, dan tombol untuk keluar dari media pembelajaran.

Menu kompetensi dasar adalah menu yang berisi kompetensi dasar yang sesuai dengan silabus mata pelajaran menerapkan konsep elektronika dasar rangkaian elektronika digital dan elektronika komputer. Untuk lebih jelasnya tentang menu kompetensi dasar dapat dilihat pada Gambar 2.

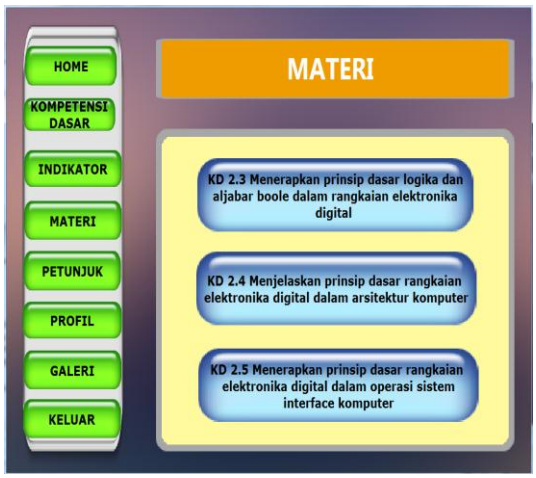
Gambar 2. Menu Kompetensi Dasar.

Menu indikator adalah menu yang yang berisi indikator hendak dicapai siswa sesuai dengan silabus mata pelajaran menerapkan konsep elektronika dasar rangkaian elektronika digital dan elektronika komputer. Untuk lebih jelasnya tentang menu indikator dapat dilihat pada Gambar 3.



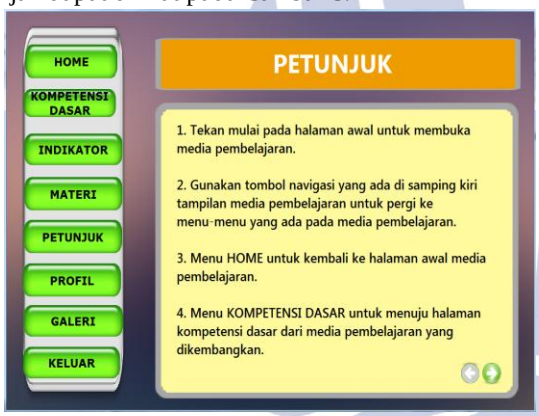
Gambar 3. Menu Indikator.

Menu materi adalah menu yang berisi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar serta indikator pada silabus mata pelajaran menerapkan konsep elektronika dasar rangkaian elektronika digital dan elektronika komputer. Pada menu materi ini ada tiga buah materi yaitu materi komptensi dasar 2.3 hingga 2.5. untuk lebih jelasnya tentang menu materi dapat dilihat pada Gambar 4.



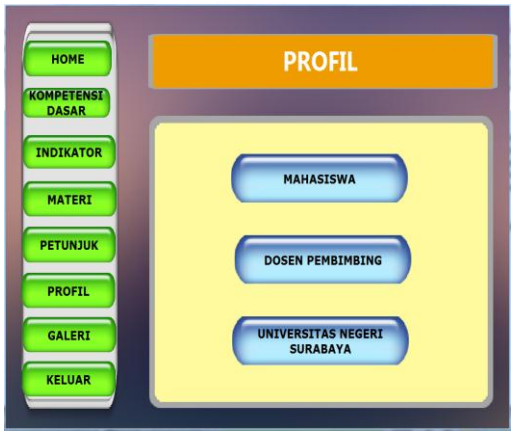
Gambar 4. Menu Materi.

Menu petunjuk adalah menu yang berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran seperti kegunaan setiap tombol dan menu. Untuk lebih jelasnya tentang menu petunjuk dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Menu petunjuk.

Menu profil adalah menu yang berisi profil dari mahasiswa yang mengembangkan media pembelajaran, profil dosen pembimbing, serta profil dari Universitas Negeri Surabaya. Untuk lebih jelasnya tentang menu profil dapat dilihat pada Gambar 6.

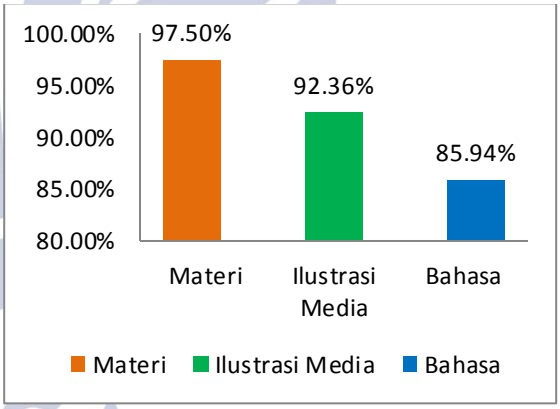


Gambar 6. Menu Profil.

Menu galeri adalah menu yang berisi berbagai macam gambar, animasi dan video yang berkitan dengan materi pembelajaran di setiap kompetensi dasar. Untuk lebih jelasnya tentang menu galeri dapat dilihat pada Gambar 7.

Gambar 7. Menu Galeri.

Hasil validasi media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran menerapkan kosep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer ditunjukkan dengan grafik hasil validasi media pembelajaran pada gambar 8.



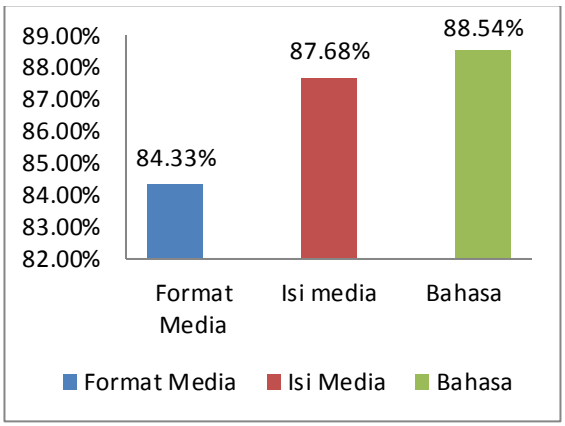
Gambar 8. Grafik Hasil Validasi.

Berdasarkan hasil validasi berupa grafik persentase yang ditunjukkan oleh Gambar 8. Maka diperoleh suatu persentase validitas media pembelajaran adalah sebagai berikut ini: aspek materi memperoleh persentase sebesar 97,5%, aspek ilustrasi media memperoleh persentase sebesar 92,36%, aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 85.94%.

Dari ketiga aspek tersebut dapat diambil sebuah nilai rata-rata untuk validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 91,93%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian dapat dikategorikan dalam kategori "Sangat Valid".

Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran menerapkan kosep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer

ditunjukkan dengan grafik hasil respon siswa terhadap media pembelajaran pada gambar 9.



Gambar 9. Grafik hasil respon siswa.

Berdasarkan grafik persentase hasil respon siswa yang ditunjukkan pada Gambar 9. Didapatkan bahwa persentase respon siswa terhadap media pem-belajaran yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut: aspek format media sebesar 84,33% , aspek isi media sebesar 87,68% dan aspek bahasa sebesar 88,54%.

Dari ketiga aspek tersebut dapat diambil nilai rata-rata untuk respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 86.85%. Nilai rata-rata dapat di-kategorikan "Sangat Baik" digunakan berdasarkan tabel kriteria skala penilaian.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil validasi media diperoleh suatu persentase validitas media pembelajaran adalah sebagai berikut ini: : aspek materi memperoleh persentase sebesar 97,50%, aspek ilustrasi media memperoleh persentase sebesar 92,36%, aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 85.94%. Dari ketiga aspek tersebut dapat diambil sebuah nilai rata-rata untuk validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 90,99%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian dapat dikategorikan dalam kategori "Sangat Valid".

Berdasarkan hasil data respon siswa diperoleh suatu persentase respon siswa adalah sebagai berikut ini: aspek format media memperoleh persentase sebesar 84,33%, aspek isi media memperoleh persentase sebesar 87,68%, aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 88,54%. Dari ketiga aspek tersebut dapat diambil sebuah nilai rata-rata untuk validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 86,85%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian dapat dikategorikan dalam kategori "Sangat Baik".

Saran

Saran yang dapat diberikan: (1) berdasarkan hasil validitas media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang dikembangkan, media pembelajaran sudah valid digunakan untuk menunjang pembelajaran pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo, dan (2) berdasarkan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang dikembangkan, siswa tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media penunjang pembelajaran pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo.

DAFTAR PUSTAKA

Aunurahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabetha: Bandung. 2010.

Azhar Arsyad, 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Daryanto, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Persada.

Febrian, Vivit. *Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan software macromedia flash pada kompetensi dasar rangkaian logika di SMK Negeri 2 Bojonegoro*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.

Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Cipta Aditya Bakti.

Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hasbullah. 2009. *Dasar – Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Iyor, Davies. 1987. Pengelolaan Belajar. Jakarta: Rajawali Press.

Maini, Anil K. 2007. *Digital Electronics principles, Device and Applications*. Cheicester: Willey

Majid, Jones. 2005. *Pendidikan dan Pengajaran*, Jakarta: Mulyana Sumantri.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Miarso, Yusufhadi. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali

Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabetha.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekataan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. Media Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima.

Suyitno. 2009. Landasan Filosofis Pendidikan. Jakarta: Yudhistira.

Syah, M. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Universitas Negeri Surabaya: Unipress.

Tim Penyusun KBBI. 2001. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya