

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Tinjauan Pustaka

(a) Konsep Model pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu pola atau acuan yang dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran Menurut Soekamto kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Soekamto dalam Endang, 2011). Model pembelajaran dapat diartikan sebagai konsep pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas.

Model pembelajaran juga dapat diartikan juga sebagai suatu perangkat rencana atau pola pembelajaran yang dirancang oleh guru yang bermuara pada terjadinya proses belajar siswa seperti yang dikemukakan Soekamti dalam Trianto :

“...Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”. (Soekamti dalam Trianto, 2009)

Selain memperhatikan, tujuan, dan hasil yang ingin dicapai, model pembelajaran memiliki lima unsur dasar, menurut Joyce dan Weil :

“ . . . *Syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran,
Social system, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran,
Principles of reaction, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa,
Support system, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan
Instructional dan nurturant effects—hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan”.(Joyce dan Weil, 1980)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola atau kerangka dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran di dalam kelas dengan penuh makna sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

(b) Konsep Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikemukakan oleh Slavin :

“... a) Penyajian kelas, pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, b)Kelompok, kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi. c) *Game, game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. d)Penghargaan kelompok, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kriterianya adalah ≥ 45 Super Team, 40 – 45 Great Team, 30 – 40 Good Team”. (Slavin, 2008: 171)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki keunggulan

Menurut Suarjana yaitu:

“... (a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (b)Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu. (c)Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, (d)Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (e)Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, (f)Motivasi belajar lebih tinggi, (g)Hasil belajar lebih baik, (h)Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi”. (Suarjana, 2000:10)

Selain itu, Slavin mengemukakan bahwa keunggulan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diantaranya yaitu dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran serta dalam pembelajaran membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa *tournament*. (Slavin, 2008: 178)

Melihat kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di atas, maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berhasil akan meningkatkan motivasi belajar yang diharapkan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sama seperti model pembelajaran lain yang juga memiliki beberapa kekurangan seperti yang dikemukakan oleh Suarjana :

- “...1). Bagi guru: sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
 - 2). Bagi Siswa. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya”.
- (Suarjana, 2000:10)

Kelemahan-kelemahan yang ada dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok dengan cara menguasai kelas secara menyeluruh.

Terdapat tiga struktur tujuan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat diidentifikasi menurut Deutsch, yaitu:

- “... a) Kooperatif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain.
 - b) Kompetitif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya.
 - c) Individualistik, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsensus apa pun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya”.
- (Deutsch dalam Slavin, 2008:31)

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) menjadikan siswa lebih aktif dan efektif karena dalam pembelajaran ini siswa akan dibagi menjadi beberapa

kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah dalam materi pelajaran yang diberikan. Sehingga interaksi siswa yang terjadi di kelas dalam proses belajar akan lebih meningkat dan peran hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok. Sehingga dengan adanya pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

(c) Konsep Model *Snowball Throwing* (ST)

Selain *Teams Games Tournaments* (TGT) model lain yang digunakan pada penelitian ini sebagai variabel bebas adalah model *Snowball Throwing* (ST), *Snowball* secara etimologi berarti bola salju, sedangkan *throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* (ST) secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Seperti yang dikatakan Saminanto yang menyatakan bahwa model Pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) disebut juga model pembelajaran gelundungan bola salju (Saminanto, 2010:37).

Pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) dalam praktiknya bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab. Model pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas. Selain itu siswa mendapat

kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena siswa memiliki kesempatan untuk membuat butir soal. Model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) menurut Kisworo,:

“...Suatu model pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh”. (Kisworo dalam Mukhtari, 2010 : 6)

Model pembelajaran ini menggali potensi kepemimpinan murid dalam kelompok dan keterampilan membuat-menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. Langkah-Langkah Pelaksanaan *Snowball Throwing* (ST) Menurut Hanafiah dan Suhana :

“... a) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan,
 b) Guru membentuk siswa berkelompok, lalu memberikan penjelasan tentang materi kepada ketua kelompok,
 c) Masing-masing ketua kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya,
 d) Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok,
 e) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama \pm 5 menit. f) Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian,
 g) Evaluasi”. (Hanafiah dan Suhana dalam Endang 2011:11)

Model *Snowball Throwing* (ST) mempunyai beberapa kelebihan yang semuanya melibatkan dan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran. Kelebihan dari model *Snowball Throwing* (ST) menurut Suprijono :

“... (a) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain, (b) Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain, (c) Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa, (d) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, (e) Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktek, (f) Pembelajaran menjadi lebih efektif, (g) Ketiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat tercapai”. (Suprijono, 2009:130)

Di samping terdapat kelebihan tentu saja model *Snowball Throwing* (ST) juga mempunyai kekurangan. Kelemahan dari model ini menurut Suprijono :

“... (a) Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit. Hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat siswa biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan, (b) Tidak ada kuis individu maupun penghargaan kelompok sehingga siswa saat berkelompok kurang termotivasi untuk bekerja sama. tapi tdk menutup kemungkinan bagi guru untuk menambahkan pemberian kuis individu dan penghargaan kelompok, (c) Memerlukan waktu yang panjang, (d) Murid yang nakal cenderung untuk berbuat onar, (e) Kelas sering kali gaduh karena kelompok dibuat oleh murid”. (Suprijono, 2009:130)

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas proses pembelajaran siswa serta siswa mampu membangun sendiri pengetahuan dan pengalamannya. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi serta aktivitas proses pembelajaran.

(d) Konsep Motivasi belajar

Motivasi menjadi sesuatu hal yang sangat penting apabila seseorang akan melakukan suatu pelajaran karena motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan, memberikan arah dan memberi kekuatan, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Menurut Purwanto motivasi berasal dari kata motif yang berarti semua penggerak, alasan-alasan, dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu (Purwanto, 1998). Menurut Sardiman motivasi dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu (Sardiman, 2012:75). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian motivasi adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek pengetahuan, ketrampilan dan sikap seseorang setelah memperoleh informasi yang disengaja. Menurut Hamalik belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku akibat latihan (Hamalik, 2007). Berdasarkan pengertian beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar

merupakan suatu proses usaha perubahan tingkah laku sehingga menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, nilai dan sikap yang dilakukan oleh seorang individu melalui latihan serta pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian yang tersebut di atas, dapat diartikan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Definisi motivasi belajar yang dikemukakan Sardiman merupakan keseluruhan daya dan penggerak psikis di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar demi mencapai tujuan (Sardiman, 2012). Sedangkan menurut Winkel motivasi belajar merupakan faktor psikis, yang bersifat nonintelektual yang berperan dalam hal gairah belajar (Winkel, 1983). Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan. Dalam motivasi belajar terdapat jenis-jenis motivasi belajar yaitu motivasi dari dalam diri dan motivasi dari luar diri seperti yang dikemukakan oleh Purwanto :

“... (a) Motivasi Intrinsik, berasal dari dalam diri manusia, biasanya timbul dari perilaku yang dapat memenuhi kebutuhan sehingga manusia menjadi puas. (b) Motivasi Ekstrinsik, berasal dari luar yang merupakan pengaruh dari orang lain atau lingkungan. Perilaku yang dilakukan dengan motivasi ekstrinsik penuh dengan kekhawatiran, kesangsi apabila tidak tercapai kebutuhan”. (Purwanto, 1998)

Motivasi belajar dapat berfungsi sebagai pendorong usaha pencapaian prestasi seseorang melakukan suatu usaha dalam proses pembelajaran.

Fungsi motivasi Menurut Sardiman adalah :

“...a). Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. b) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisakan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut”. (Sardiman, 2012: 85)

Motivasi belajar memiliki beberapa kekuatan, untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa menurut Handoko yaitu kuatnya kemauan untuk berbuat, jumlah waktu yang disediakan untuk belajar lebih banyak, lebih rela meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain serta lebih tekun dalam mengerjakan tugas (Handoko, 1992: 59). Menurut Hamalik motivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa, karena fungsinya yang mendorong, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar (Hamalik, 2011: 156). Karena itu, prinsip-prinsip penggerak motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan prinsip-prinsip belajar itu sendiri . Indikator motivasi belajar menurut Sardiman adalah sebagai berikut :

“... a)Tekun menghadapi tugas, b) Ulet menghadapi kesulitan c)menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah d)Mempunyai orientasi ke masa depan. e)Lebih senang bekerja mandiri. f)Dapat mempertahankan pendapatnya.g) Tidak pernah mudah melepaskan hal yang sudah diyakini. h)Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal”. (Sardiman, 2012 : 83)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menjamin proses dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar dengan sungguh-sungguh.

2. Kerangka Pikir

Kegiatan pembelajaran di kelas, peneliti mengutamakan keterlibatan aktif siswa secara langsung sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena suasana lebih menyenangkan. Pada pelaksanaannya, siswa dibedakan menjadi dua kelas yaitu kelas pertama dibelajarkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), kelas kedua dibelajarkan model *Snowball Throwing* (ST). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Teams Games Tournaments* (TGT) (X_1) dan *Snowball Throwing* (ST) (X_2), sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) (Y_1) dan motivasi belajar melalui model *Snowball Throwing* (ST) (Y_2). Sebelum dilaksanakan pembelajaran maka dilakukan pengukuran motivasi awal kepada masing-masing kelas untuk mengetahui rata-rata motivasi awal siswa sebelum dilakukannya pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Pada pelaksanaannya model *Teams Games Tournament* (TGT), kelas akan dibagi menjadi 4-5 siswa perkelompok. Saat *game* dimulai dipersilahkan perwakilan dari masing-masing kelompok untuk melakukan turnamen.

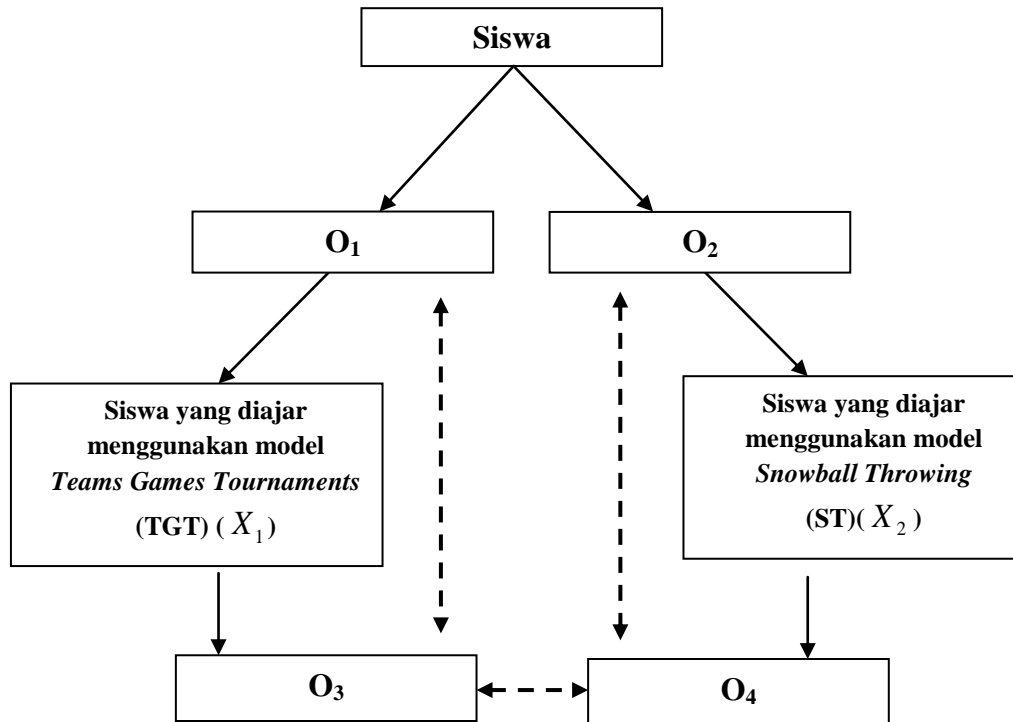
Pelaksanaan turnamen terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan jawaban singkat. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Snowball Throwing (ST) diartikan melempar bola salju. Dalam pembelajaran *Snowball Throwing* (ST), bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab. Model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru, kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk

seperti bola lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.

Setelah pembelajaran, masing-masing siswa diberikan bentuk pernyataan yang disebut pengukuran motivasi akhir untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi siswa. Kemudian selanjutnya masing-masing pengukuran motivasi akhir antara pembelajaran yang diajar menggunakan model TGT dan ST dibandingkan agar diketahui mana yang lebih tepat atau cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Paradigma



Keterangan :

- > : Garis perlakuan
- ← - - - -> : Garis perbandingan
- O₁ : Pengukuran motivasi awal sebelum diajar menggunakan model TGT
- O₂ : Pengukuran motivasi awal sebelum diajar menggunakan model ST
- O₃ : Pengukuran motivasi akhir setelah diajar menggunakan model TGT
- O₄ : Pengukuran motivasi akhir setelah diajar menggunakan model ST

4. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar penelitian berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir adalah:

- 1) Kedua kelas sampel memiliki pengalaman belajar yang setara.
- 2) Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah berbeda-beda.
- 3) Faktor-faktor lain di luar penelitian diabaikan.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan model *Snowball Throwing* (ST)
2. Ada perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa setelah diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model *Snowball Throwing* (ST)

REFERENSI

- Cahaya, Endang N. 2011. “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/2011”. *Skripsi*. Universitas Lampung. Bandar Lampung. Halaman 15
- Trianto. 2009. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Prestasi Pustaka. Jakarta. Halaman 56
- Joyce, Bruce dan Weil Marsha.1980. *models of teaching*. New jersey : prentice-hall, inc. Halaman 30.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning, Teori Riset dan Praktik* . Bandung : Nusa Media. Halaman 171.
- Suarjana. (2000). Model pembelajaran kooperatif TGT. Diakses Pada Pukul 22:00 Tanggal 20 Februari 2013. <http://asemcuka.wordpress.com/2012/07/16/model-pembelajaran-kooperatif-tgt/>
- Slavin, Robert E. 2005. Op Cit. Halaman 31.
- Cahaya, Endang N. 2011. Op Cit. Halaman 11
- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raya Grafindo Persada. Halaman 75.
- Hamalik, Oemar, 2011. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 56.
- Purwanto, M. Ngalim. 2007. Psikologi Pendidikan. Remaja Rosdakarya. Bandung. Halaman 71.
- Sardiman, A.M. 2012. Op Cit. Halaman 85.
- Hamalik, Oemar, 2011. Op Cit. Halaman 156.
- Sardiman, A.M. 2012. Op Cit. Halaman 83.