

**PENGARUH PEMBERIAN HADIAH (*REWARD*) TERHADAP  
KEAKTIFAN SISWA MENJAWAB PERTANYAAN DAN HASIL  
BELAJAR IPA MATERI GAYA SISWA KELAS IV  
SD NEGERI 3 NGRANDAH KECAMATAN TOROH  
KABUPATEN GROBOGAN SEMESTER GENAP  
TAHUN PELAJARAN 2012/ 2013**

**NASKAH PUBLIKASI**



**Oleh:**

**SUSI SUSANTI**

**A 510090089**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2015**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
BIRO SKRIPSI

Jl. A. Yani Tromol Pos I-Pabelan, Kartasura Telp. (0291) 717417 Fax. 715448 Surakarta 57102

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir :

Nama : Drs. Suwarno, SH.,M.Pd.

NIP/NIK : 195

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa:

Nama : Susi Susanti

NIM : A 510090089

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Pemberian Hadiah  
(*Reward*) Terhadap Keaktifan Siswa Menjawab Pertanyaan dan Hasil Belajar IPA  
Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Ngrandah Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan  
Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/ 2013.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 28 Mei 2013

Pembimbing

Drs. Suwarno, SH.,M.Pd.

NIK. 195

## ABSTRAK

### **PENGARUH PEMBERIAN HADIAH (*REWARD*) TERHADAP KEAKTIFAN SISWA MENJAWAB PERTANYAAN DAN HASIL BELAJAR IPA MATERI GAYA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 NGRANDAH KECAMATAN TOROH KABUPATEN GROBOGAN SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/ 2013**

Susi Susanti, A 510090089. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 74 Halaman.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan siswa menjawab pertanyaan dan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Ngrandah Kec. Toroh Kab. Grobogan Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain Quasi Experimental Design, jenis desain yang digunakan Nonequivalent Control Group Design. Unit penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 1 Ngrandah sebanyak 32 siswa dan seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 3 Ngrandah sebanyak 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Bentuk tes berupa pilihan ganda dan uraian, sedangkan bentuk non tes berupa observasi kegiatan pembelajaran dan angket keaktifan. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis bedarerata (uji t) hasil belajar dari kelompok eksperimen dan kelompok control pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa mean dari hasil belajar kelompok eksperimen adalah 90,44 dan mean kelompok control adalah 83,49. Selisih mean kelompok eksperimen dan kelompok kontrol 6,952. Hasil perhitungan diperoleh signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) dan  $t_{hitung}$  sebesar 8,670 lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  yaitu 1,669. Karena signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $8,670 > 1,669$ ) maka hipotesis diterima, artinya terbukti ada pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Ngrandah Toroh Grobogan Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil penelitian disarankan bahwa dalam pembelajaran agar guru dapat lebih memberikan motivasi untuk lebih mengembangkan keterampilan bekerjasama. Pemberian hadiah perlu untuk dikembangkan dan digunakan untuk pembelajaran pada pokok bahasan yang lain dan perlu adanya penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan dari hasil penelitian ini.

Kata kunci : *Metode Pemberian Hadiah (Reward), Keaktifan Siswa, Hasil Belajar IPA.*

## A. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu tentang alam atau cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga tujuan pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, tetapi untuk mengembangkan ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mencapai pengetahuan itu. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan sehingga proses belajar yang ditempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal, khususnya dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah yang banyak dipengaruhi oleh komponen belajar mengajar, misalnya siswa, guru, sarana dan prasarana belajar. Hadiah secara teoritis dapat dinilai mampu meningkatkan keaktifan karena hadiah merupakan salah satu stimulus untuk meningkatkan motivasi dalam belajar. Menurut Muzakir dan Sutrisno (1997: 45) mengatakan “*reward* itu sendiri sesungguhnya adalah *stimulus* yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sebuah respon tertentu”. Dengan adanya *stimulus* atau rangsangan tersebut individu tergugah melakukan kegiatan misalnya: mengeluarkan liur karena mencium bau sedap, berteriak, “aduh” karena kakinya terinjak.

Berdasarkan hasil angket keaktifan yang dibagikan sebelum menggunakan strategi pemberian hadiah, rata-rata siswanya kurang aktif dalam pembelajaran IPA. Dari 32 siswa terdapat 14 siswa atau 40% berada pada kategori kurang aktif, 10 siswa atau 29% berada pada kategori cukup aktif, dan 11 siswa atau 31% berada pada kategori aktif. Sedangkan untuk hasil belajarnya 18 dari 32 siswanya kurang memahami pelajaran IPA khususnya materi tentang benda. Hal ini dilihat dari nilai tes harian ke-2 IPA <63, nilai 63 merupakan batas tuntas atau KKM. Dari 32 siswa diketahui hanya 17 siswa atau 48,6% yang tuntas dan 18 siswa atau 51,4% yang belum tuntas.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Pengaruh Pemberian Hadiah (*Reward*) Terhadap Keaktifan Siswa Menjawab Pertanyaan dan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Siswa Kelas IV**

**SD Negeri Ngrandah Kec. Toroh Kab. Grobogan Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/ 2013”.**

**B. KAJIAN TEORI**

Metode *Reward* (pemberian hadiah) merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori behavioristik. Menurut teori behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar adalah merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respon.

Peranan *Reward* dalam proses pengajaran cukup penting terutama sebagai faktor eksternal dalam mempengaruhi dan mengarahkan perilaku siswa. Hal ini didasarkan atas berbagai pertimbangan logis, diantaranya *Reward* ini dapat menimbulkan motivasi belajar siswa dan dapat mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan siswa.

Manusia selalu mempunyai cita-cita, harapan, dan keinginan. Inilah yang dimanfaatkan oleh metode pemberian hadiah (*Reward*). Maka dengan metode ini seseorang mengerjakan perbuatan baik atau mencapai suatu prestasi yang tertentu diberikan suatu *Reward* yang menarik sebagai imbalan.

*Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi para siswa. Untuk itu, *Reward* dalam suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan kebenarannya demi meningkatkan motivasi belajar siswa.

Maksud dari pendidik memberikan *Reward* kepada siswa adalah supaya siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian hadiah (*reward*) adalah stimulus yang mendorong individu untuk meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respon yang dikehendaki.

Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik apabila ada interaksi antara guru dengan murid serta murid dengan materi pelajaran. Hal tersebut dapat

terlaksanakan jika guru dapat membangkitkan motivasi, salah satunya dengan memberi pemberian hadiah (*reward*) pada siswa saat menunjukkan respon yang kita harapkan yaitu dengan memperoleh nilai yang dapat mencapai KKM. Dengan adanya pemberian hadiah (*reward*) tersebut siswa akan merasa diperhatikan dan di hargai. Pemberian hadiah (*reward*) akan menimbulkan semangat untuk melakukan aktifitas yang lebih baik. Pemberian hadiah (*reward*) sangat penting dalam belajar, dimana pemberian hadiah (*reward*) berfungsi sebagai pendorong siswa dalam belajar. Setelah siswa diberi stimulus maka siswa akan merespon sehingga meningkatkan motivasi dalam belajar.

Kegiatan belajar mengajar yang baik harus pula sejalan dengan kegiatan penilaian. Kegiatan penilaian pembelajaran perlu dilakukan secara menyeluruh dan berkesinambungan yang mencakup penilaian terhadap proses belajar dan penilaian terhadap hasil belajar. Dalam pembelajaran IPA, untuk mencapai hasil belajar yang sempurna harus memenuhi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Penguasaan kompetensi yang harus tercapai yaitu berupa penguasaan konsep dan penerapan materi-materi IPA.

Teknik pemberian hadiah (*reward*) sangat diperlukan untuk memperlancar aktifitas belajar mengajar guru dan siswa, karena dengan adanya teknik pemberian hadiah (*reward*) ini maka akan mempermudah dan meningkatkan keaktifan terhadap hasil belajar siswa.

### C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dimana terdapat dua kelompok dengan kondisi yang homogen. Kelompok pertama yaitu kelompok kontrol atau kelompok yang tidak diberikan perlakuan, kelompok yang kedua yaitu kelompok eksperimen, kelompok inilah yang akan diberikan perlakuan.

Unit penelitian adalah siswa kelas IV, yaitu kelas IV SD N 1 Ngrandah sebagai kelas kontrol berjumlah 32 siswa dan Kelas IV SD N 3 Ngrandah sebagai kelas eksperimen berjumlah 32 siswa. Peneliti mengambil unit penelitian ini karena mempertimbangkan waktu dan tempat yang akan digunakan untuk

penelitian. SD Negeri 1 Ngrandah dan SD Negeri 3 Ngrandah keadaanya cukup homogen, dilihat dari letak wilayah, status sekolah, jumlah siswa kelas IV serta prestasi yang diraih dan dimiliki oleh sekolah.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*, maka analisis data yang tepat adalah menggunakan *independent t-test*, analisis data yang digunakan adalah uji t-test. Data yang terkumpul dari hasil terakhir pada kelompok control dan kelompok eksperimen dilakukan pengujian perbedaan rata-rata. Untuk menguji perbedaan rata-rata analisis yang digunakan yaitu analisis komparatif dua kelompok sampel. Analisis data *independent sample t-test* digunakan untuk mengukur apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Agar kesimpulan data tidak menyimpang maka syarat yang digunakan sebelum uji *independent sample t-test* adalah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

#### D. HASIL PENELITIAN

Hasil analisis ketuntasan hasil belajar yang telah dilakukan, kemudian dilakukan analisis deskriptif. Analisis deskriptif berikut mencakup data empirik hasil belajar sesudah mengikuti pembelajaran pada materi gaya yang telah diklasifikasikan deskriptif statistik dengan ukuran skor minimum, maksimum, rentang skor, mean, standar deviasi yang akan disajikan pada tabel berikut ini :

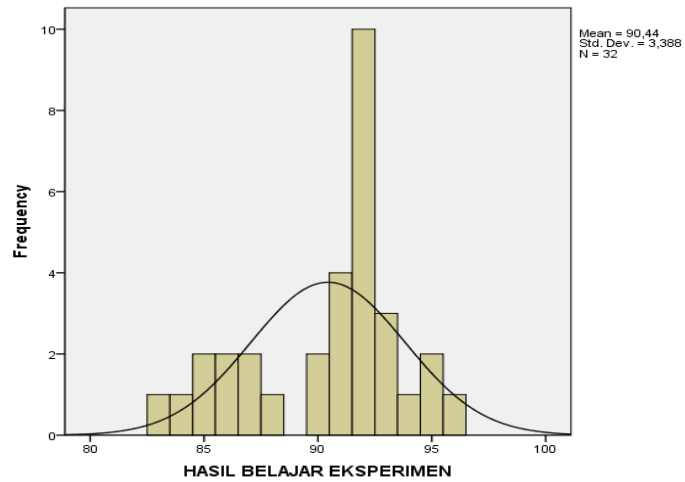
Tabel Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar  
Eksperimen dan Kontrol  
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Belajar Eksperimen	32	83	96	90,44	3,388
Hasil Belajar Kontrol	32	78	89	83,01	3,158

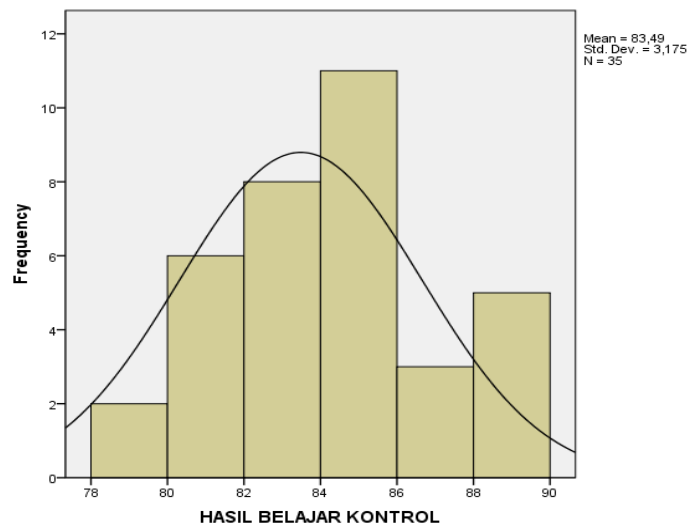
Tabel diatas menunjukkan analisis deskriptif nilai hasil belajar eksperimen dengan jumlah data 32, mempunyai skor maksimal 96 sedangkan skor minimal sebesar 83, dengan rata-rata nilai 90,44 dan standar deviasi 3,388.

Sedangkan analisis deskriptif nilai hasil belajar kontrol dengan jumlah data 32, mempunyai skor maksimal 89 sedangkan skor minimal sebesar 78, dengan rata-rata nilai 83,01 dan standar deviasi 3,158.

Peluang kesalahan 5% maka  $P > 0,05$  atau  $0,099 > 0,05$ . Jadi  $H_1$  diterima, artinya data dari nilai hasil belajar kontrol adalah berdistribusi normal.



Gambar 4.2 Grafik Distribusi Skor Hasil Belajar Eksperimen



Gambar 4.3 Grafik Distribusi Skor Hasil Belajar Kontrol



### Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

Uji normalitas ini digunakan untuk persyaratan dilakukannya uji-t. Hasil penghitungan uji normalitas dengan menggunakan *SPSS 16.0* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar  
Eksperimen dan Kontrol  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	HASIL BELAJAR EKSPERIMEN	HASIL BELAJAR KONTROL
N	32	32
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	90,44
	Std. Deviation	3,388
Most Extreme Differences	Absolute	,222
	Positive	,104
	Negative	-,222
Kolmogorov-Smirnov Z	1,257	1,225
Asymp. Sig. (2-tailed)	,085	,099

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel diatas tentang uji normalitas hasil belajar dapat disimpulkan bahwa: Nilai hasil belajar eksperimen dengan teknik *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Dari tabel tersebut nampak tingkat signifikansi dua sisi dengan taraf kepercayaan 5 % (*Asymp. Sig. 2-tailed*) adalah 0,085. Jika dirumuskan hipotesis  $H_0$  adalah distribusi tidak normal dan  $H_1$  adalah distribusi normal, Maka  $H_1$  diterima apabila  $P > 0.05$  dan  $H_1$  ditolak apabila  $P < 0,05$ . Pada tabel diatas menunjukkan bahwa  $S = P = 0,085$ . Artinya berdasarkan perhitungan peluang kesalahan 5 % maka  $P > 0,05$  atau  $0,085 > 0,05$ . Jadi  $H_1$  diterima, artinya data dari nilai hasil belajar eksperimen adalah berdistribusi normal.

Nilai hasil belajar kontrol dengan teknik *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Dari tabel tersebut nampak tingkat signifikansi dua sisi dengan taraf kepercayaan 5 % (*Asymp. Sig. 2-tailed*) adalah 0,099. Jika dirumuskan hipotesis  $H_0$  adalah distribusi tidak normal dan  $H_1$  adalah distribusi normal, Maka  $H_1$  diterima apabila  $P > 0.05$  dan  $H_1$  ditolak apabila  $P < 0,05$ . Pada tabel diatas

menunjukkan bahwa  $S = P = 0,099$ . Artinya berdasarkan perhitungan peluang kesalahan 5 % maka  $P > 0,05$  atau  $0,099 > 0,05$ . Jadi  $H_1$  diterima, artinya data dari nilai hasil belajar kontrol adalah berdistribusi normal.

#### E. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Hasil belajar siswa kelas IV pada eksperimen dengan perlakuan penggunaan metode pemberian hadiah bahwa siswa yang mendapat hasil belajar IPA eksperimen pada kategori tidak tuntas dengan KKM 63 berjumlah 9 siswa dengan presentase 28% dan siswa yang masuk pada kategori tuntas dengan KKM 63 berjumlah 23 siswa dengan presentase 72%. Jadi pada eksperimen hasil belajar siswa tergolong baik sebab guru dalam pembelajaran dalam mengimplementasikan RPP pelaksanaan dengan nilai yang baik. Meskipun presentase ketuntasan tidak mencapai 100% namun data yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih baik dari nilai tes I.

Hasil penelitian pada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebanyak 32 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA di kontrol tergolong pada kategori rendah. Hasil belajar IPA tergolong rendah disebabkan perbedaan perlakuan. Pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan tertentu, meskipun keadaan dan hasil belajar siswa, latar belakang guru, ruang kelas, sarana dan prasarana yang ada homogen artinya tidak ada perbedaan tetapi karena adanya perbedaan perlakuan dalam pembelajaran siswa mengikuti guru sesuai yang disampaikan dengan berpedoman RPP yang telah disajikan maka siswa hanya berpacu apa yang telah disampaikan.

Berdasarkan analisis uji t diketahui terdapat perbedaan rata-rata antara eksperimen dan kontrol. Artinya ada keefektifan dari penggunaan metode pemberian hadiah. Dari analisis uji t mendapatkan hasil nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) dan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$  ( $8,670 > 1,669$ ) maka  $H_0$  ditolak sehingga skor siswa jika pembelajaran menggunakan perlakuan metode pemberian hadiah berbeda dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Data yang diperoleh membuktikan bahwa hasil

pembelajaran dengan menggunakan metode pemberian hadiah lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pembelajaran tanpa menggunakan metode pemberian hadiah, nilai hasil belajar eksperimen kelas IV SD Negeri 3 Ngrandah mencapai hasil 90,44 sedangkan rata-rata nilai hasil belajar kontrol kelas IV SD Negeri 1 Ngrandah mencapai hasil 83,01.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai hasil belajar pada siswa eksperimen yaitu SD Negeri 3 Ngrandah dan siswa kontrol yaitu SD Negeri 1 Ngrandah. Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pemberian hadiah lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, metode pemberian hadiah sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPA.

Dari penelitian terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai hasil belajar. Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pemberian hadiah lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian ada pengaruh pemberian hadiah (reward) terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA.

## F. SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terbukti ada pengaruh penggunaan metode pemberian hadiah (*reward*) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ngrandah Toroh Grobogan Semester II Tahun Pelajaran 2012/ 2013. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji uji *independent sample t-test* mendapatkan nilai signifikansi dari hasil belajar IPA kurang dari 0,05 yaitu 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ), dan diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,670 lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $8,670 > 1,669$ ). Maka dapat diambil kesimpulan pemberian hadiah berpengaruh positif terhadap keaktifan siswa menjawab pertanyaan dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Ngrandah Toroh Grobogan tahun ajaran 2012/2013. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata tes pada kelompok eksperimen sebesar 90,44 sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh

hasil rata-rata tes sebesar 83,01 dengan selisih rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 7,43.

## 2. Saran

Setelah penelitian ini berhasil membuktikan bahwa hasil belajar siswa lebih baik apabila pada pembelajaran menggunakan metode pembelajaran dengan pemberian hadiah (*reward*), maka peneliti memberikan saran yaitu :

- a. Perlunya penggunaan metode pemberian hadiah (*reward*) dalam pembelajaran IPA untuk segera disosialisasikan secara lebih luas kepada para guru.
- b. Para guru perlu memiliki keterampilan sebagai bekal untuk menciptakan strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
- c. Siswa diharapkan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran terutama mengikuti pembelajaran IPA.
- d. Model pembelajaran yang baik terhadap pembelajaran IPA dapat terlihat, tetapi kreatifitas siswa dalam keberanian untuk bertanya perlu ditingkatkan sehingga guru lebih meningkatkan kemampuan keprofesionalannya dalam menyampaikan materi dengan metode yang lebih efektif untuk menunjang keberanian siswa untuk menemukan sesuatu konsep dalam bentuk sederhana dan keberanian siswa untuk aktif bertanya dan mengemukakan pendapatnya.
- e. Perlunya dilakukan penelitian lebih lanjut dan lebih luas sebagai pengembangan dari penelitian ini.

## G. DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Tri, Catharina, 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar Saifuddin. 2005. *Metode Peneletian*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Epstein, Robert dan Rogers, Jessica. 2004. *Panduan Lengkap Memotivasi*. Yogyakarta: Pustaka Kendi.
- Maryadi, dkk. 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: FKIP UMS

- Mudzakir, Ahmad & Sutrisno, Joko. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Muhidin, Ali, Sambas. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mulyani, S, dkk. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Maulana.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Depdiknas: Jakarta.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media
- Purwanto, M, Ngalm. 2006. *Ilmu Pendidikan Toretis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Roijakkers, AD. 2008. *Mengajar dengan Sukses Petunjuk untuk merencanakan dan menyampaikan pengajaran*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raha Grafindo Persada.
- Sriyono. 2011. *Aktivitas Dan Prestasi Belajar*. On line at <http://www.ipotes.wordpress.com/aktivitas-prestasi-html> [diakses tanggal 5 Februari 2012].
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-Dasar Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru Algensisido.
- \_\_\_\_\_2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar yang Kreatif dan Efektif*. Gorontalo: PT. Bumi Aksara.