

**PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI
MELALUI MEDIA PONKEB DALAM MATERI DAERAH KU KEBANGGAANKU
PADA KELAS 5A DI SDN TAHUNAN YOGYAKARTA**

Ovi Rusdiana Wati

Fariz setyawan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan Permainan Ponkeb pada peserta didik kelas 5A SD Negeri Tahunan Yogyakarta Tahun Ajaran 2024 , serta untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya pada materi Daerahku Kebanggaanku kelas 5A. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 3 kali pertemuan tiap siklusnya dengan jumlah siswa sebanyak 26 peserta didik. Pada pra tindakan persentase ketuntasan siswa baru mencapai 23%, setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 55%, pada siklus II meningkat menjadi 77% sehingga peneliti tidak melanjutkan ke siklus III.

Kata Kunci: Pembelajaran IPAS, Literasi, Media Pembelajaran Ponkeb.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha dasar 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu fokus pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar yang memegang peranan penting ialah kemampuan literasi, tanpa memiliki kemampuan literasi yang memadai sejak dini, peserta didik akan mengalami kesulitan belajar dikemudian hari. Kemampuan literasi menjadi dasar utama tidak saja pembelajaran IPAS sendiri, tetapi juga bagi pembelajaran mata pelajaran lain.

Dengan kemampuan literasi yang baik peserta didik akan memperoleh pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial dan emosional.

Pada kelas 5A kebanyakan siswa memiliki gaya belajar yang kinestetik jadi cenderung kurang suka belajar dengan materi yang terlalu Panjang. Sebagian besar kelas 5A masih kurang dalam bidang kemampuan literasi yang mengakibatkan nilai dan hasil belajar mereka menurun. Pembelajaran IPAS materi “Daerahku Kebanggaanku” yang diterapkan disekolah belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran secara maksimal. Dengan demikian perlu pemanfaatan media pembelajaran agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan literasi dan mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan metode permainan akan lebih efektif apabila didukung dengan adanya media sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan alat bantu sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membantu proses belajar seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2006), bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi, memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis siswa. Media dapat menarik minat belajar dan konsentrasi anak untuk memahami pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Literasi Melalui Media Ponkeb Dalam Materi Daerahku Kebanggaanku pada Kelas 5A SD Tahunan Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi profil kemampuan literasi peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran "Ponkeb" pada materi " Daerahku Kebanggaanku ". Selain itu dapat mengetahui sejauhmana pengaruh penggunaan media pembelajaran "Ponkeb" terhadap peningkatan kemampuan literasi peserta didik di kelas 5A.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian IPAS

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di Sekolah Dasar (SD) adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu peserta didik memahami dan mengaplikasikan pengetahuan tentang dunia di sekitar mereka. Arikunto menyebutkan bahwa IPAS sebagai metode pengajaran yang mengintegrasikan aspek ilmiah dan sosial untuk membentuk karakter dan keterampilan sosial siswa, serta meningkatkan kesadaran mereka terhadap isu-isu lingkungan

dan sosial. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen dari ilmu pengetahuan alam dan sosial, dengan tujuan untuk menciptakan pemahaman yang holistik dan relevan bagi peserta didik mengenai dunia yang mereka tinggali

Pengertian Literasi

Literasi adalah kemampuan di dalam membaca dan menulis (Jarrah : 2019). Sedangkan menurut (Fahrianur dkk : 2023) literasi merupakan kemampuan dasar memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai pondasi untuk kecakapan atau keterampilan. Literasi sangat berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, berbicara, dan mengolah informasi yang diperoleh sampai kepada menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, (Oktarini & Evri, 2020: 1). Sejalan dengan pendapat (Rohim, 2020: 2) bahwa literasi bukan hanya sekedar membaca dan menulis tetapi meliputi keterampilan berpikir kritis memanfaatkan sumber pengetahuan yang berbentuk cetak, visual, maupun digital.

Saat ini, istilah literasi digunakan atau memiliki pengertian yang lebih luas dan kompleks. Literasi mencakup banyak bidang, diantaranya adalah literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Tujuan dari literasi ini ialah untuk menumbuh kembangkan budi pekerti yang baik. menumbuh kembangkan budaya literasi di sekolah maupun di masyarakat, dapat meningkatkan pengetahuan yang dimiliki dengan cara membaca berbagai informasi yang bermanfaat, dapat meningkatkan kepaahaman seseorang dalam mengambil inti sari dari bacaan dan mengisi waktu dengan literasi agar lebih berguna. Literasi memiliki manfaat untuk menambah kosa-kata, mengoptimalkan kerja otak, menambah wawasan dan informasi baru, meningkatkan kemampuan interpersonal, mempertajam diri dalam menangkap makna dari suatu informasi yang sedang dibaca.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa literasi di sekolah dasar merupakan kemampuan seseorang atau individu dalam memahami dan mengelola informasi saat melakukan proses membaca dan menulis.

Media Pembelajaran

Menurut Sudjana (2009), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa, yang dapat mempermudah

pemahaman materi pembelajaran. Sedangkan menurut Arikunto (2010), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik memperoleh pengalaman, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dikehendaki. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk membantu memperjelas dan memperkuat pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik (Iswanto 2008)..

Menurut Dr. Sugiyono (2008), Media pembelajaran yang menyenangkan adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat memberikan kesan positif kepada peserta didik sehingga mereka merasa senang dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan pendapat dari Prof. Dr. M. D. Djamarah (2009): Media pembelajaran yang menyenangkan adalah segala sesuatu yang dapat membawa suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa senang dan bersemangat untuk belajar.

Konsep media pembelajaran yang menyenangkan menekankan pentingnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa. Dengan suasana yang menyenangkan, siswa cenderung lebih mudah menyerap informasi dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

Media Ponkeb

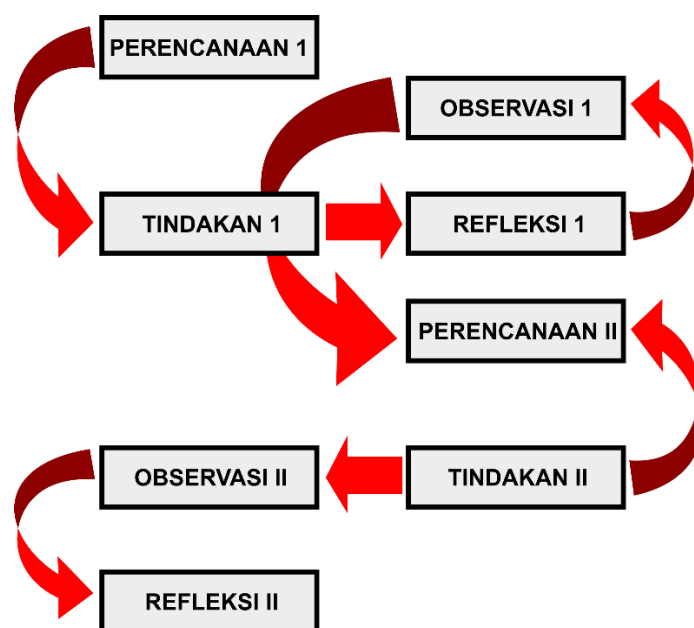
Media Ponkeb merupakan media pembelajaran berbentuk konkret. Media konkret adalah benda-benda yang dapat menjadi perantara untuk menyampaikan pesan melalui pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Sejalan dengan pemikiran (Shoimah :2021) bahwa media konkret digunakan untuk membantu siswa memperoleh konsep yang tepat tentang materi dengan cepat dan menyenangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran konkret merupakan sebuah benda nyata yang dapat memberikan gambaran konkrit dari konsep pembelajaran yang abstrak.

Media Ponkeb merupakan media pembelajaran berbentuk konkrit yang dapat dengan mudah digunakan peserta didik untuk mengolah materi secara nyata. Media ini mengintegrasikan dengan budaya yang ada pada sekolah adiwiyata yaitu tanman hijau. Melalui media ini akan mendekatkan peserta didik dengan lingkungan dan budaya yang ada disekitarnya. Dengan media yang nyata dapat dipegang, dilihat, dan dikenal oleh peserta didik, akan mempermudah mereka memahami konsep budaya. Media Ponkeb ialah media berbentuk gambar miniature pohon besar yang dapat memuat berbagai informasi dan gambar budaya-

budaya Indonesia yang jelas. Media ini juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi budaya dengan tak terbatas sehingga semakin sering digunakan maka peserta didik akan semakin mengenali budaya-budaya yang ada di Indonesia. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik belajar secara langsung dengan cara mengalami sendiri pengalaman belajar dengan menggunakan media konkret dan menuangkan idenya pada pohon kebudayaan tersebut saat berada di ruang kelas maupun di luar kelas.

METODE PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Wardani, dkk (2016: 14) Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Adapun prosedur penelitian Dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart (dalam Arikunto 2010: 137) terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan dalam suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai berikut:



Gambar 1 : Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart

Keterangan :

Siklus I : 1. Perencanaan I
2. Tindakan I

3. Observasi I

4. Refleksi I

Siklus II : 1. Perencanaan II

2. Tindakan II

3. Observasi II

4. Refleksi II

Desain PTK model Kemmis & McTaggart dipandang sebagai suatu siklus, dalam hal ini merupakan suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan observasi dan refleksi. Berdasarkan refleksi kemudian disusun rencana (perbaikan), tindakan dan observasi serta refleksi, demikian seterusnya. Banyaknya siklus tergantung pada permasalahan yang dipecahkan

Subyek dan Lokasi Penelitian

Subjek pada penelitian ini 26 peserta didik kelas 5A yang mengalami kesulitan dalam kemampuan literasi budaya. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tahunan Kota Yogyakarta yang dilaksanakan pada semester genap dari bulan Februari sampai Maret Tahun Pelajaran 2024.

Subjek ini dipilih berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan terlihat kemampuan literasi membaca yang masih rendah. Digunakannya metode penelitian tindakan kelas pada penelitian ini dikarenakan mengujikan peningkatan kemampuan literasi menggunakan media pembelajaran "Ponkeb" dan menerapkan suatu model pembelajaran berbasis masalah, dengan membandingkan kemampuan literasi peserta didik sebelum diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran "Ponkeb", dan sesudah menggunakan media pembelajaran "Ponkeb" dalam materi Daerahku Kebanggaanku kelas 5A.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen penilaian observasi, wawancara dan instrumen penilaian tes. Instrumen observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengumpulan data observasi yang digunakan yaitu lembar pengamatan. Wawancara ditujukan kepada wali kelas untuk mendapatkan data terkait kemampuan peserta didik selama pembelajaran. Kemudian soal tes digunakan untuk mengukur kemampuan literasi siswa. Instrumen tes ini disusun berdasarkan indikator kemampuan literasi, konten dan konteks mata pelajaran IPAS.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan rumus N-Gain. Menurut Hake [1999:10]. “Skor gain ternormalisasi yaitu perbandingan skor gain actual dengan skor gain maksimum”. Skor gain aktual yaitu skor gain yang diperoleh peserta didik sedangkan skor gain maksimum yaitu skor gain tertinggi yang mungkin diperoleh peserta didik. Maka dari itu, skor gain ternormalisasi dapat dinyatakan dengan rumus:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Postest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan :

Skor Postest = Skor sesudah pembelajaran

Skor Pretest = Skor sebelum pembelajaran

Skor Ideal = Skor maksimum yang mungkin dicapai

Penggunaan analisis data menggunakan rumus N-Gain akan menghasilkan data yang dapat mengkategorikan pembagian skor yang terdiri dari kategori gagal, rendah, sedang, dan tinggi. Pembagian kategori tersebut dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini.

Tabel 1. Kategori Pembagian Skor

<u>Nilai N-Gain</u>	<u>Kategori</u>
$g > 0.7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Selain penggunaan kategori pembagian skor, keefektifan data dapat juga dilihat dari tabel kategori efektivitas N-Gain dengan melihat persentase skor yang didapat dimana dapat mengetahui data yang termasuk tidak efektif, kurang efektif, cukup efektif, atau efektif. Pembagian kategori tersebut dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini.

Tabel 2. Kategori Efektifitas N-GAIN

<u>Presentase (%)</u>	<u>Tafsiran</u>
-----------------------	-----------------

< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Indikator keberhasilan dari penelitian ini jika ditinjau dari hasil belajar adalah: (1) adanya peningkatan hasil peserta didik dengan ketentuan kriteria skor N-Gain meningkat (2) setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media “Ponkeb” dalam materi Daerahku Kebanggaanku maka kemampuan peserta didik cenderung meningkat kekategori Cukup Efektif atau Efektif.

JADWAL PENELITIAN

No	Nama Kegiatan	Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perencanaan I								
2	Tindakan I								
3	Observasi I								
4	Refleksi I								
5	Revisi Rencana II								
6	Tindakan II								
7	Observasi II								
8	Refleksi II								

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian ini ada tiga prosedur utama yang harus dilakukan yaitu pretest, treatment, dan posttest (Wiharani, 2014). Desain penelitian ini diawali dengan pemberian pretest di awal pembelajaran. Pemberian pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal

peserta didik dalam pembelajaran yang tidak menggunakan media "Ponkeb" dan pembelajaran yang menggunakan media "Ponkeb". Setelah treatment diberikan maka diberikan posttest untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan efektivitas dari media "Ponkeb" terhadap kemampuan literasi budaya pada mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku.

Data yang dianalisis yaitu skor pretest (tes awal), posttest (tes akhir), dan skor N-Gain. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik yaitu sebelum digunakannya media Ponkeb. Posttest diberikan akhir dari pembelajaran dari siklus 1 dan siklus 2 untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Ponkeb. Setelah itu data yang dikumpulkan akan dihitung evektifitasnya menggunakan rumus N-Gain.

Berdasarkan hasil penelitian tentang aktivitas dan hasil belajar IPAS materi "Daerahku Kebanggaanku" saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media Ponkeb dan metode pembelajaran Problem Based Learning pada mata pelajaran IPAS kelas 5A semester II diperoleh data berdasarkan kemampuan peserta didik sebagai berikut :

No	Nama PD	Kemampuan Tinggi		Kemampuan Rendah	
		PRETEST	POSTEST	PRETEST	POSTEST
1	1	50	55	95	95
2	2	65	85	50	75
3	3	60	70	65	70
4	4	75	80	40	50
5	5	40	60	75	75
6	7	65	65	50	60
7	8	55	65	50	70
8	9	65	65	50	70
9	13	40	65	70	70
10	18	60	80	60	75
11	19	50	70	90	90
12	22	60	75	65	70
13	24	90	90		
14	26	65	70		
Jumlah		355	415	415	415
Rata-rata		59,17	69,17	69,17	69,17

Tabel 1. Data Skor Hasil Belajar Siswa Kelas 5A Pada Siklus I

Dari analisis data di atas maka rata-rata presentase perolehan hasil belajar peserta didik dengan kemampuan tinggi pada siklus 1 memiliki data pretest 59,17 dan data posttest 69,17. Sedangkan perolehan hasil belajar dengan siswa berkemampuan rendah memiliki hasil pretest

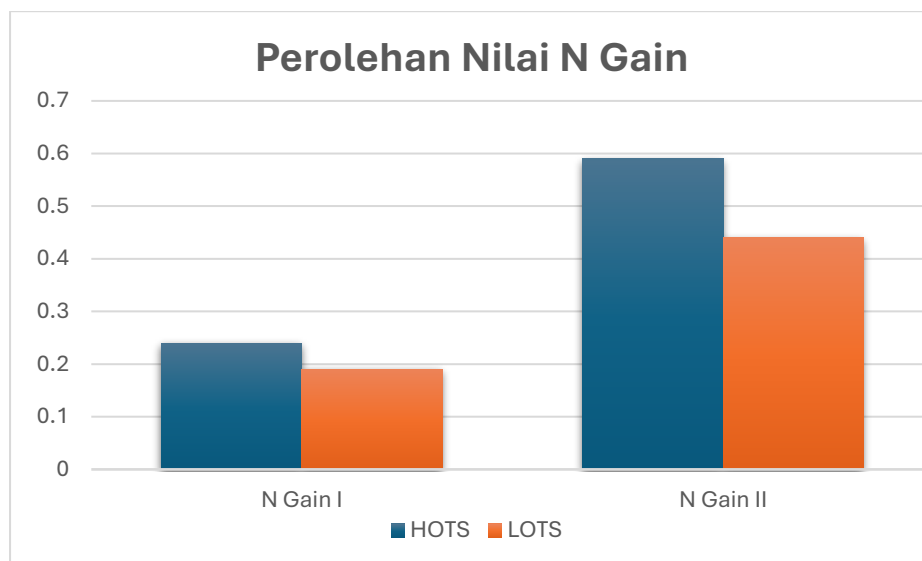
69,17 dan posttest 61,67. Dalam hal ini peserta didik berkemampuan tinggi mengalami peningkatan. Sedangkan yang berkemampuan rendah mengalami peningkatan namun kurang signifikan.

No	Nama PD	Kemampuan Tinggi		Kemampuan Rendah	
		PRETEST	POSTEST	PRETEST	POSTEST
1	1	30	90	10	70
2	2	60	80	50	70
3	3	80	80	20	60
4	4	50	90	10	60
5	5	70	90	60	70
6	7	50	90	60	70
7	8	40	80	20	60
8	9	40	100	30	70
9	13	60	80	30	70
10	18	70	80	20	50
11	19	50	80	50	70
12	22	80	80	60	70
13	24	70	100		
14	26	60	80		
Jumlah		810	1200	1200	1200
Rata-rata		57,86	85,71	85,71	85,71

Tabel 4. Data Skor Hasil Belajar Siswa Kelas 5A Pada Siklus II

Dari analisis data di atas maka rata-rata presentase perolehan hasil belajar peserta didik dengan kemampuan tinggi pada siklus II memiliki data pretest 57,86 dan data posttest 85,71. Sedangkan perolehan hasil belajar dengan siswa berkemampuan rendah memiliki hasil pretest 85,71 dan posttest 85,71.

Setelah mendapatkan nilai pretest dan posttest siswa di siklus I dan siklus II maka akan dihitung menggunakan rumus N-Gain. Berikut ini merupakan diagram hasil dari perolehan nilai rata-rata N-Gain untuk melihat adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran “Ponkeb” terhadap peningkatan kemampuan literasi peserta didik yang dilihat dari hasil belajar



Keterangan :

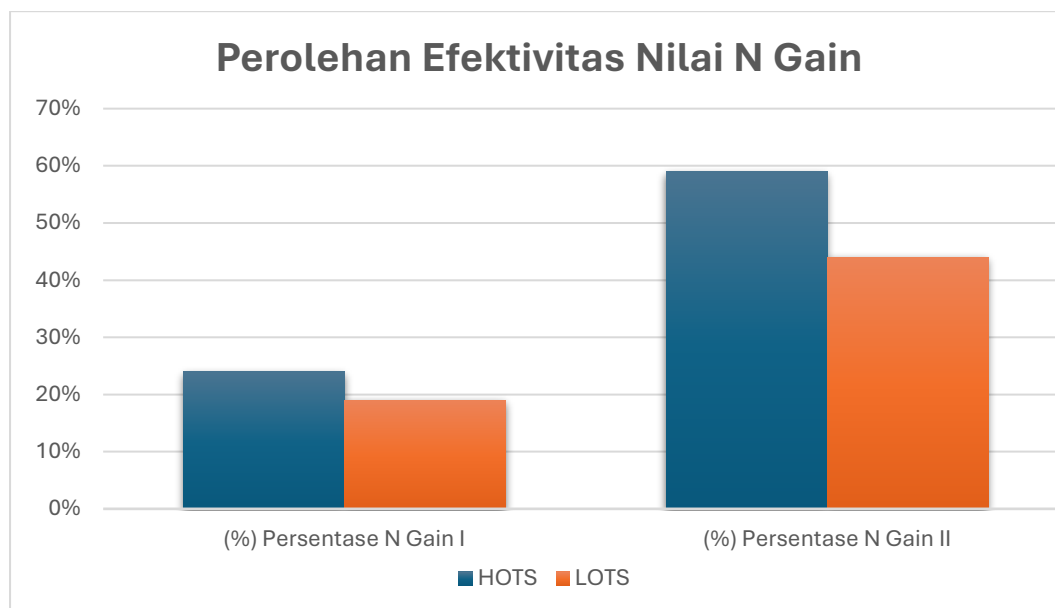
Hots = Siswa dengan kemampuan tinggi

Lots = Siswa dengan kemampuan rendah

N Gain I = Nilai N Gain pada siklus I

N Gain II = Nilai N Gain pada siklus II

Pada diagram tersebut terlihat bahwa nilai N Gain pada siklus I dengan siswa yang memiliki kemampuan tinggi mendapat skor 0,63 yang berarti masuk pada kategori **Sedang**. Begitupun dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah mendapat skor 0,48 dengan kategori **Sedang**. Perolehan skor untuk nilai N Gain di siklus II pada siswa berkemampuan tinggi mendapati 0,78 dengan kategori **Tinggi**. Sedangkan siswa yang memiliki kemampuan rendah mendapat skor 0,39 dengan kategori **Sedang**. Setelah melihat skor N Gain tersebut berikut diagram perolehan nilai N Gain dalam bentuk persentase (%) untuk mengetahui seberapa efektif pengaruh media pembelajaran “Kardasia” terhadap kemampuan literasi siswa.



Keterangan :

Hots = Siswa dengan kemampuan tinggi

Lots = Siswa dengan kemampuan rendah

N Gain % I = Nilai persentase N Gain pada siklus I

N Gain % II = Nilai persentase N Gain pada siklus II

Pada diagram tersebut terlihat bahwa persentase nilai N Gain pada siklus I dengan siswa yang memiliki kemampuan tinggi mendapat skor 63,17 yang berarti masuk pada kategori **Cukup Efektif**. Sedangkan siswa yang memiliki kemampuan rendah mendapat skor 47,67 dengan kategori **Kurang Efektif**. Perolehan skor untuk persentase nilai N Gain di siklus II pada siswa berkemampuan tinggi mendapati 77,5 dengan kategori **Efektif**. Sedangkan siswa yang memiliki kemampuan rendah mendapat skor 38,89 dengan kategori **Cukup Efektif**.

Simpulan

Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai N-Gain untuk siswa berkemampuan tinggi dari siklus I ke siklus II mendapat kategori **Sedang** ke **Tinggi**. Sedangkan skor perolehan siswa dengan kemampuan rendah berada di kategori **Sedang** ke **Sedang**. Kemudian persentase nilai N-Gain dari siklus I ke siklus II siswa berkemampuan tinggi mendapat kategori **Cukup Efektif** ke **Efektif**. Sedangkan skor perolehan siswa dengan kemampuan rendah berada di kategori **Kurang** ke **Cukup Efektif**. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan

pemahaman tinggi. Maka pembelajaran menggunakan media “Ponkeb” mampu meningkatkan literasi membaca dengan kategori siswa yang memiliki kemampuan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman. 1999. Kesulitan Siswa Membaca Permulaan. Jakarta: Rineka Cipta.

Ahmad Djauzak. 1995. Metodik Khusus Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jakarta: Depdikbud.

Asep Herry Hernawan. 2008. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.

Abdurrahman, Mulyono. (2012). Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta : Rineka Cipta

Abu Ahmadi Dan Widodo Supriyono. (2013). Psikologi Belajar Dan Mengajar. Bandung : Sinar Baru

AH. Sanaky, H. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara

Alice, Crow. Dan Lester D, Crow. (1992). Educational Psychology. New Jersey: Littlefeld Adams and Co.

Arikunto, S. (2016). Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Cipta. Arikunto, Suharsimi. (2010). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 2) Jakarta: PT Bumi Aksara.