

IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN DALAM UPAYA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI SISWA DI SMPN2 KONANG BANGKALAN

Sutarsih, Siti Bariroh

Program Studi Manajemen Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Gresik

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang dapat dilakukan siswa untuk mempelajari suatu materi pelajaran yang di dalamnya mencakup rumusan tujuan yang harus dicapai atau hasil belajar yang diharapkan, rumusan strategi yang dapat dilaksanakan untuk mencapai tujuan termasuk metode, teknik, dan media yang dapat dimanfaatkan serta teknik evaluasi untuk mengukur atau menentukan keberhasilan Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) mendeskripsikan implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan motivasi dan mendeskripsikan implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan prestasi siswa Di SMPN 2 Konang Bangkalan. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan secara bertahap dengan melakukan interview langsung dengan para pemangku kepentingan di SMP Negeri 2 Konang Kab. Bangkalan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan, setelah menemukan data-data kemudian diolah dengan pendekatan kualitatif. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis Desain pembelajaran di SMPN 2 Konang adalah identifikasi tujuan pembelajaran dengan pendekatan masalah khusus dalam pembelajaran.b) Desain pembelajaran di SMPN 2 Konang terdapat analisis yang merupakan penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.c) Penyusunan Instrumen Penilaian yaitu dengan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik.d) Pemilihan strategi pembelajaran sangatlah penting dalam memilih kegiatan pembelajaran yang paling efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik. e) Implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan prestasi siswa adalah menganalisis karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran. f) Analisis Pembelajar/ analisis siswa merupakan kegiatan melakukan pengamatan, namun sebelumnya dapat mempertimbangkan siapa pembelajar untuk tepat instruksi tertentu. g) Tingkat Pendidikan dan Kemampuan Siswa akan memberikan wawasan ke dalam jenis pengalaman instruksional.

Kata kunci. Desain Pembelajaran, Motivasi dan Prestasi Siswa

A. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran dengan desain instruksional dapat diartikan sebagai proses yang sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan-bahan pembelajaran, beserta aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan. Sejalan dengan pengertian di atas, Gagne (1992) menjelaskan bahwa desain pembelajaran disusun untuk membantu proses belajar siswa, di mana proses belajar itu memiliki tahapan segera dan tahapan jangka panjang. Menurut Gagne, belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh dua factor yakni factor internal dan factor eksternal. Factor internal adalah factor yang berkaitan dengan kondisi yang dibawa atau datang dari dalam individu siswa, seperti kemampuan dasar, gaya belajar seseorang, minat dan bakat serta kesiapan setiap individu yang belajar.

Meningkatkan prestasi belajar yang baik perlu diperhatikan kondisi internal dan eksternal. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keterampilan, kemampuan dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada di luar diri pribadi manusia, misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasaran belajar yang memadai. Winkel (1996:226) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Sedangkan menurut Arif Gunarso (1993:77) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan usaha

maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam pengusahaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru (Asmara. 2009 :11). Menurut Hetika (2008:23), prestasi belajar adalah pencapaian atau kecakapan yang dinampakkan dalam keahlian atau kumpulan pengetahuan. Harjati (2008:43), menyatakan bahwa prestasi merupakan hasil usaha yang dilakukan dan menghasilkan perubahan yang dinyatakan dalam bentuk simbol untuk menunjukkan kemampuan pencapaian dalam hasil kerja dalam waktu tertentu.

1.2. Perumusan Masalah

Penelitian ini mefokuskan pada implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dengan sub rumusan masalah sebagai berikut : 1) Bagaimana implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan motivasi Di SMPN 2 Konang Bangkalan?. 2) Bagaimana implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan prestasi siswa Di SMPN 2 Konang Bangkalan?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan sub fokus penelitian di atas, maka berbanding lurus dengan tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Mendeskripsikan implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan motivasi Di SMPN 2 Konang Bangkalan. 2) Mendeskripsikan implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan prestasi siswa Di SMPN 2 Konang Bangkalan.

1.4. Kegunaan Penelitian

Secara teoretis : a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian dan pengembangan teori tentang desain pembelajaran, meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. b) Sebagai tambahan khazanah keilmuan dibidang pendidikan, khususnya pembahasan tentang. desain pembelajaran, meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.

Secara praktis : a) Bagi para pemimpin lembaga pendidikan penelitian ini dapat dijadikan sumbangan teoritis dan praktis khususnya dalam pendidikan di SMPN 2 Konang Bangkalan. b) Bagi para praktisi dan pemerhati pendidikan khususnya guru penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk desain pembelajaran, meningkatkan motivasi dan prestasi siswa untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. c) Bagi para pendidik, hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan teoritis, dan juga referensi dalam melakukan pembelajaran. d) Bagi para peneliti yang akan datang, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

B. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kegunaan Penelitian

Desain pembelajaran merupakan bagian penting dalam pembelajaran. Banyak model-model desain pembelajaran yang telah dikemukakan oleh para ahli, tetapi dalam kesempatan ini hanya ada beberapa model pembelajaran yang akan dibahas sesuai dengan kebutuhan dalam pelatihan. Dalam paradigma baru pembelajaran Indra (2001: 25) menyatakan paradigma teaching (mengajar) seperti yang selama ini dominan harus diubah menjadi

paradigma learning (belajar). Melalui perubahan ini, proses pendidikan menjadi "proses bagaimana belajar bersama antara guru dan murid". Dalam konteks ini, guru termasuk individu yang terlibat dalam proses belajar, bukan orang yang serba tahu dalam segala hal. Siswa dipandang sebagai individu aktif yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Uno (2008) menyatakan bahwa siswa yang belajar harus berperan secara aktif dalam menyusun pengetahuannya. Belajar dilihat sebagai penyusunan pengetahuan dari pengalaman kongkrit, aktivitas ko laboratif, reflektif dan interpretatif (Brooks & Brooks, 1993; Degeng, 1997). Untuk pembelajaran yang dibangun dengan paradigma teaching, telah menempatkan siswa sebagai obyek semata. Guru menempatkan siswa sebagai botol kosong yang harus diisi (Freire, 1999) Siswa tidak dapat menemukan celah untuk mengaktualisasikan dirinya selama proses pembelajaran berlangsung.

Desain (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor (Mayer, 2008; 7). Desain adalah sebuah istilah yang diambil dari kata design (Bahasa Inggris) yang berarti perencanaan atau rancangan. Ada pula yang mengartikan dengan "Persiapan". Di dalam ilmu manajemen pendidikan atau ilmu administrasi pendidikan, perencanaan disebut dengan istilah planning yaitu "Persiapan menyusun suatu keputusan berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah

atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu.

Komponen-komponen yang terdapat di dalam desain sistem pembelajaran biasanya digambarkan dalam bentuk yang direpresentasikan dalam bentuk grafis atau flow chart. Model desain sistem pembelajaran menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang perlu ditempuh untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Menurut Morisson, Ross, dan Kemp (2001) desain sistem pembelajaran ini akan membantu pendidik sebagai perancang program atau pelaksana kegiatan pembelajaran dalam memahami kerangka teori lebih baik dan menerapkan teori tersebut untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih efektif, efisien, produktif dan menarik.

Untuk merancang dan mengembangkan sistem pembelajaran, dipengaruhi oleh beberapa komponen sebagai berikut: 1)Kemampuan awal peserta didik dan potensi yang dimiliki. 2)Tujuan Pembelajaran (umum dan khusus) adalah penjabaran kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik. 3)Analisis materi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.. 4)Analisis aktivitas pembelajaran, merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari. 5)Pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi pembelajaran dan kemampuan peserta didik. 6)Strategi pembelajaran, dapat dilakukan secara makro dalam kurun satu tahun atau mikro dalam kurun satu kegiatan belajar mengajar. 7)Sumber belajar, adalah sumber-sumber yang dapat diakses untuk memperoleh materi yang akan dipelajari. 8)Penilaian belajar, tentang pengukuran kemampuan atau

kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik.

Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Satu contoh dari model desain pembelajaran Model Dick and Carey. Model yang dikembangkan didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem terhadap komponen-komponen dasar desain pembelajaran yang meliputi analisis desain pengembangan, implementasi dan evaluasi. Adapun komponen dan sekaligus merupakan langkah-langkah utama dari model desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick, Carey& Carey (2009) adalah: 1)Mengidentifikasi tujuan pembelajaran. 2)Melakukan analisis instruksional. 3)Menganalisis karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran. 4)Merumuskan tujuan pembelajaran khusus. 5)Mengembangkan instrumen penilaian. 6)Mengembangkan strategi pembelajaran. 7)Mengembangkan dan memilih bahan ajar. 8)Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif. 9)Melakukan revisi terhadap program pembelajaran. 10)Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.

2.2. Motivasi Belajar

Salah satu strategi meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode pembelajaran inkuiri. Metode pembelajaran inkuiri dalam perkembangannya memiliki mempunyai peranan yang penting terhadap pendidikan disekolah, terutama guru maupun bagi siswa dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran inkuiri menitik beratkan kepada keaktifan siswa didalam proses pembelajaran sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator didalam proses pembelajaran, dan tidak menjadikannya guru sebagai satu-satunya sumber belajar.

Motivasi belajar yang ada pada setiap siswa dalam melakukan suatu kegiatan berbeda satu dengan yang lainnya. Selain itu, dalam melakukan kegiatan, seorang siswa dapat mempunyai motivasi lebih dari satu macam motivasi dalam belajarnya. Karena itu motivasi terdiri dari berbagai macam. Menurut Sardiman (2003 : 86) macam-macam motivasi belajar adalah: a) motivasi intrinsik, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dari dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. 2) motivasi ekstrinsik, yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar.

2.3. Prestasi belajar

Prestasi belajar banyak diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu. Prestasi belajar pada umumnya dinyatakan dalam angka atau huruf sehingga dapat dibandingkan dengan satu kriteria (Prakosa, 1991). Prestasi belajar kemampuan seorang dalam pencapaian berfikir yang tinggi. Prestasi belajar harus memiliki tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai sebaik-baiknya pada seorang anak dalam pendidikan baik yang dikerjakan atau bidang keilmuan. Prestasi belajar dari siswa adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa yang didapat dari proses pembelajaran. Prestasi belajar adalah hasil pencapaian maksimal menurut kemampuan anak pada waktu tertentu terhadap sesuatu yang dikerjakan, dipelajari, difahami dan diterapkan.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian studi kasus. Dalam penelitian kualitatif manusia adalah sebagai sumber data utama dan hasil penelitiannya berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya atau alamiah. Hal ini sesuai dengan pendapat Denzin dan Lincoln (2006), yang mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Konang Kabupaten Bangkalan. Ada dua alasan mengenai pemilihan tempat penelitian ini adalah SMP Negeri 2 Konang Kab. Bangkalan telah melaksanakan desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa sejak tahun ajaran 2017/2018 dan akan diimplementasikan sampai sekarang.

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrumen utama, yaitu sebagai pengamat, dan sekaligus sebagai pengumpul data. Sebagai pengamat peneliti mengamati desain pembelajaran yang akan berdampak pada peningkatan motivasi dan prestasi siswa. Sebagai *interviewer*, peneliti akan mewawancarai pihak komite sekolah, Kepala sekolah, waka kurikulum, guru, tenaga administrasi, dan wali murid untuk menggali data dan mengetahui pendapat mereka tentang bagaimana implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Untuk menentukan data yang dipergunakan, maka dibutuhkan adanya teknik pengumpulan data agar bukti dan fakta-fakta yang diperoleh berfungsi sebagai data obyektif dan tidak terjadi dari penyimpangan sebenarnya. Adapun metode yang dipergunakan adalah metode observasi, catatan lapangan, interview dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini teknik analisa data yang penulis gunakan adalah teknik analisa deskriptif kualitatif (berupa kata-kata bukan angka). Menurut Huberman (1992) dalam analisis kualitatif data yang muncul berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka-angka. Data tersebut mungkin telah dikumpulkan dalam berbagai cara seperti observasi, atau intisari rekaman yang kemudian diproses melalui pencatatan, pengetikan, atau pengaturan kembali. Berdasarkan dari teori analisis data tersebut, maka analisis data penelitian ini mengikuti analisis Huberman yang meliputi: 1) reduksi data, 2) menyajikan data, dan 3) penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dalam penelitian ini, untuk menguji keabsahan data menggunakan teknik sebagaimana yang dikemukakan oleh Moleong (2007) yaitu: 1) ketekunan pengamatan, 2) triangulasi, 3) kecukupan referensial.

Dalam Penelitian kualitatif ini, penulis menggunakan tiga tahap penelitian. Tahap pertama yaitu tahap pra Lapangan dimulai minggu pertama bulan Mei 2018. Tahap kedua tahap Pekerjaan Lapangan (orientasi) dimulai minggu kedua bulan April sampai dengan minggu ketiga bulan Mei 2018. Tahap ketiga tahap analisis data dimulai minggu keempat bulan Juni sampai dengan minggu kedua bulan Juni 2018. Menurut Moleong (2007) penelitian kualitatif dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: 1) tahap pra-lapangan (orientasi), 2) tahap pekerjaan lapangan, dan 3) tahap analisis data.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

SMPN 2 Konang berlokasi di Desa Kanegarah, Kecamatan Konang, Kabupaten Bangkalan. SMPN 2 Konang Bangkalan terbentang dengan luas 2000 m². Lembaga pemerintahan desa cukup memadai untuk memberikan pelayanan masyarakat, selain lembaga pemerintahan desa juga terdapat Kantor Sektor Kepolisian, Kantor UPT Dinas Pendidikan Kecamatan. Kondisi

ekonomi masyarakat sedang pada tataran sedikit di atas garis kemiskinan dengan didukung berdirinya dengan kondisi budaya masyarakat pedesaan agamis dan inovatif.

SMPN 2 Konang memiliki tanggung jawab besar dalam mempersiapkan kebutuhan sumber daya manusia yang handal dan siap menghadapi berbagai tantangan yang menghadang dimasa depan. Dalam upaya mewujudkan fungsinya, sekolah dan guru sebagai ujung tombak dari keberhasilan sistem pendidikan diharapkan dapat memberikan motivasi belajar pada siswa, karena motivasi yang kuat dapat mengantarkan siswa dalam mencapai prestasi belajar yang baik.

Desain pembelajaran di SMPN 2 Konang terdapat analisis yang merupakan penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan. sebagai tahapan proses yang merupakan keseluruhan dari pemaparan bagaimana perancang menentukan komponen utama dari tujuan instruksional melalui kegunaan analisis tujuan (*goal analysis*), dan bagaimana setiap langkah dalam tujuan tersebut dapat dianalisis untuk mengidentifikasi keterampilan subordinate atau keterampilan prasyarat. (Dick and Carey 2009).

Desain pembelajaran menekankan pada proses merancang program pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa. Di SMPN 2 Konang Bangkalan desain pembelajaran model Dick and Carey yang dikembangkan didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem terhadap komponen-komponen dasar desain pembelajaran yang meliputi analisis desain pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sistem pembelajaran merupakan satu kesatuan dari beberapa komponen pembelajaran yang saling berinteraksi, interelasi dan interdependensi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan. Di SMPN 2 Konang komponen pembelajaran meliputi; peserta didik, pendidik, kurikulum, bahan ajar, media pembelajaran, sumber belajar, proses pembelajaran, fasilitas, lingkungan dan tujuan.

Implementasi desain pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan prestasi siswa Di SMPN 2 Konang Bangkalan pada prinsipnya sama, yakni adanya perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Dengan modifikasi pembelajaran dan memperteguh kelakuan melalui pengalaman pendidikan maka hasil belajar bukan hanya suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Desain pembelajaran menekankan pada proses merancang program pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa. Di SMPN 2 Konang Bangkalan desain pembelajaran model Dick and Carey sebagai konsep pembelajaran untuk mewujudkan fungsinya, yakni dapat memberikan motivasi belajar pada siswa, sehingga motivasi yang kuat dapat mengantarkan siswa dalam mencapai prestasi belajar yang baik. Terlihat ada dan kurangnya motivasi belajar pada siswa dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung. 1)Desain pembelajaran di SMPN 2 Konang adalah identifikasi tujuan pembelajaran dengan pendekatan masalah khusus dalam pembelajaran. 2)Desain pembelajaran di SMPN 2 Konang terdapat analisis yang merupakan penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan. 3)Penyusunan Instrumen Penilaian yaitu dengan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik. 4)Pemilihan strategi pembelajaran sangatlah penting dalam memilih kegiatan pembelajaran yang paling

efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik.

Saat ini telah terjadi pergeseran dalam merumuskan tujuan pembelajaran dari penguasaan bahan ke penguasaan kompetensi, sehingga perlu adanya strategi pembelajaran yang menggambarkan komponen umum materi pembelajaran dan prosedur yang digunakan dalam mencapai hasil belajar. Belajar dipandang sebagai suatu proses internal yang terjadi pada individu yang mentransformasi stimulasi dari lingkungan individu ke dalam sejumlah bentuk informasi yang berkembang secara progresif.

Suatu desain muncul karena kebutuhan manusia untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi. Sehingga pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang diperoleh dari desain pembelajaran di sekolah sangatlah penting akan membentuk kepribadian siswa, dan memperluas kepribadian siswa, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan kemampuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Gunarso.1993.*Bagaimana Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah*, Surabaya : Usaha Nasional. Departemen Pendidikan Nasional. 2003.
- Asmara.2009. *Prestasi Belajar*.Bandung.PT. Remaja Rosdakarya
- Degeng, I.N.S. 1997. *Strategi Pembelajaran Mengorganisasi Isi dengan Model Elaborasi*. Malang: IKIP dan IPTDI
- Dick, W., Carey, L., dan Carey, J.O. (2009) *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Gagne, R., M. dan L. J. Briggs. (1974). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehai t, and Watson.
- Hetika. 2008. *Buku Penuntun Membuat Tesis, Skripsi, Disertasi, Makalah*. Bandung: Bumi Aksara

- Kemp., Jerrold E., 1995, *Instruction Design: A Plan for Unit and Course Development*, Belmont: Feron.
- Mayer, Richard E., *Multimedia Learning*, Yogyakarta: PustakaPelajar, 2009.
- Moleong, Lexy J. (2007) *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya. Offset, Bandung.
- Prakosa, 1991. *Pengertian Hasil Belajar* tersedia pada : [http // Pengertian hasil belajar . Html](http://Pengertian%20hasil%20belajar.Html) (28 Desember 2011).
- Winkel (1996) . *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia, cet ke-4.