



Hybrid : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains
Situs jurnal: <https://etdci.org/journal/hybrid>



Pengaruh media *crossword puzzle* terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa materi klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA Negeri 9 Makassar

¹Irmayanti, ²Reski Amalia
^{1,2} Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

¹Irmayanti@unismuh.ac.id
*Corresponding author

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media crossword puzzle terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran biologi siswa kelas X SMA Negeri 9 Makassar Kecamatan Tamalate Kabupaten/Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen (quasi experiment). Prosedur penelitian meliputi persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 4 dan X MIA 3 SMA Negeri 9 Makassar sebanyak 69 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase minat siswa yang diajar dengan media crossword puzzle memiliki kategori sangat tinggi 50%, kategori tinggi 47.1%, dan kategori cukup 2.9%. Hasil belajar kognitif siswa yang diajar dengan media crossword puzzle kategori sangat baik 14,7%, kategori baik 20,6% kategori cukup 38,2% dan kategori kurang 26,5%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media crossword puzzle terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa materi klasifikasi makhluk hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar

Informasi Artikel:

Received 01/06/2022

Revised 11/06/2022

Accepted 27/07/2022

Published 31/07/2022

Kata kunci: *crossword puzzle; minat belajar; hasil belajar; biologi.*

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media dapat menyederhanakan materi pembelajaran yang rumit sehingga siswa mudah dalam memahami. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Karena pembelajaran akan terlaksana dan berhasil sesuai yang diinginkan tergantung pada bagaimana guru merancang proses pembelajaran agar menyenangkan, salah satu upaya guru untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan menggunakan media yang dirancang sesuai materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar siswa memiliki minat terhadap pembelajaran sehingga hasil belajar juga memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap salah satu guru Biologi di kelas X SMA Negeri 9 Makassar, diketahui bahwa media yang digunakan selama proses pembelajaran adalah powerpoint dan gambar. Data hasil belajar yang diperoleh pun menunjukkan bahwa 42% dari jumlah populasi tidak mencapai nilai KKM 75. Banyaknya siswa yang memiliki nilai hasil belajar rendah dapat disebabkan oleh penggunaan media yang tidak beragam sehingga pembelajaran membosankan. Maka dari itu diperlukan solusi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa memiliki minat belajar dan meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan media crossword puzzle dalam proses pembelajaran.

Media crossword puzzle merupakan media yang dapat memperkaya kosakata. Media crossword puzzle digunakan pada pembelajaran dengan konsep hafalan. Media crossword puzzle memiliki manfaat yang dapat mengasah daya ingat, mengembangkan kemampuan analisa serta merangsang kreativitas. Media pembelajaran crossword puzzle ini cocok diterapkan pada pembelajaran biologi.

Penggunaan media crossword puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Minat belajar siswa termasuk ke dalam salah satu faktor internal yang memiliki hubungan erat terhadap hasil belajar siswa, kurangnya minat siswa menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Keefektifan media crossword puzzle dalam mempengaruhi minat dan hasil belajar dapat dibuktikan dari beberapa penelitian yang sejenis diantaranya penelitian oleh Ridawati (2019) yang menyimpulkan bahwa siswa lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Siswa senang dan sangat bersemangat. Selain itu siswa juga lebih berani bertanya. Terbukti pada siklus I persentase minat belajar siswa adalah 62%, sementara hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM hanya 20%. Pada siklus II persentase minat belajar siswa adalah 70%, dan hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM adalah 60%. Pada siklus III persentase minat belajar siswa adalah 88% yang berarti sudah melebihi kriteria keberhasilan 75% dan hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM 80%.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Crossword Puzzle terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar". Anggraeni (2018: 2) menyatakan bahwa crossword puzzle merupakan suatu media yang memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif untuk memasukkan huruf sehingga menjadi kata yang sesuai dengan panjang kotak yang telah tersedia.

Said dan Andi Budimanjaya (2015: 101) dalam bukunya menjelaskan bahwa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, tidak secara definitif menjelaskan apa itu teka-teki. Teka-teki silang yang dipahami selama ini adalah permainan mengisi kolom-kolom kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Sebagai contoh: pertanyaan satu mendatar; Nama Ibu kota negara Republik Indonesia, Jawa; Jakarta.

Metode

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA SMA Negeri 9 Makassar yang terdiri dari 8 rombel yang berjumlah 274 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X MIA 3 dan X MIA 4 SMA Negeri 9 Makassar. Instrument dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 nomor dan angket minat belajar siswa.

Data minat dan hasil belajar siswa yang telah diperoleh dari hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan SPSS untuk mengukur signifikansi peningkatan minat dan hasil belajar dan menguji hipotesis yaitu dengan statistik dekskriptif dan statistik inferensial. Analisis dekskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi sedangkan pada analisis inferensial terbagi menjadi 3 yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil dan Diskusi

Analisis Statistik Deskriptif Minat Siswa

Berdasarkan hasil perolehan data dengan menggunakan kuesioner yang diberikan pada siswa sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) diberikan perlakuan di kelas eksperimen maupun kontrol. Berikut data statistik untuk memberikan gambaran tentang minat siswa terhadap mata pelajaran biologi.

Tabel 1. Analisis deskriptif minat belajar

No	Statistik Deskriptif	Nilai Kelas Eksperimen		Nilai Kelas Kontrol	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	Minimum	52	57	43	47
2	Maximum	93	98	82	90
3	Mean	73,85	78,97	65,82	68,71
4	Median	74,00	79,00	67,50	70,00
5	Mode	80	73	73	51

Apabila data perolehan dari kuesioner tentang minat siswa terhadap biologi dikelompokkan kedalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan sangat rendah. Maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase minat siswa terhadap biologi pada tabel 2.

Tabel 2. Pengkategorian minat belajar

Skor	Kategori Minat	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test	
		Frek	%	Frek	%	Frek	%	Frek	%
81-100	Sangat Tinggi	7	20,6	17	50	3	8,8	4	11,7
61-80	Tinggi	23	67,6	16	47,1	20	58,8	21	61,8
41-60	Cukup	4	11,8	1	2,9	11	32,4	9	26,5
21-40	Rendah	0	0	0	0	0	0	0	0
0-20	Sangat Rendah	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah		34	100	34	100	34	100	34	100

Hasil Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil perolehan data dengan menggunakan tes hasil belajar kognitif yang diberikan pada siswa sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) diberikan perlakuan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berikut data statistik untuk memberikan gambaran tentang hasil belajar kognitif siswa terhadap mata pelajaran biologi.

Tabel 3. Analisis deskriptif hasil belajar

No	Statistik deskriptif	Nilai Kelas Eksperimen		Nilai Kelas Kontrol	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	Minimum	20	63	17	47
2	Maximum	83	93	83	83
3	Mean	51,79	80,38	51,03	69,41
4	Median	50,00	80,00	50,00	70,00
5	Mode	37	77	50	70

Apabila data perolehan dari tes hasil belajar kognitif dikelompokkan kedalam empat kategori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang. Maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar kognitif siswa yang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Analisis deskriptif

Interval	Kategori	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test	
		Frek	%	Frek	%	Frek	%	Frek	%
93 - 100	Sangat Baik	0	0	5	14,7	0	0	0	0
84 - 92	Baik	0	0	7	20,6	0	0	0	0
75 - 83	Cukup	5	14,7	13	38,2	4	11,8	11	32,4
< 75	Kurang	29	85,3	9	26,5	30	88,2	23	67,6
Jumlah		34	100	34	100	34	100	34	100

Kemudian untuk mengetahui persentase nilai siswa pada pre-test dan post-test yang mencapai KKM mata pelajaran biologi dapat dilihat pada tabel 5. berikut ini:

Tabel 5. Analisis deskriptif

Nilai	Kriteria	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test	
		Frek	%	Frek	%	Frek	%	Frek	%
≥ 75	Tuntas	5	14,7	25	73,5	4	11,8	11	32,4
< 75	Tidak Tuntas	29	85,3	9	26,5	30	88,2	23	67,6

Hasil Analisis Statistik Inferensial

Pengolahan dan analisis data statistik inferensial dimaksudkan untuk menganalisis data dengan membuat generalisasi pada data inferensial hasilnya dapat diberlakukan pada populasi. Untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan dengan tahapan uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk melihat hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25 dapat dilihat pada tabel 6. berikut:

Tabel 6. Analisis Statistik Inferensial

Uji	Sig			
	Eksperimen		Kontrol	
	Kuesioner	Hasil Belajar	Kuesioner	Hasil Belajar
Normalitas (Kolmogrov-Smirnov)	0.200	0.200	0.200	0.200
Homogenitas (Homogeneity Of Variance)	0.584	0.726	0.584	0.726
Hipotesis (Anacova)	0,008	0,000	0,008	0,000

Daryanto (2010: 38) menjelaskan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa akan lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Setelah melakukan penelitian diperoleh data minat siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen memiliki kategori sangat tinggi sebesar 20,6% sedangkan setelah diberikan perlakuan minat sangat tinggi menjadi sebesar 50%. Hal ini berarti ada pengaruh yang positif dan

signifikan terhadap minat setelah menggunakan media *crossword puzzle*.

Berdasarkan hasil uji analisis menggunakan uji anakova terdapat selisih nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 6,867 poin. Hal ini berarti nilai post-test eksperimen lebih tinggi sebesar 6,867 poin daripada post-test kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran biologi materi klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan media *crossword puzzle* dapat memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Siswa senang dan sangat bersemangat selama proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian terdahulu oleh Ridawati (2019) yang memperoleh hasil dari penerapan media *crossword puzzle* memiliki pengaruh 18%.

Media *crossword puzzle* dapat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan pada minat siswa karena pada saat menjawab pertanyaan pada media, siswa melibatkan keterampilan tangan dan kejelian mata untuk menemukan kata sehingga secara bersamaan juga mengasah otak untuk tetap fokus. Media ini juga memunculkan rasa ingin tahu dan melatih kreativitas siswa, sebab jawaban yang sudah ditemukan akan memberikan petunjuk terhadap jawaban yang lain. Disinilah siswa akan dilatih kreativitasnya untuk menjawab rasa ingin tahu siswa terhadap jawaban yang belum ditemukan. Hal ini membuat siswa dapat menghilangkan rasa bosan karena siswa harus berpikir tentang jawaban sampai menemukan semua jawaban. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Anggraeni (2018: 2) bahwa *crossword puzzle* merupakan suatu media yang memungkinkan siswa untuk berpikir lebih kreatif untuk memasukkan huruf sehingga menjadi kata yang sesuai dengan panjang kotak yang telah tersedia.

Pengaruh media *crossword puzzle* yang sudah disebutkan sebelumnya menunjukkan aktivitas siswa yang melibatkan diri siswa dalam proses pembelajaran dan menunjukkan adanya ketertarikan terhadap pembelajaran. Sehingga memudahkan siswa dalam mengingat materi pembelajaran yang disampaikan guru dan memudahkan proses penstransferan pengetahuan kepada siswa. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Komalasari (2010:1) bahwa minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri peserta didik secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang melakukannya.

Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Biologi

Hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen memiliki kategori sangat baik sebesar 0% sedangkan setelah diberikan perlakuan hasil belajar siswa menjadi sebesar 14,7%. Hal ini berarti ada perubahan yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar setelah menggunakan media *crossword puzzle*.

Berdasarkan hasil uji analisis menggunakan uji anakova terdapat selisih nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 10,863 poin. Hal ini berarti nilai post-test eksperimen lebih tinggi sebesar 10,863 daripada kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada mata pelajaran biologi materi klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan media *crossword puzzle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media *crossword puzzle* telah menjadi cara alternatif untuk mengatasi hasil belajar siswa yang kurang. Dengan menggunakan media *crossword puzzle* ini siswa lebih mudah untuk memahami materi sulit dimana terdapat istilah-istilah asing. Media *crossword puzzle* ini mampu memberikan nuansa baru dalam suatu proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran tidak monoton karena disajikan dengan permainan yang bersifat mendidik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Marbun (2018:103) bahwa lingkungan belajar terutama kualitas proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Pengelolaan kelas yang baik dan dukungan fasilitas pembelajaran yang mencukupi menjadi salah satu faktor pendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal. Hal ini juga sejalan dengan teori Rusman (2012:131) yaitu salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor instrumental yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum berupa

rancangan pelaksanaan pembelajaran, sarana berupa media pembelajaran dan guru.

Hasil belajar akan kurang maksimal apabila tidak didukung dengan ketersediaan sumber dan media pembelajaran (Marbun, 2018:103). Sejalan dengan teori tersebut berdasarkan hasil penelitian media *crossword puzzle* ini memiliki pengaruh positif yaitu meningkatkan nilai hasil belajar. Meningkatnya hasil belajar ini disebabkan oleh aktivitas siswa yang melibatkan diri dalam proses pembelajaran, sebagaimana hasil observasi aktivitas siswa pada tabel 4.8 terlihat bahwa siswa mengalami peningkatan aktivitas dari pertemuan pertama sebesar 45% (tidak aktif), pertemuan kedua sebesar 65% (cukup aktif) dan pada pertemuan terakhir sebesar 86% (sangat aktif). Siswa yang berperan aktif mengerjakan soal pada media *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk mengingat materi pembelajaran yang disampaikan guru dan memudahkan proses penstransferan pengetahuan kepada siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah faktor psikologis yaitu adanya hasil belajar yang timbul dari dalam diri siswa dan faktor instrumental yaitu keberadaan media *crossword puzzle* sebagai sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial pada pengujian hipotesis menggunakan uji *analysis of covariance* yang memiliki nilai signifikan dibawah 0.05 berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dimana H_0 adalah tidak ada pengaruh media *crossword puzzle* terhadap minat dan hasil belajar dan H_a adalah ada pengaruh media *crossword puzzle* terhadap minat dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* materi klasifikasi makhluk hidup mata pelajaran biologi mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

1. Minat belajar biologi siswa yang menggunakan media *crossword puzzle* lebih tinggi 6,867 poin dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *crossword puzzle*. Persentase minat siswa yang diajar dengan media *crossword puzzle* memiliki kategori sangat tinggi 50%, kategori tinggi 47.1%, dan kategori cukup 2.9%.
2. Hasil belajar biologi siswa yang menggunakan media *crossword puzzle* lebih tinggi 10,863 poin dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *crossword puzzle*. persentase hasil belajar kognitif siswa yang diajar dengan media *crossword puzzle* kategori sangat baik 14,7%, kategori baik 20.6% kategori cukup 38.2% dan kategori kurang 26,5%.
3. Ada pengaruh media *crossword puzzle* yang signifikan terhadap minat siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas X SMA Negeri 9 Makassar.
4. Ada pengaruh media *crossword puzzle* yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas X SMA Negeri 9 Makassar.

Referensi

- Anggraeni. 2018. Penggunaan Media Crossword Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya. *JPGSD*, 6(2): 34.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arimadona, S., & Rini S. 2019. Pengembangan Modul Pembelajaran Zat Adiktif dan Psicotropika Berbasis Scientific Approach dengan Crossword Puzzle. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*. 3(1): 73.
- Astiti, K.A. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Bertema. 2019. *Sintaks Model Discovery Learning dalam Pembelajaran*,(online), (<https://bertema.com/sintaksmodel-discovery-learning>, diakses 14 Desember 2019)
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Jalinus, M & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kemendikbud. 2017. *Kemendikbud dan Kebudayaan*. Tentang Kriteria Hasil Belajar
- Komala, Sri. 2013. *Biologi SMA Superkomplet dan Paling Gampang*. Jakarta: Panda Media
- Komalasari, K. 2010. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Redik Aditama.
- Kumala, P. D, dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas VII SMPN 6 Merangin Di Desa Pinang Merah Provinsi Jambi. *JOM FKIP*. 5(2)
- Lestari, K.E. & Yudhanegara, M.R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Marbun, M., Stefanus. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mustofa, B. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Ridawati, Siti. 2019. Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 28 Banjarmasin Menggunakan Media Crossword Puzzle. *Jurnal PTK dan Pendidikan*. 5 (1): 37-47
- Ridwan. 2009. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosady, F., Dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Berbasis Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Kelam Permai. *Jurnal Pendidikan Biologi*, (Online), Vol. 2, No.1, (<http://jurnal.stkippersada.ac.id/Jurnal/index.php/jbio>, diakses 3 September 2019).
- Rosyid, M., Syaiful, Dkk. 2019. *Prestasi Belajar*. Batu: Literasi Nusantara
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Said, A. & Andi, B. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta : Kencana.