



EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

IDA MULIASIH¹, SUPARDI U.S²

^{1,2}Program Studi Magister Matematika dan IPA, Universitas Indraprasta PGRI
e-mail: idadamuliasih@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa kelas X IPS SMA Negeri 10 Tangerang dalam pembelajaran matematika khususnya dalam memahami konsep trigonometri. Nilai rata-rata matematika siswa masih kurang dari Kriteria Ketuntasan Materi (KKM). Selain itu siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam tugas kelompok, beberapa siswa mengandalkan teman lainnya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Karenanya perlu dipilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Quick on The Draw* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS. Model pembelajaran *Quick on The Draw* adalah strategi pembelajaran kolaboratif yang berfokus pada peningkatan keterlibatan siswa melalui aktivitas menyenangkan yang mendorong mereka untuk menjawab soal secara cepat dan tepat. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain siklus, yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Quick on The Draw* secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa, terutama pada aspek kecepatan dan ketepatan dalam menyelesaikan soal. Peningkatan hasil belajar tersebut diukur melalui perbandingan nilai sebelum dan sesudah implementasi model pembelajaran. Dengan demikian, model *Quick on The Draw* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Kata kunci: Quick on The Draw, hasil belajar, penelitian tindakan kelas.

ABSTRACT

This study was motivated by the difficulties of X IPS students of SMA Negeri 10 Tangerang in learning mathematics, especially in understanding the concept of trigonometry. The average math score of students is still less than the Material Completeness Criteria (KKM). In addition, students are less active in participating in the learning process. In group assignments, some students rely on other friends to complete the assigned tasks. Therefore, it is necessary to choose a learning model that suits the conditions in the classroom. This study aims to analyze the effect of *Quick on The Draw* learning model on the mathematics learning outcomes of students in class XI IPS. *The Quick on The Draw* learning model is a collaborative learning strategy that focuses on increasing student engagement through fun activities that encourage them to answer questions quickly and accurately. The research method used is Classroom Action Research (PTK) with a cycle design, which includes planning, action, observation, and reflection stages. The results showed that the application of the *Quick on The Draw* model significantly improved students' mathematics learning outcomes, especially in the aspects of speed and accuracy in solving problems. The improvement in learning outcomes was measured through the comparison of scores before and after the implementation of the learning model. Thus, the *Quick on The Draw* model can be an effective alternative in learning mathematics to improve students' understanding and ability to solve mathematical problems.

Keywords: Quick on The Draw, learning outcomes, classroom action research.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembentukan karakter dan pengembangan potensi individu, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap kemajuan bangsa. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan perhatian khusus adalah matematika, karena kompetensi dalam bidang ini sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan berbagai bidang ilmu lainnya. Namun, pada kenyataannya, matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Peneliti sebagai pengajar matematika umum di kelas X IPS 2, tahun pelajaran 2017/2018 mengamati pada umumnya siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan antusias. Dijumpai beberapa siswa bersikap tak acuh selama pembelajaran berlangsung, tidak memperhatikan penjelasan guru dan asyik berbincang dengan teman sebangku. Keingintahuan Sebagian siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya sangat kurang. Hanya beberapa siswa yang bertanya materi yang kurang dipahami. Apalagi waktu belajar siswa di siang hari sehingga kondisi fisik dan cuaca pun lebih tidak kondusif. Penilaian hasil belajar siswa kelas X IPS 2 pada KD 3.6 (Menjelaskan operasi komposisi pada fungsi invers serta sifat-sifatnya serta menentukan eksistensinya) pun masih banyak yang kurang dari KKM. Untuk hasil belajar matematika yang telah dicapai, hanya 20 orang siswa dari 29 orang siswa yang berhasil mencapai KKM yang ditetapkan (≥ 64). Prosentase ketuntasan klasikal yang diperoleh hanya 68,97%.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* yang dikenalkan oleh Paul Ginnis yaitu sebuah aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka akan menarik dan menimbulkan efek kreatifitas dalam belajar siswa. Menurut Suprijono (2011:61) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai se-tidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Quick on the Draw* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini penting dilakukan mengingat perlunya pengembangan metode pembelajaran yang efektif guna mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika. Dengan menerapkan model *Quick on the Draw*, diharapkan siswa dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik dan menunjukkan peningkatan pada hasil belajar mereka.

Penelitian ini difokuskan pada beberapa aspek penting, yaitu keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, peningkatan hasil belajar, dan perubahan sikap siswa terhadap matematika. Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh gambaran yang jelas tentang seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Quick on the Draw* dalam mendukung pencapaian hasil belajar matematika siswa serta manfaat praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau yang lebih dikenal dengan *classroom action research*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 10 Tangerang tahun pelajaran 2017/2018 berjumlah 30 orang. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw*. Prosedur penelitian tindakan kelas dilakukan secara sistematis, melibatkan refleksi yang berulang dalam



setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Penelitian berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran Quick on The Draw. Selain itu penelitian juga mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran. Instrumen penelitian menggunakan:

1. Tes Hasil Belajar: Soal evaluasi sesuai materi yang diajarkan (pra-siklus, siklus I, dan siklus II).
2. Lembar Observasi: Untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung.
3. Angket/Kuesioner: Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap model pembelajaran.
4. Catatan Lapangan: untuk mencatat kejadian penting selama pembelajaran.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa siklus dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pada tahapan pra siklus, peneliti mengidentifikasi masalah belajar siswa. Nilai hasil belajar yang diperoleh pada kompetensi dasar sebelumnya (KD 3.6) digunakan sebagai kemampuan awal siswa dan diperoleh prosentase ketuntasan klasikal sebesar 68,97%.
2. Pada siklus I prosedur penelitian melalui tahapan:
 - a. **Perencanaan:**
Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis *Quick on The Draw*.
Menyiapkan materi, media, dan lembar kerja siswa (LKS).
Menyiapkan instrumen observasi, tes, dan angket.
 - b. **Tindakan:** Melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Quick on The Draw*.
 - c. **Observasi:** Mengamati aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung.
 - d. **Refleksi:** Menganalisis hasil observasi dan tes, lalu merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.
3. Pada siklus II prosedur penelitian melalui tahapan:
 - a. Menindaklanjuti refleksi dari siklus I.
 - b. Melakukan perbaikan dalam pelaksanaan tindakan.
 - c. Melaksanakan pembelajaran, observasi, dan refleksi ulang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Deskripsi Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Siklus I terdiri dari dua pertemuan untuk tatap muka pembelajaran dan satu kali tatap muka untuk melakukan penilaian akhir siklus. Masing-masing pertemuan terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan refleksi.

b. Tahap Pelaksanaan

Siklus I terdiri dari tiga pertemuan terdiri dari dua kali pertemuan untuk membahas materi dan pertemuan ketiga untuk mengerjakan tes. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 8 Februari 2018 jam ke 5-6 membahas tentang perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku yang berpedoman pada RPP siklus I. Pada kegiatan ini guru menjelaskan Langkah-langkah pembelajaran kooperatif Quick on The Draw, menjelaskan materi dan pada kegiatan akhir siklus guru memberi evaluasi kepada setiap individu, membimbing siswa membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari dan memberi tugas pekerjaan rumah (PR).

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 9 Februari 2018 jam ke-1 dan 2. Setelah mengawali pembelajaran dengan kegiatan pendahuluan, guru meminta siswa untuk

mengumpulkan tugas rumah yang telah dikerjakan. Kemudian guru membahas tugas yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Setelah itu guru memberikan latihan soal-soal tentang perbandingan trigonometri (sinus, kosinus, tangen, kosekan, sekant dan cotangen) pada segitiga siku-siku. Siswa Kembali mengerjakan tugas yang diberikan secara berkelompok. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk tampil memperentasikan hasil tugas yang diberikan. Agar waktu berjalan efektif, setiap kelompok hanya diberikan kesempatan tampil menyelesaikan satu permasalahan yang didapat. Nomor soal yang harus dibahas oleh setiap kelompok dipilih secara acak. Pada akhir pembelajaran, guru mengarahkan siswa untuk merangkum materi kompetensi dasar 3.7 tentang perbandingan trigonometri

Pertemuan ketiga guru melakukan penilaian akhir untuk siklus I. Tes dilaksanakan pada hari Kamis. 15 Februari 2018 jam ke-5 dan ke-6. Jumlah soal yang diberikan berjumlah 5 buah dan berbentuk pilihan esai. Setiap siswa duduk sesuai dengan posisi awal sebelum dilakukan pembagian kelompok

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Selama proses kegiatan pembelajaran siklus I dilakukan observasi terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan metode penemuan terbimbing. Pengamat mengamati kejadian yang berlangsung 52 dalam pembelajaran, mengisi lembar observasi dan mencatat hal-hal yang diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung sebagai bahan evaluasi untuk tahap refleksi.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I

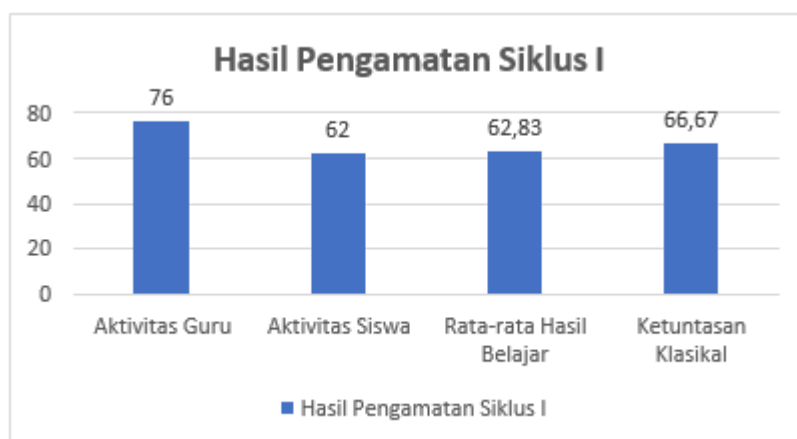
No.	Aktivitas Yang Diamati	Hasil Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Siswa bersegera berkumpul menuju ke kelompok masing-masing dengan tertib			v		
2	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru			v		
3	Siswa yang menjadi wakil kelompok bersegera mengambil tugas sesuai dengan warna kelompok ke meja guru				v	
4	Siswa pada umumnya mencari, membuat dan menggunakan sumber belajar yang diperlukan			v		
5	Siswa secara berkelompok menyelesaikan dan menuliskan jawaban di lembar jawaban			v		
6	Siswa secara bergantian menjadi wakil dari kelompok untuk mengantarkan jawaban kedepan kelas			v		
7	Siswa menerima penghargaan yang diberikan guru dengan senang hati			v		
8	Siswa pada umumnya tepat menyelesaikan tugas dan selalu berusaha agar tepat			v		
9	Siswa mendengarkan dan mengajukan pendapat serta menyimak jawaban dari tugas yang telah dikerjakan			v		
10	Siswa pada umumnya berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mengikuti jalannya pembelajaran			v		
Jumlah		31				
Persentase		62 %				

Hasil observasi pada tabel 2 menunjukkan bahwa aktifitas siswa pada kegiatan pembelajaran melalui metode quick un the draw pada siklus I mendapatkan nilai persentase sebesar 62%. Berdasarkan kategori penelitian, persentasi 62% berada pada kategori cukup. Hasil tes penilaian siklus I tersaji pada table berikut:

Tabel 3. Hasil Tes Penilaian Harian Siklus I

Rata-rata	62.83
Jumlah siswa tuntas	20
Persentase ketuntasan klasikal	66,67%

Dari table 3 diperoleh informasi bahwa hanya 20 siswa yang tuntas dan 10 siswa tidak tuntas. Ketuntasan klasikal hanya mencapai 66,67%. Hasil pengamatan pada siklus I tersaji pada gambar berikut:



Gambar 1. Hasil Pengamatan Siklus I

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan mengevaluasi kembali semua kegiatan dan hasil belajar pada siklus pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar masih ada 10 orang siswa yang hasil belajarnya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) perlu penanganan yang lebih intensif pada siswa yang masih belum tuntas. Ketuntasan klasikal, persentase mencapai 66,67%, masih kurang dari nilai yang sudah ditetapkan sebesar minimal 85%. Proses pembelajaran dengan metode Penemuan Terbimbing masih harus diulangi pada siklus II

2. Deskripsi siklus II

a. Tahap Perencanaan

Dalam perencanaan siklus II, peneliti menyiapkan RPP berdasarkan hasil refleksi dan revisi dari kegiatan siklus I, menyusun instrument berupa lembar observai kegiatan pembelajaran, format penilaian siswa, lembar tes siklus II beserta kunci jawabannya. Peneliti juga berdiskusi dengan pengamat untuk memperbaiki hasil pembelajaran siklus II.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan sebanyak dua pertemuan untuk tatap muka proses pembelajaran dan satu kali untuk pelaksanaan tes di akhir siklus. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II hampir sama dengan kegiatan pada siklus I, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

c. Tahap Observasi

Hasil observasi terhadap guru dan siswa dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus II

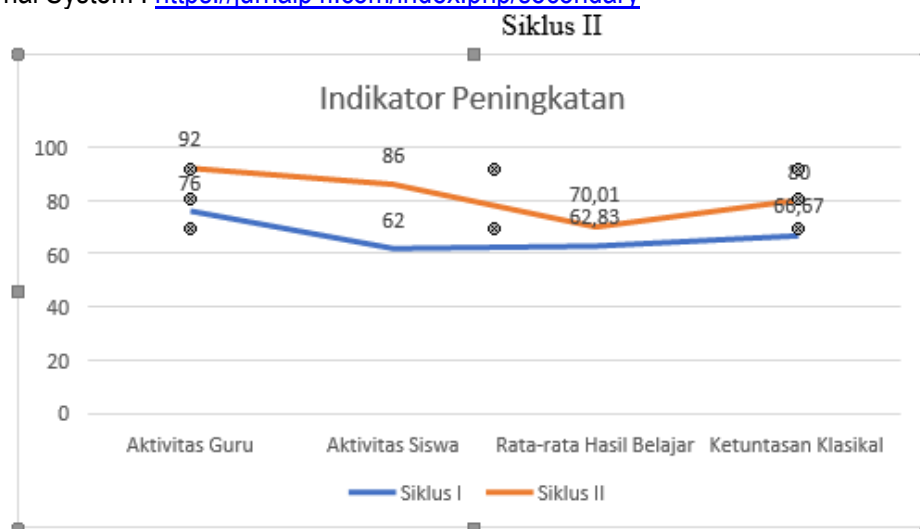
No.	Aktivitas Yang Diamati	Hasil Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Siswa bersegera berkumpul menuju ke kelompok masing-masing dengan tertib				v	
2	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru				v	
3	Siswa yang menjadi wakil kelompok bersegera mengambil tugas sesuai dengan warna kelompok meja guru					v
4	Siswa pada umumnya mencari, membuat dan menggunakan sumber belajar yang diperlukan				v	
5	Siswa secara berkelompok menyelesaikan dan menuliskan jawaban di lembar jawaban				v	
6	Siswa secara bergantian menjadi wakil dari kelompok untuk mengantarkan jawaban kedepan kelas					v
7	Siswa menerima penghargaan yang diberikanguru dengan senang hati					v
8	Siswa pada umumnya tepat menyelesaikan tugas dan selalu berusaha agar tepat				v	
9	Siswa mendengarkan dan mengajukan pendapat serta menyimak jawaban dari tugas yang telah dikerjakan				v	
10	Siswa pada umumnya berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mengikuti jalannya pembelajaran				v	
Jumlah		43				
Persentase		86 %				

Tabel 5. Hasil Tes Penilaian Harian Siklus II

Rata-rata	70,01
Jumlah siswa tuntas	24
Persentase ketuntasan klasikal	80,0%

d. Refleksi

Hasil Belajar masih ada 6 orang siswa yang hasil belajarnya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Perlu penanganan yang lebih intensif pada siswa yang masih belum tuntas pada setiap kegiatan pembelajaran. Penyajian data dalam bentuk diagram disajikan pada gambar berikut:



Pembahasan

Pemilihan model pembelajaran sangat berperan dalam mencapai tujuan yang sudah direncanakan. Model pembelajaran sendiri disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Dalam hal ini Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Pembelajaran Kooperatif tipe quick on the draw merupakan salah satu model pembelajaran yang diperkenalkan oleh Paul Ginnis. Menurut Ginnis pembelajaran kooperatif tipe quick on the draw adalah suatu aktivitas riset dengan intensif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan.

Rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 62, 83 pada siklus I menjadi 70,01 pada siklus II. Berarti ada keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang dipelajari. Nawawi (dalam Susanto, 2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan tingkah laku siswa selama pembelajaran ditunjukkan pada aktivitas siswa yang juga meningkat dari siklus I sebesar 62% menjadi 86% pada siklus II.

Tujuan pembelajaran matematika di SMA bukan hanya pada penguasaan materi tetapi proses untuk mengubah tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berdasarkan National Council of Teaching Mathematics (2000) tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah: komunikasi matematis; (2) penalaran matematis; (3) pemecahan masalah; (4) koneksi matematis; dan (5) representasi matematis.

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan tindakan pada siklus I, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan metode quick on the draw perlu ditingkatkan pada langkah mengumpulkan kartu soal dan mengumpulkan lembar jawaban. Melalui refleksi di akhir siklus I maka kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menjadi lebih baik sehinggadiperoleh persentase sebesar 92%. Terjadi peningkatan sebesar 16% jika dibandingkan dengan persentase yang diperoleh pada siklus I.

Secara keseluruhan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan metode quick on the draw meningkat, siswa banyak melakukan aktivitas untuk mencari sumber materi dalam



menyelesaikan soal-soal pada kartu soal. Aktivitas siswa dalam bersegera menyelesaikan tugas kelompok pun nampak dengan jelas. Siswa begitu antusias menyelesaikan kartu soal yang diberikan dan mereka bergembira selama pembelajaran berlangsung. Diperoleh peningkatan sebesar 24% untuk peningkatan aktivitas siswa.

Ketuntasan belajar siswa pada siklus II secara klasikal telah mencapai 80%. Siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan bahan ajar yang dikembangkan dengan metode quick on the draw dan sudah mulai terbiasa dengan diskusi kelompok, sehingga mereka bisa saling berdiskusi dan berbagi pengetahuan dengan teman sekelompoknya dalam menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan.

Sebagai hasil analisis data pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih baik, siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, pembelajaran juga lebih menyenangkan dan mereka dapat mengungkapkan ide-ide mereka dalam berdiskusi. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa di setiap pertemuan yang semakin meningkat. Selain itu siswa sudah dapat menyelesaikan masalah-masalah di kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: 1. Penggunaan metode Quick On The Draw dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku di kelas X IPS 2 sebesar 24%. 2. Bahan ajar trigonometri materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku yang dikembangkan dengan menggunakan metode Quick On The Draw dapat rata-rata hasil belajar siswa kelas X IPS 2 sebesar 7,18% dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 13,33%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati, & Mudjiyono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djarmah. (1999). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faturrahman, & Sutikno. (2010). *Strategi belajar mengajar, melalui penanaman konsep umum & konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamalik, O. (2004). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kunandar. (2007). *Guru profesional implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan persiapan menghadapi sertifikasi guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ginnis, P. (2008). *Trik & taktik mengajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2004). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative learning: Teori, riset dan praktis*. Bandung: Nusa Media.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2011). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2014). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutikno, M. S. (2013). *Belajar dan pembelajaran: Upaya kreatif dalam mewujudkan pembelajaran yang berhasil*. Lombok: Holistika.