

Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Aplikasi Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 tahun

Putri Zahara¹, Prima Aulia²

¹²Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang
e-mail: ahraputri.pz@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran puzzle berbasis aplikasi dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun dihasilkan "sangat valid" dengan persentase penilaian 96,16%. Proporsi kemampuan membaca dasar anak yang dinilai sebelum memanfaatkan media pembelajaran puzzle adalah 18,2% yang tergolong "sangat rendah". Hasil pemeriksaan kemampuan membaca anak setelah menggunakan media pembelajaran puzzle berjumlah 73,6% dan tergolong "tinggi". Media tersebut dilaporkan efektif dalam uji keefektifan karena terjadi peningkatan perkembangan kemampuan membaca anak sebelum dan sesudah mereka memanfaatkan *puzzle* sebagai media belajar. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran *puzzle* berbasis aplikasi yang valid dan berhasil yang dapat dimanfaatkan untuk mengajar anak usia dini. Materi pembelajaran *puzzle* ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Puzzle, Kemampuan Membaca, Anak Usia Dini*

Abstract

Based on the results of study, application-based puzzle learning media in improving reading abilities of children aged 5-6 years has been generated "very valid" with an assessment percentage of 96.16%. The proportion of children's fundamental reading abilities that were assessed before utilizing puzzle learning media was 18.2%, which was classed as "very low." The results of the examination of children's reading abilities after they used puzzle learning media totaled 73.6% and were classified as "high". The media is reported to be effective in the effectiveness test since there is an increase in the development of children's reading abilities before and after they utilize puzzle learning media. The study produced valid and effective application-based puzzle learning media that could be employed as one of the early childhood learning media. Adobe Flash Professional CS6 was used to create this puzzle learning material.

Keywords : *learning media, puzzles, reading skills, children aged 5-6 years*

PENDAHULUAN

Anak usia dini mengacu pada anak-anak berusia 0 hingga 8 tahun yang berada di tengah fase pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Ini menyiratkan bahwa setiap anak memiliki minat, kualitas, kemampuan, dan sejarah yang unik. Anak-anak usia 0-8 tahun termasuk dalam program penitipan anak, penitipan anak, prasekolah swasta dan negeri, taman kanak-kanak, dan pendidikan dasar sepanjang masa kanak-kanak, menurut NAEYC (Asosiasi Nasional untuk Pendidikan Anak Muda). (Amini, 2014:13). Menurut Moleong (Putra & Hasiana, 2020: 22), semua bagian perkembangan anak dapat berkembang di TK, dan salah satu ciri tersebut adalah kemampuan membaca anak.

Anak-anak mungkin mulai sekolah dengan banyak pengetahuan membaca, menurut studi Slavina (Herlina, 2019) tentang literasi darurat atau pengetahuan dan kompetensi yang terkait dengan membaca anak-anak prasekolah. Efektivitas pendidikan membaca formal di sekolah tergantung pada kemampuan membaca siswa.

Pembelajaran *Puzzle* menurut Dela (2021:21), adalah suatu permainan di mana potongan gambar disusun untuk menghasilkan gambar yang utuh. Menemukan bahwa media pembelajaran *puzzle* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran setelah itu. Ini dapat digunakan untuk membantu anak-anak dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka. Menurut Hamalik (Maghfiroh & Suryana, 2021:1563), media pembelajaran ialah alat, pendekatan, dan taktik yang digunakan di dalam kelas untuk meningkatkan komunikasi dan keterlibatan antara pengajar dan siswa.

Adobe Flash Professional CS6 digunakan untuk memproduksi materi pendidikan ini. Adobe Flash Professional CS6 adalah bagian dari perangkat lunak yang dibuat oleh Adobe System Incorporated di Amerika Serikat.

Adobe Flash Professional CS6 adalah salah satu perangkat lunak komputer pribadi dan produk utama dari Sistem Adobe, menurut Rezeki (2018:859). Gambar vektor dan animasi dibuat menggunakan Adobe Flash Professional CS6. File yang dibuat oleh program ini dapat berupa arsip exe atau swf, dan dapat diputar di browser web dengan menginstal Adobe Flash Player.

Berdasarkan observasi anak usia 5-6 tahun di TK Perwagas Kota Padang, sekolah masih menggunakan buku saat kegiatan belajar membaca, penggunaan buku dalam kegiatan pembelajaran kurang menarik dan monoton karena anak hanya belajar membaca melalui teks buku saja. Kemampuan anak-anak beragam; beberapa dapat membaca suku kata, sementara lebih banyak lagi tidak dapat mengidentifikasi simbol huruf atau membedakan satu huruf dari yang lain.

Penulis tertarik untuk melakukan studi mendalam dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Aplikasi Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun" berdasarkan deskripsi yang diberikan. Media pembelajaran, menurut hasil penelitian, memiliki peran yang signifikan dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pengembangan kemampuan membaca pada anak usia 5-6 tahun, dan dapat membantu instruktur dalam mengatasi rintangan dan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi anak-anak.

METODE

Penelitian pengembangan, yang sering disebut R&D, adalah jenis penelitian yang dilakukan (R&D). Menurut Sugiyono (Haryati, 2012), proses penelitian dan pengembangan ialah teknik yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menganalisis efektivitasnya. Model 4D dirujuk dalam pendekatan penelitian ini. Keputusan untuk menggunakan model penelitian ini dibuat berdasarkan fakta bahwa desain model 4D ini sangat sederhana. Ada tiga langkah utama untuk membuat pembelajaran *Puzzle* ini: mendefinisikan (*define*), merancang (*design*), dan mengembangkan (*develop*).

Tabel 1. Alur Pengembangan Penelitian

Tahap	Kegiatan	Detail
I	Pendefinisian	a. Analisis ujung depan b. Analisis anak c. Analisis konsep
II	Perancangan	a. Membuat <i>flowchart</i> b. Membuat <i>storyboard</i> c. Membuat media pembelajaran <i>puzzle</i> menggunakan <i>software</i> Adobe Flash Professional CS6
III	Pengembangan	a. Validasi ahli media yaitu dosen PG-PAUD FIP UNP yang ahli dalam

		<p>media pembelajaran</p> <p>b. Validasi ahli materi yaitu dosen PG-PAUD FIP UNP yang ahli dalam perkembangan kemampuan membaca anak</p> <p>c. Uji coba produk ke anakusia 5-6 tahun di TK Perwagas</p>
--	--	---

“Instrumen penelitian adalah perlengkapan atau alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi agar pekerjaannya lebih sederhana dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih tepat, menyeluruh, dan sesuai dengan tujuan sehingga lebih mudah untuk diolah, ungkap Arikunto (2014:203).

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan berbagai instrumen, antara lain: 1) Observasi dokumentasi, 2) Angket atau angket, dan 3) Angket. Angket pada penilaian ini terbagi menjadi 3 yaitu lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli media, dan lembar efektivitas.

Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan untuk menilai media pembelajaran:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Pengoperasian Program	1. Keluwesan dan kebebasan memilih menu yang akan dipelajari
		2. Kemudahan perpindahan halaman atau sub tema
		3. Konsistensi navigasi
		4. Untuk mencari menu yang diinginkan, terdapat menu bantuan atau petunjuk teknis.
2.	Tampilan Program	5. Tata letak (<i>layout</i>)
		6. Keterbacaan teks
		7. Kualitas gambar
		8. Kualitas animasi
		9. Kualitas video
		10. Komposisi warna
		11. Daya dukung musik
		12. Pemilihan <i>background</i>

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran	1. Kemanfaatan dalam pembelajaran
		2. Kebebasan dan kemudahan memilih tema/sub tema
		3. Tanggapan (<i>feedback</i>)
		4. Petunjuk pengertian latihan dan evaluasi akhir
		5. Latihan dan evaluasi akhir
2.	Isi atau Materi	6. KD
		7. Indikator
		8. Kelengkapan Materi
		9. Kesesuaian Materi
		10. Kemenarikan Materi

Purwanto (2008:102) memperkenalkan strategi mencari nilai dan % terbesar pada setiap lembar validasi dengan menggunakan rumus:

Skor tertinggi = Banyak indikator × Skor maksimum

$$\text{persentase} = \frac{\text{Jumlah rata – rata skor responden}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Temuan-temuan yang diperoleh dijelaskan dengan menggunakan kriteria yang dikemukakan oleh Riduwan, 2005:89:

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skor

No	Presentase	Kriteria.
1	91-100%	Sangat valid
2	71-90%	Valid
3	51-70%	Cukup valid
4	21-50%	Kurang valid
5	0-20%	Tidak valid

Hasil lembar kemampuan membaca anak dianalisis dengan menghitung persentase menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2009:55):

$$\text{persentase} = \frac{\text{Frekuensi kemampuan membaca anak}}{\text{Jumlah anak}} \times 100\%$$

Data tentang observasi anak terhadap kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang konversikan dalam rubrik yang dikemukakan oleh Sudjana (2009:77-78):

Tabel 5. Skala Penilaian Observasi Kemampuan Membaca Anak

Alternatif Tingkat Kepraktisan	Nilai	Keterangan
A	4	Baik sekali
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

Data observasi anak terhadap kriteria kemampuan membaca anak dianalisis dengan persentase menggunakan rubrik yang dikemukakan oleh Riduwan (2005:89):

Tabel 6. Kriteria Kemampuan Membaca Anak

Persen (%)	Kriteria Kemampuan Membaca Anak
91-100	Sangat tinggi
71-90	Tinggi
51-70	Sedang
21-50	Rendah
0-20	Sangat rendah

Adapun lembar efektivitas kemampuan membaca anak, yakni:

Tabel 7. Angket Efektivitas

No	Indikator
1	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2	Mengenal suara huruf awal dari nama-nama hewan yang ada di dalam <i>puzzle</i>
3	Menyebutkan gambar hewan di dalam <i>puzzle</i> yang-memiliki bunyi atau huruf awal yang sama
4	Membedakan antara huruf satu dengan huruf yang lain (misal: b-d, m-n, p-q, u-v, i-j)
5	Menyebutkan macam-macam huruf konsonan
6	Menyebutkan macam-macam huruf vocal
7	Memasangkan atau menghubungkan suku kata yang sama dengan yang lain sehingga membentuk suku kata.

Data yang dikumpulkan dari percobaan dipisahkan menjadi dua kategori: data kualitatif dan kuantitatif. Hasil pengisian kritik dan ide yang diberikan oleh validator media dan validator materi dikumpulkan menjadi satu untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat sehingga menghasilkan data kualitatif. Sedangkan data kuantitatif dikumpulkan melalui pengisian kuesioner yang dilakukan oleh validator media dan materi. Data tersebut kemudian akan disajikan dalam analisis data deskriptif kuantitatif atau dalam format tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 8. Penilaian Validator Media

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian	Rata-rata Variabel
Media	Kesesuaian Media	1	5	5
		2	5	
		3	5	
		4	5	
		5	5	
	Desain Layout	6	5	5
		7	5	
		8	5	
		9	5	
		10	5	
		11	5	
	Kejelasan Suara	12	5	4,33
		13	4	
		14	4	
	Jumlah			73
Rata rata			4,87	
Persentase			97,33%	

Hasil review ahli media dari aspek penilaian media secara keseluruhan diperoleh rata-rata sebesar 4,87 persentase 97,33%. Sebagai hasil dari nilai ini, media pembelajaran *Puzzle* berbasis aplikasi dapat diklasifikasikan sebagai "**sangat valid atau sangat baik**".

Tabel 9. Penilaian Validator Materi

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian	Rata-rata Variabel
Materi	Kebenaran Konsep	1	4	4,5
		2	5	
	Kedalaman Materi	3	4	4,8
		4	5	
		5	5	
		6	5	
		7	5	
	Kebahasaan	8	4	4,8
		9	5	
		10	5	
		11	5	
		12	5	
Jumlah			57	
Rata rata			4,75	
Persentase			95%	

Dengan kriteria "**sangat valid atau sangat baik**", temuan penilaian ahli materi memperoleh rata-rata 4,75 dari kemungkinan 95%

dengan kriteria **“sangat valid atau sangat baik”**. Produk media pembelajaran *Puzzle* ini dianggap asli setelah ditinjau, dan direkomendasikan untuk digunakan dalam pengembangan kemampuan membaca pada anak usia 5-6 tahun.

Adapun nilai keseluruhan hasil validasi produk media pembelajaran *puzzle* setelah dikembangkan, yakni:

Tabel 10. Nilai Keseluruhan Validasi

No	Aspek Yang Divalidasi	Persentase	Rata-Rata Persentase	Kategori
1	Media	97,33	96,16	Sangat Valid
2	Materi	95		

Berdasarkan bagan di atas, bahan pembelajaran *puzzle* ini layak digunakan dalam pengembangan kemampuan membaca pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 11. Hasil *Pre-Test* Keseluruhan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Aplikasi Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Perwagas

No	Indikator	Efektivitas							Jumlah	Rata-Rata
		1								
		1	2	3	4	5	6	7		
Nama										
1	BD	2	1	1	1	1	1	1	8	1,1
2	AR	2	1	1	1	2	2	1	10	1,4
3	FK	1	1	1	2	2	2	1	10	1,4
4	AZ	2	2	2	1	1	1	1	10	1,4
5	AF	2	1	1	1	2	2	1	10	1,4
6	MRAS	1	1	1	2	2	2	1	10	1,4
7	ARM	2	2	2	2	1	1	1	11	1,6
8	BNV	2	2	2	2	2	2	1	13	1,8
Total									82	
Rata-Rata									10,25	
Persentase									18,2	

Hasil kemampuan dasar membaca anak secara keseluruhan diperoleh rata-rata sebesar 10,25 persentase 18,2%. Berdasarkan penilaian ini, kemampuan membaca dasar anak sebelum menggunakan media pembelajaran *Puzzle* berbasis aplikasi dapat diklasifikasikan sebagai **“sangat rendah”**.

Tabel 12. Hasil *Post-Test* Keseluruhan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Aplikasi Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Perwagas

No	Indikator	Efektivitas																												Jumlah	Rata-Rata
		1							2							3							4								
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7		
Nama																															
1	BD	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	82	20,5	
2	AR	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	84	21	
3	FK	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	83	20,75	
4	AZ	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	82	20,5	
5	AF	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	87	21,75	
6	MRAS	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	83	20,75	
7	ARM	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	86	21,5	
8	BNV	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	80	20
Total																												667			
Rata-Rata																												83,34			
Persentase																												73,6%			

Hasil uji coba kemampuan membaca anak secara keseluruhan diperoleh rata-rata sebesar 83,34 persentase 73,6%. Angka ini menunjukkan bahwa setelah memanfaatkan media pembelajaran puzzle berbasis aplikasi, kemampuan membaca anak tergolong “tinggi”.

Tabel 13. Perbedaan Pre-Test dan Post-Test



No	Nama	Pre-Test	Post-Test	Gain Score	Keterangan
1	BD	15,7	74,9	59,2	Meningkat 59,2 skor (Sangat rendah menjadi Tinggi)
2	AR	20	72,2	52,2	Meningkat 52,2 skor (Sangat rendah menjadi Tinggi)
3	FK	20	72,8	52,8	Meningkat 52,8 skor (Sangat Rendah menjadi Tinggi)
4	AZ	20	73,9	53,9	Meningkat 53,9 skor (Sangat Rendah menjadi Tinggi)
5	AF	20	77,1	57,1	Meningkat 57,1 skor (Sangat Rendah menjadi Tinggi)
6	MRAS	20	73,2	53,2	Meningkat 53,2 skor (Sangat Rendah menjadi Tinggi)
7	ARM	22,8	96	73,2	Meningkat 73,2 skor (Rendah menjadi Tinggi)
8	BNV	25,7	72,4	46,7	Meningkat 46,7 skor (Rendah menjadi Tinggi)

Revisi Produk



Tabel 14. Hasil Revisi Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Perwagas

Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Aplikasi Yang Dikembangkan Sebelum Revisi Sesudah Revisi

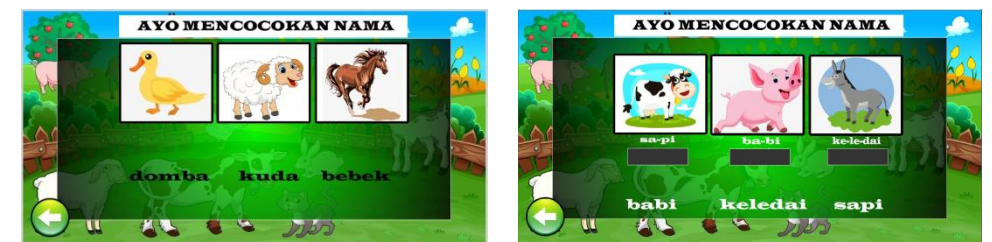
1. *Background* tampilan dipertebal agar tampilan *puzzle* jelas

2. Penulisan huruf “g” diganti menjadi “g”

3. Penulisan huruf hewan pada permainan mencocokkan nama ditambah tulisan sa-pi, ba-bi, dan ke-le-dai dan tambahkan kotak tempat meletakkan nama hewan agar jelas



Pembahasan

Media pembelajaran *puzzle* yang dirancang telah divalidasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi yaitu seorang dosen di Jurusan PG PAUD FIP UNP. Evaluasi dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan bantuan dari salah satu ahli media, dan temuan disampaikan dengan persentase 97,33 persen dengan kategori “**sangat valid atau sangat baik**”. Kemudian validitas materi dilakukan oleh 1 ahli materi hasil penilaian yang diberikan dengan persentase adalah 95% dengan kategori “**sangat valid atau sangat baik**”. Produk tersebut kemudian diperbaiki atau direvisi mengikuti apa yang disampaikan oleh ahli mengenai materi.

Pada aspek kemampuan membaca anak saat diuji cobakan media pembelajaran *puzzle* yang telah dikembangkan kepada 8 orang anak terlihat ketertarikan anak untuk belajar menggunakan media pembelajaran *puzzle* tersebut. Anak senang dan terlihat antusias saat belajar menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Deskripsi hasil belajar anak setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle* terlihat kemampuan membaca anak meningkat pada setiap pertemuan. Hal ini terlihat dari lembar observasi hasil temuan efektivitas kemampuan membaca anak yang hasilnya termasuk dalam kategori “**tinggi**” dengan persentase 73,6%. Dengan meningkatnya kemampuan membaca anak menggunakan media pembelajaran *puzzle* berbasis aplikasi ini, maka media pembelajaran *puzzle* dapat dikatakan efektif. Menurut Rahman dan Tresnawati (2016), media pembelajaran interaktif dapat mempermudah pengajar dalam menyajikan konten abstrak, dan video dapat membuat anak lebih terlibat dalam media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar anak.

Berdasarkan hasil penilaian validitas dan observasi dapat disimpulkan bahwa “media pembelajaran *puzzle* ini sudah layak digunakan oleh anak usia 5-6 tahun dalam proses pembelajaran terutama dalam mengembangkan kemampuan membaca anak.”

SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan observasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* berbasis aplikasi yang dikembangkan untuk pengembangan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun adalah valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. proses pembelajaran, khususnya dalam pengembangan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Hal ini terlihat pada peningkatan kemampuan membaca anak akibat pemanfaatan materi pembelajaran *puzzle* berbasis aplikasi ini. Media pembelajaran *puzzle* ini diyakini akan membantu anak-anak meningkatkan kemampuan membaca mereka, dan instruktur akan menggunakan media pembelajaran *puzzle* ini sebagai pelengkap pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M. (2014). *Hakikat Anak Usia Dini: Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Hlm. 13.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm. 203.

- Dela, R. (2021). *Pengembangan Permainan Puzzle Berbasis Construct 2 Pada Pemahaman Konsep Bangun Datar Sd/Mi*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Hlm. 21.
- Haryati, S. (2012). *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. Majalah Ilmiah Dinamika.
- Herlina, E. S. (2019). *Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0*. Jurnal Pionir. Hlm. 334, 335.
- Magfiroh, S., & Suryana, D. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 1560-1566. Hlm. 1563.
- Purwanto. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. Hlm. 102.
- Putra, P.A., & Hasiana, I. (2020). *Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Multimedia Interaktif*. Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Hlm. 22.
- Rahman, A. R., & Tresnawati, D. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma, Volume 13, Nomor 1.
- Rezeki, S. (2018). *Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Hlm. 589.
- Riduwan. 2005. *Belajar Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta. Hlm. 89.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hlm. 55, 77-78.