

Kartu Kredit sebagai Media Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah

Sri Wahyuni

Pengawas Kementerian
Agama Kabupaten Sleman

email:

sriwahyuni30466@gmail.com

Abstrak

Sebagian besar siswa tidak menyukai belajar matematika. Matematika dianggap pelajaran yang sulit dimengerti, bersifat abstrak. Sebenarnya banyak ketidak sukaan pada pelajaran matematika disebabkan beberapa sebab antara lain; materi yang sulit, cara guru mengajarkan tidak menyenangkan, kurangnya penguasaan materi guru pengajar, siswa tidak ada pilihan lain harus belajar matematika. Kartu kredit merupakan salah satu upaya meningkatkan minat siswa untuk mempelajari matematika. Kartu kredit adalah salah satu media yang dapat melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran dimana siswa sebagai subyek pembelajaran. Kartu kredit bisa digunakan untuk tes atau untuk pendalaman materi. Setiap siswa mengambil kartu soal satu per satu, dengan demikian tidak ada siswa satupun yang tidak aktif. Dengan adanya penukaran kartu, siswa dituntut menyelesaikan segera setelah mendapat kartu. Hal ini melatih siswa belajar tidak menunda-nunda pekerjaan. Siswa segera menukar kartu dengan nomor yang lain agar dapat menyelesaikan semua soal yang ditentukan. Pemakaian kartu seperti ini melatih kejujuran siswa. Mungkin saja siswa yang tidak jujur akan mengambil lebih dari satu, bahkan bisa mencelakakan teman yang lain dengan harapan nilai dirinya paling tinggi. Pengawasan guru sangat dibutuhkan agar siswa tidak berbuat curang. Ada kompetisi yang sehat antar siswa. Pelaksanaan dilakukan dengan fair.

Kata Kunci: Kartu Kredit, Media Pembelajaran

Pendahuluan

Sebagian besar siswa tidak menyukai belajar matematika. Matematika dianggap pelajaran yang sulit dimengerti, bersifat abstrak. Sebenarnya banyak ketidak sukaan pada pelajaran matematika disebabkan beberapa sebab antara lain; materi yang sulit, cara guru mengajarkan tidak menyenangkan, kurangnya penguasaan materi guru pengajar, siswa tidak ada pilihan lain harus belajar matematika. Bahkan matematika salah satu mata pelajaran yang distandarisasi daerah maupun nasional dan digunakan sebagai acuan untuk seleksi penerimaan siswa di jenjang berikutnya. Mau tidak mau anak siswa harus belajar matematika.

Dalam upaya meningkatkan kompetensi guru mengajar matematika, diperlukan berbagai cara oleh guru pengajar matematika, penampilan guru yang menarik, model pembelajaran yang bervariasi, penguasaan materi oleh guru atau model ujian yang diberikan.

Menurut Colin Rose dan Malcolm J. Nicholl (2002: 126) "Sebagian orang akan belajar dengan baik ketika diberi kebebasan memilih cara yang sesuai dengan gayanya sendiri. Para pembelajar sukses boleh jadi belajar dalam berbagai cara yang berbeda, tetapi satu hal yang sama-sama mereka miliki adalah pendekatan aktif terhadap pembelajaran." Seperti yang ditulis Collin Rose dan Malcolm J. Nicholl (2002: 151) Howard Gardner mengemukakan bahwa praktek pendidikan peluang tunggal menghasilkan sejumlah orang depresi karena menyimpulkan dirinya tidak memiliki cukup bakat dalam belajar.

Seorang siswa mungkin mempunyai minat (kemauan dan keinginan) untuk belajar matematika, tetapi motivasi untuk belajar matematika tidak ada, anak akan mengurungkan kemauan dan keinginannya. Perlu adanya perilaku agar anak mau meningkatkan minat belajar sesuai gaya belajar yang dimiliki. Penyebab kurangnya minat terhadap belajar matematika di Madrasah Ibtidaiyah dipengaruhi beberapa faktor antara lain: guru yang mengajar kurang menguasai semua materi, cara mengajar yang monoton sehingga siswa tak tertarik, mengajar secara konvensional yaitu secara doktrinisasi sehingga siswa merasa tidak bisa berbuat banyak. Kurangnya minat juga dipengaruhi faktor siswa sendiri yang mempunyai persepsi bahwa matematika itu sulit dipelajari, siswa malas berpikir bahwa belajar matematika hanya belajar rumus dan angka-angka yang dianggap kurang bermanfaat. Juga ada anggapan bahwa belajar matematika itu hebat padahal siswa merasa dirinya bukan orang hebat. Hal ini menambah mengurungkan minat untuk belajar matematika.

Suasana yang kurang mendukung belajar matematika juga dipengaruhi lingkungan atau teman sebaya. Mereka sama-sama tidak berminat belajar

matematika, teman-temannya juga tidak tertarik belajar matematika, yang penting sekolah. Apakah mereka bisa menyerap ilmu atau tidak, tidaklah penting. Mereka inginnya berpredikat "naik" atau "lulus", kualitas pendidikan itu tidak penting. Mereka lebih mementingkan status mereka sebagai pelajar dan kelulusannya. Pendidikan masih mementingkan kuantitas daripada kualitas.

Berdasarkan kurikulum 2013 mata pelajaran matematika mendapat porsi 5 jam pertemuan per minggu di kelas rendah dan di kelas atas mendapat porsi 6 jam pertemuan per minggu. Ini artinya pemerintah mewajibkan setiap siswa belajar matematika sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika agar siswa memiliki daya nalar yang baik. Apalagi mata pelajaran matematika, bahasa Indonesia dan IPA pada madrasah Ibtidaiyah merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai UASDA. Ini beban berat bagi guru matematika untuk meningkatkan prestasi belajar matematika dimana siswa kurang berminat terhadap pelajaran tersebut.

Kartu kredit merupakan salah satu upaya meningkatkan minat siswa untuk mempelajari matematika. Kartu kredit adalah salah satu media yang dapat melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran dimana siswa sebagai subyek pembelajaran.

Siswa sebagai Subjek Pembelajaran

UNESCO dalam buku *Learning The Treasure Within* telah mencanangkan empat pilar pendidikan abad ke-21 yang perlu diterapkan konsepnya dalam pendidikan nasional yaitu (1) belajar untuk mengetahui (*learning to know*); (2) Belajar untuk melakukan sesuatu/bekerja terampil (*learning to do*); (3) belajar untuk menjadi seseorang/pribadi (*learning to be*); dan (4) belajar untuk menjalani kehidupan bersama (*learning to live together*) (Safarudin (2002: 2).

Dalam undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Sistem pendidikan nasional di Indonesia, sekolah memiliki peranan strategis sebagai institusi penyelenggara kegiatan pendidikan. Guru mempunyai peranan yang amat penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Mengajar merupakan tugas pokok guru untuk mencapai tujuan utama sekolah. Usaha mengajar berhubungan dengan pengajaran dan juga berhubungan dgn siswa

secara langsung. Mengajar merupakan aktivitas guru dan murid untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kebutuhan pelajar adalah dapat belajar secara maksimal. Interaksi guru dan murid adalah belajar mengajar, antara interaksi dua arah, antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa. Siswa tidak hanya pasif menerima informasi dari guru, namun ada interaksi siswa terhadap siswa lain maupun siswa terhadap guru. Dalam meningkatkan prestasi belajar, guru perlu mencari cara bagaimana meningkatkan prestasi siswa. Pembelajaran matematika memerlukan kreativitas guru agar siswa mau belajar matematika, untuk meningkatkan ketrampilan berfikir, bernalar yang baik. Siswa diharapkan dapat mencetuskan banyak gagasan, jawaban penyelesaian masalah.

Seperti yang ditulis Reni Akbar Hawadi, dkk (2001: 8) mengemukakan bahwa ciri-ciri siswa yang berpikir kreatif menurut Utami munandar (1992) sebagai berikut antara lain mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah, lancar mengemukakan gagasan, bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak yang lain, dapat lebih cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu obyek atau situasi.

Suasana pembelajaran yang kondusif dalam proses belajar mengajar dikelas diupayakan guru agar perhatian, kesediaan, rangsangan, tantangan, dorongan, dukungan, keterbukaan, keadilan, kesempatan, kebebasan, penghargaan, pemahaman, kepercayaan, keamanan, kehangatan, penerimaan, keberanian, pengakuan, latihan terhadap siswanya.

Menurut Navighurst (1961) sekolah mempunyai peranan atau tanggung jawab penting dalam membantu siswa mencapai tugas perkembangannya. Sehubungan dengan hal ini sekolah seyogyanya berupaya menciptakan iklim yang kondusif, yang dapat memfasilitasi siswa untuk mencapai perkembangannya.

Menurut Kerlinger, karakteristik pribadi guru yang menunjang hubungan yang positif antara guru dan siswa adalah (1) orientasi pribadi yang positif, bersahabat, ramah, simpatik, hangat dan penuh pertimbangan, (2) organisasi tugas yang positif, efisien, saksama. teliti, dan dapat dipahami dan (3) lentur dalam berpikir, imajinatif, sensitive dan toleran.

Pelajar remaja Sekolah Menengah Atas yang menurut tahap operasional formal Piaget, remaja dapat menyelesaikan soal-soal matematika yang abstrak. guru dapat memberikan soal-soal pilihan yang dianggap siswa mampu, sehingga siswa tidak merasa bodoh, karena dapat mengerjakan sesuai kemampuannya, gaya belajarnya.

Minat Belajar

Pengertian minat menurut Muhibbin Syah (2001: 136) minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber (1988) minat dalam psikologi dipengaruhi oleh faktor-faktor internal seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan.

Lebih lanjut masih menurut Muhibbin Syah, bahwa minat dipahami banyak orang dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang tertentu. Misalnya, seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap matematika akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lain. Karena pemusatan lebih intensif maka kemungkinan siswa akan lebih giat untuk mencapai prestasi yang diinginkan. Sedangkan faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi minat yaitu: lingkungan sosial, guru, staf administrasi, teman-teman sekelas. Sedangkan lingkungan sosial yang mempengaruhi semangat belajar seperti alat-alat belajar, waktu belajar dan sebagainya.

Kreativitas

Kreativitas penting bagi siswa untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan kreativitas siswa dapat mengemukakan ide-ide tanpa rasa takut. Kreativitas tidak muncul begitu saja tetapi perlu adanya stimulus (rangsangan) agar siswa berpikir kreatif. Dengan mempelajari banyak soal siswa dapat berpikir terbuka sehingga mempunyai wawasan yang luas.

Pengertian kreativitas menurut John W. Santrock (2002: 327) Kreativitas (*creativity*) ialah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa dan melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah. Pengertian kreativitas menurut Slameto (1995: 145) pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Pengertian kreativitas menurut Suharman (2005: 373) Kreativitas dapat didefinisikan sebagai aktivitas kognitif atau proses berpikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna atau *new ideas and useful*.

Ciri-ciri individu yang berpotensi kreatif menurut Sund (1975) seperti yang dikemukakan oleh Slameto (1995: 147) adalah 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar, 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, 3) Panjang akal, 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti, 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, 7) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, 8) berfikir

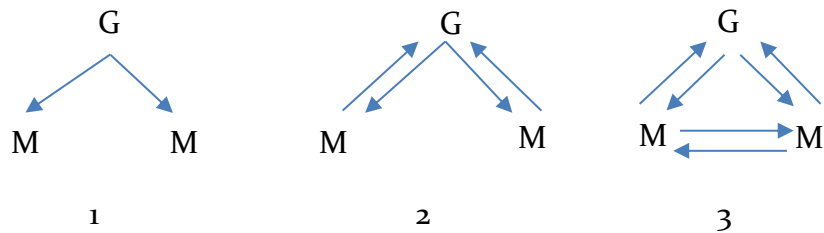
fleksibel, 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak, 10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis, 11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti, 12) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan 13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup puas.

Berdasarkan pengertian di atas kreativitas perlu dikembangkan agar sumber daya manusia yang kita miliki mempunyai sumber daya yang kreatif inovasi sehingga sangat berguna bagi kualitas pendidikan di negara kita.

Proses Belajar Mengajar

Dalam proses belajar mengajar (PBM) diharapkan ada interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa. Guru dalam meningkatkan PBM selalu mencari cara agar terjadi interaksi dan komunikasi baik terhadap siswa, siswa terhadap guru dan siswa terhadap siswa itu sendiri.

Seperti diagram yang dikemukakan oleh Ahmad Sabri (2005: 38) diagram ketiga pola komunikasi yang biasa dipakai dalam proses pelajaran:



1. Komunikasi sebagai aksi
2. Komunikasi sebagai interaksi
3. Komunikasi sebagai transaksi

Ketiga pola komunikasi tersebut memberikan warna dan bentuk yang berbeda satu sama lain dalam proses pengajaran.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari berbagai faktor antara lain guru, siswa, suasana kelas dan lingkungan pergaulannya. Sehingga untuk mencapai proses belajar mengajar perlu mempertimbangkan unsur-unsur tersebut. Guru diharapkan sebagai sumber inspirasi siswa.

Proses belajar mengajar agar tidak monoton perlu ada interaksi, seperti yang dikemukakan oleh Ahmad Sabri (2005: 43) interaksi dinamis antar guru dan siswa merupakan sarana yang tepat untuk mengembangkan cara mengajar yang berhasil tanpa mengesampingkan adanya perbedaan individu dalam kemampuan dan minatnya. Proses pembelajaran harus memberi kesempatan pada setiap siswa melakukan kegiatan belajar sesuai dengan kapasitasnya.

Agar proses belajar mengajar tidak terjadi asal-asalan, perlu adanya perencanaan. Syafruddin Nurdi (20005: 219) dalam menyusun dan mengembangkan rencana pelajaran sekurang-kurangnya ada 4 (empat) kemampuan dan kinerja yang harus dikuasai serta dilakukan oleh guru, yaitu:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran (*stating the objectives*)
2. Memilih bahan atau materi pelajaran (*selection of content*)
3. Memilih metoda (*selection of method*) yang dalam penelitian dan pengembangan ini adalah memilih dan menentukan perlakuan (*treatment*)
4. Mengembangkan rencana penilaian (*aptitude*) siswa atau evaluasi hasil belajar (*selection of student evaluation prosedures*)

Proses pengajaran dapat melibatkan semua siswa dalam kelas. Untuk ini guru mengupayakan berbagai cara agar selama proses belajar mengajar melibatkan semua siswa. Proses pengajaran haruslah memberi kesempatan kepada semua siswa dengan tidak mengesampingkan kemampuan setiap individu. Suasana pengajaran atau proses belajar mengajar membuat senang siswa dan merangsang siswa untuk belajar. Hal ini dibutuhkan cara atau model pembelajaran kearah tersebut.

Evaluasi Hasil Belajar

Setelah proses belajar mengajar dilakukan, diperlukan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar. Evaluasi dapat berupa lisan atau berupa tes prstasi. Bentuk dari tes tergantung dari situasi dan kondisi. Jika keadaan memungkinkan lebih ditekankan pada tes tertulis yang memliliki bukti otentik.

Saifuddin Azwar (2005: 18) hasil tes prestasi merupakan salah satu informasi penting guna pengambilan keputusan pendidikan. Namun perlu diingat bahwa informasi tersebut merupakan informasi yang benar dan dapat dipercaya banyak tergantung sejauh mana tes yang digunakan itu memenuhi kriteria sebagai tes prestasi yang layak.

Benyamin S. Bloom dkk. membagi kawasan belajar yang mereka sebut sebagai tujuan pendidikan menjadi tiga bagian yaitu kawasan kognitif, kawasan afektif, dan kawasan psikomotor. Robert L. Ebel (1979) mengatakan bahwa fungsi utama tes prestasi di kelas adalah mengukur prestasi belajar siswa. Tes prestasi belajar, secara luas mencakup ketiga kawasan tujuan pendidikan tersebut. Walaupun begitu kita khusus hanya pada kawasan kognitif saja dengan penekanan pada bentuk tes yang tertulis (Saifuddin Azwar, 2005: 8).

Tes prestasi belajar berupa tes yang disusun secara berencana untuk mengungkap perfomasi maksimal subjek dalam menguasai bahan-bahan atau

materi yang telah diajarkan. Ada syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam menyusun tes prestasi. Hal ini Saifuddin Azwar (2005 : 18) mengemukakan pendapat Gonlund tentang prinsip-prinsip pengukuran prestasi belajar yaitu:

1. Tes prestasi harus mengukur hasil belajar yang telah dibatasi secara jelas sesuai dengan tujuan instruksional.
2. Tes prestasi harus mengukur suatu sampel yang presentatif dari hasil belajar dan dari materi yang dicakup oleh program instruksional atau pengajaran.
3. Tes prestasi harus berisi aitem-aitem dengan tipe yang paling cocok guna mengukur hasil belajar yang diinginkan.
4. Tes prestasi harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan penggunaan hasilnya.
5. Realibilitas tes prestasi harus diusahakan setinggi mungkin dan hasil ukurnya harus ditafsirkan hati-hati.
6. Tes prestasi harus dapat digunakan untuk meningkatkan belajar para anak didik.

Penggunaan Kartu Kredit pada Pembelajaran Kartu Kredit

Kartu kredit adalah istilah untuk mempopulerkannya. Siswa atau orang akan lebih tertarik dengan kartu kredit dari pada hanya kartu saja. Kartu kredit mempunyai pengertian bahwa pengerjaan soal-soal tidak dikerjakan sekaligus, tetapi dicicil dari satu per satu kartu, sehingga kartu kredit selain untuk menarik perhatian siswa, juga pelaksanaannya yang dicicil atau dikredit. Spesifikasi Kartu Kredit yang digunakan sebagai berikut:

1. Berupa kartu berukuran 10 cm X 10 cm berwarna warni : merah kartu dengan kode A, Kuning dengan kode B, Hijau dengan kode C, Biru dengan kode D
2. Kartu sebanyak 2 X 5 soal X 5 warna sehingga ada 40 kartu, setiap kartu berisi satu soal yang dapat dikerjakan siswa. Misal Kartu A berwarna merah ada 5 soal berisi nomor 1 sampai dengan 5, kartu B berwarna kuning ada 5 soal berisi nomor 1 sampai dengan 5, dan seterusnya sampai semua warna.
3. Setiap warna ada dua soal yang sama.
4. Setiap kartu berisi satu soal.

Kartu kredit bisa digunakan untuk tes atau untuk pendalaman materi. Kartu soal diletakkan dalam wadah yang mudah diambil siswa. Setiap siswa hanya boleh memegang satu kartu. Jika selesai dikerjakan kartu soal ditukar dengan kartu yang lain dengan nomor yang berbeda. Siswa boleh mengganti dengan warna apa saja, nomor apa saja yang akhirnya harus mengerjakan soal nomor 1 sampai nomor 5.

Waktu yang diberikan 2 x 35 menit (2 jam pelajaran). Setelah selesai waktu 2 jam pelajaran pekerjaan siswa dikumpulkan dan semua kartu. Hasil pekerjaan akan dibahas lain jam pelajaran.

Analisis Penggunaan Kartu Kredit

Setiap siswa mengambil kartu satu per satu dengan demikian tidak ada siswa satupun yang tidak aktif. Dengan adanya penukaran kartu, siswa dituntut menyelesaikan segera setelah mendapat kartu. Hal ini melatih siswa belajar tidak menunda-nunda pekerjaan. Siswa segera menukar kartu dengan nomor yang lain agar dapat menyelesaikan 5 soal.

Siswa dapat menyelesaikan soal dengan memperhatikan kepentingan orang lain. Pengambilan kartu satu per satu atau hanya satu kartu soal yang dipegang siswa ini mendidik setiap siswa tidak egois, walaupun dituntut menyelesaikan dengan tepat waktu, tetapi tidak lepas dari keadaan lingkungan. Siswa hanya bisa memilih warna dan nomor yang tersedia akan menjadikan sifat empati terhadap orang lain, bahwa tidak hanya dirinya sendiri tetapi ada orang lain yang sama-sama berkepentingan.

Setiap siswa memegang satu kartu, ini melatih kejujuran siswa. Mungkin saja siswa yang tidak jujur akan mengambil lebih dari satu, bahkan bisa mencelakakan teman yang lain dengan harapan nilai dirinya paling tinggi. Pengawasan guru sangat dibutuhkan agar siswa tidak berbuat curang.

Ada kompetisi yang sehat antar siswa. Pelaksanaan dilakukan dengan fair. Setiap siswa dapat memilih warna dan nomor yang dikehendaki, ini merupakan suatu keputusan. Apapun keputusannya itulah yang harus dikerjakan siswa. Pengambilan kartu tentu telah dipertimbangkan olehnya, mampu tidaknya dia mengerjakan dengan waktu yang telah disediakan. Siswa belajar bertanggung jawab atas keputusannya dan menghargai waktu.

Kesempatan anak untuk menyontek adalah kecil karena setiap siswa mempunyai kepentingannya sendiri-sendiri. Siswa belajar bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan tidak menggantungkan diri terhadap orang lain ataupun mencampuri urusan orang lain yang bukan urusannya. Siswa belajar mandiri, yang bisa menolong dirinya sendiri, sesuai sifat anak yang diciptakan unik, setiap siswa berbeda dengan siswa lain.

Kartu dibuat warna warni memberikan dampak psikologis pada siswa, setiap warna berbeda makna. Siswa akan bersifat kreatif, sehingga memberikan suasana yang lain. Perbedaan warna akan menimbulkan hidup lebih bervariasi dan dinamis.

Simpulan

Pembelajaran matematika dengan menggunakan kartu kredit membuat siswa aktif dalam pembelajaran, kreatif, kejujuran, bersaing dengan sehat dan memberikan rasa tanggung jawab pada diri siswa. Pembelajaran matematika dengan menggunakan kartu kredit rasa percaya diri dan mandiri sesuai dengan kemampuan siswa.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, *Evaluasi Program*, IKIP Yogyakarta, 1998
- Arikunto, Suharsimi dan Suharjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta. Bumi Aksara, 2006
- Azwar, Saifuddin, *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Prestasi Belajar*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar Offset, 2005.
- Dryden, Gordon & Jeanette Vos, *Revolusi Cara Belajar*, Bandung, Haifa, 2002
- Dune, Richard dan Ted wragg, *Pembelajaran Efektif* Jakarta, Grasindo, 1996
- Hawandi, Reni Akbar dan R. Sihadi Darmowihardjo, Mardi Wiyono, *Kreativitas*, Jakarta, Gasindo, 2001
- LN., Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2004
- Nikkelsen, Britha, *Metodologi Penelitian Dalam Upaya Pemberdayaan Sebuah Buku Pegangan Bagi Praktisi Lapangan*, Jakarta, Yayasan Obor Indonesia, 2001
- Nurdin, Safrudin, *Model Pembelajaran yang memperhatikan keragaman individu siswa dalam kurikulum berbasis kompetensi*. Jakarta, PT Ciputat Press, 2005.
- Rose, Colin dan Malcolm, J. Hicholl, *Accelerated Learning for the 21st Century*, Bandung, Nuansa, 2002
- Sabri, Ahmad, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, Jakarta, PT Quantum Teaching, 2005
- Santrock, John W., *Life-Span Development*, Jakarta, Penerbit Erlangga, 2002.
- Sidi, Indra Djati, *Menuju Masyarakat Belajar menggagas Paradigma Baru Pendidikan*. Jakarta, Logos Wacana Ilmu, 2003.
- Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta, PT Rineka Cipta, 1995.
- Suharman, *Psikologi Kognitif*, Surabaya, Srikandi, 2005.
- Sukidin, Basrowi, Suranto, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, Insan Cendekia, 2002
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta, PT Logos Wacana Ilmu, 2001.
- Syafaruddin, *Manajemen Mutu Terpadu dalam Pendidikan*, Jakarta, Grasindo
- Tampubolon, *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca pada anak*, Bandung, Angkasa, 1991