



BEBASKAN ANAK BELAJAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN BANDURA

Icam Sutisna

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas
Negeri Gorontalo, Gorontalo

icamsutisna@ung.ac.id

ABSTRAK

Model pembelajaran Bandura merupakan salah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang menarik untuk dipelajari dan diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui seperti apa model pembelajaran Bandura, tulisan ini yang merupakan sebuah kajian teori akan mendeskripsikannya. Model pembelajaran bandura didasarkan pada teori belajar social (*social learning theory*). Menurut teori ini bahwa belajar merupakan hasil dari proses observasi pembelajar terhadap suatu model. Orang tua, guru, teman sebaya dapat dijadikan model dalam proses belajar dengan menggunakan pendekatan *social learning theory*. Ada empat komponen penting dalam model pembelajaran Bandura yang perlu diperhatikan yaitu *attentional, retention, motor reproduction dan motivational*. keempat komponen inilah yang menjadi hal penting dalam pelaksanaan model pembelajaran Bandura.

Kata Kunci: *Pembelajaran; observasional*

A. PENDAHULUAN

Ada tiga tugas seorang guru dalam pendidikan yaitu merancang atau mendesain pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran. Ketiga tugas atau kewajiban guru tersebut tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Merancang atau mendesain pembelajaran menjadi tugas sekaligus langkah awal bagi seorang guru, dosen sebelum melakukan proses pembelajaran. Langkah awal ini sangat penting untuk menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pada tahap desain akan ditentukan langkah-langkah strategis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Makanya pada tahap ini beragam metode pembelajaran, media pembelajaran, teori pembelajaran, teori psikologi perkembangan, dan teori-teori pendukung lainnya diterapkan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien yaitu tercapainya tujuan pembelajaran oleh peserta didik.

Guru harus mampu mendesain program pembelajaran yang berkualitas, agar pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh pembelajar. Kualitas pembelajaran yang dirancang seorang guru akan terlihat dari beragam strategi yang digunakannya. Langkah-langkah atau prosedur dibuat secara sistematis sesuai dengan materi ajar, karakteristik pembelajar dan lingkungan belajar. Begitupula metode pembelajaran yang digunakan bervariasi tidak monoton hanya pada satu metode.

Guru harus memiliki pengetahuan yang luas agar mampu mendesain pembelajaran dengan baik. Ada beragam model desain pembelajaran yang dapat guru terapkan dalam proses pembelajaran yaitu Model Rock Carrey, Model CDT, Model Gagne, Model Kemp, Model Harrow, Model 4D, Model Brunner, Model Piaget, Model Scandura, Model pedati, Model Bandura dan Model Aviki.

Namun pada kesempatan ini penulis tidak akan menjelaskan ke-12 model desain pembelajaran tersebut diatas. Pada tulisan ini, penulis hanya akan membahas desain model Bandura. Untuk memahami bagaimana model desain pembelajaran Bandura, berikut ini penjelasnya.

B. PEMBAHASAN

1. Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*)

Teori belajar social dikembangkan oleh Albert Bandura. Dalam pengantar bukunya yang berjudul *Social Learning Theory*, pada kalimat pertama Albert Bandura menyebutkan bahwa teori belajar social (*social learning theory*) berusaha untuk menganalisis pikiran dan perilaku manusia (*analyzing human thought and behavior*) (Bandura, *Social Learning Theory*, 1977, p. vi). Jadi ada 2 (dua) kajian yang menjadi perhatian dalam teori belajar social yaitu pertama kognitif yang berhubungan dengan pikiran atau nalar dan kedua perilaku (behavior). Tentunya hal ini jadi menarik untuk dipelajari sebab ada dua pendekatan yang digunakan oleh Bandura yaitu pendekatan behaviorisme dan kognitivisme dalam menganalisis pikiran dan perilaku manusia, karena selama ini kedua pendekatan ini memiliki ranah masing-masing, namun Bandura mampu meramu kedua pendekatan ini sehingga menghasilkan teori belajar social. Namun demikian banyak para ahli cenderung tidak menggunakan kata teori belajar social dalam tulisannya namun menggunakan teori belajar social kognitif (*Social cognitive learning theory*) hal ini disebabkan karena teori yang dikembangkan Bandura lebih bernuansa teori kognitif dibandingkan teori behavioris, hal ini seperti yang dikemukakan oleh Elliott et al. (1996:216) bahwa teori Bandura (1963) itu banyak diwarnai kognitivisme (Mohamad, 2015, p. 219).

Perlu diketahui bahwa pendekatan behaviorisme dan kognitivisme memiliki sudut pandang yang berbeda di dalam memahami perilaku manusia. Menurut pendekatan behaviorisme bahwa perilaku (behavior) itu harus dijelaskan melalui

pengalaman yang dapat diamati bukan melalui proses mental (Santrock, 2010, p. 218). Yang dimaksud dengan perilaku (behavior) yaitu segala sesuatu yang kita lakukan baik secara verbal atau nonverbal, yang dapat langsung dilihat atau didengar. Behaviorist hanya focus pada kajian pada obyek yang dapat diamati (*observable*) artinya pengamatan menjadi instrument penting dalam kajian behaviorist. Apabila objek kajiannya sesuatu yang tidak dapat diamati, maka tidak masuk wilayah behaviorist. Obyek kajian seperti proses mental tentunya diluar wilayah behaviorist, karena proses mental tidak dapat diamati secara langsung lain halnya dengan perilaku (behavior) yang dapat diamati secara langsung. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Shanks (2009) yang menyatakan bahwa *for the behaviorist, these thoughts, feelings, and motives are not appropriate subject matter for a science of behavior because they cannot be directly observed* (Santrock, 2010, p. 218). Dalam pandangan behavioris bahwa *behavior can be shaped by response that follows any particular action* (Brewer, 2007, p. 6). Kemudian perilaku juga dapat dikontrol dengan system penghargaan (reward) dan Hukuman (punishment). Jadi pada prinsipnya pada pendekatan behaviorist ada elemen-elemen dasar yang harus ada yaitu stimulus-respon, penguatan (reinforcement) dan hukuman (punishment).

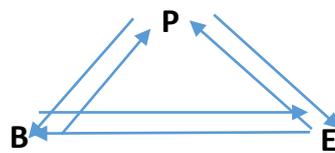
Para ahli psikologi mengartikan proses mental sebagai pikiran (thought), perasaan (feel) dan motivasi (motif) pada diri seseorang. Proses mental tentunya tidak dapat diamati secara langsung oleh mata, oleh sebab itu kajian yang berhubungan dengan aktifitas mental menjadi wilayahnya kognitif. Maka pendekatan yang digunakannya juga yaitu pendekatan kognitif (*cognitive approach*). Ada 4 (empat) pendekatan kognitif yang berhubungan dengan kegiatan belajar yaitu social kognitif (*social cognitive*), pemerosesan informasi (*information processing*), konstruktivis kognitif (*cognitive constructivist*) dan social konstruktivis (*social constructivist*) (Santrock, 2010, p. 218). Fokus pembahasan dalam tulisan ini yaitu pendekatan social kognitif. Pendekatan ini menekankan pada interaksi factor perilaku, lingkungan dan person/kognitif terhadap belajar.

Kata kognitif berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *cognoscere* yang artinya untuk mengetahui (*to know*). Oleh karena itu aktifitas-aktiftas kognitif termasuk didalamnya yaitu semua proses dan aktifitas psikologis yang melibatkan berpikir (*thinking*) dan mengetahui (*knowing*) (Oakley, 2004, p. 2). *Cognition refers to the inner processes and products of the mind that lead to "knowing."* It includes all mental activity—attending, remembering, symbolizing, categorizing, planning, reasoning, problem solving, creating, and fantasizing (Berk, 2012, p. 225).

Jadi jelas bahwa kognitif merupakan suatu proses yang ada dalam diri seseorang yang sulit untuk diamati (unobservable). Oleh sebab itu untuk memahami bagaimana proses kognitif terjadi pada diri seseorang maka digunakan pendekatan kognitivisme dalam hal ini salah satunya yaitu social kognitif dari Bandura. Untuk memhami proses kognitif dengan pendekatan social kognitif, menurut Bandura ada 3 (tiga) factor yang salaing terkait yaitu kognitif (cognitive), perilaku (behavioral),

dan lingkungan (environmental) (Santrock, 2010, p. 218; Bandura, Social Learning Theory, 1977, p. vii).

Paradigma awal tentang perilaku menunjukkan bahwa perilaku dipengaruhi oleh orang (person) dan lingkungan (environmental). Kedua variabel bebas ini tidak saling berinteraksi. Kemudian muncul pandangan baru bahwa kedua variabel bebas ini saling berinteraksi untuk membentuk perilaku (behavior). Dalam pandangan teori social kognitif Bandura bahwa ketiga variabel yaitu perilaku (behavior), orang (person) dan lingkungan (environmental) saling berinteraksi artinya ketiga variabel ini saling memberikan pengaruh satu dengan yang lainnya (Bandura, Social Learning Theory, 1977, p. 10).



Gambar 1. Hubungan antara Behavior (perilaku), Personal (kognitif, afektif dan biologis), Environment (lingkungan). Sumber (Albert, 1997, p. 6)

Berdasarkan uraian diatas tentang teori belajar social maka dapat dipahami bahwa Bandura berusaha mengkombinasikan dua pendekatan untuk memahami perilaku manusia yaitu pendekatan behavioristic dan kognitif. Jika melihat gambar 1, maka dapat diinterpretasikan bahwa perilaku manusia tidak hanya dipengaruhi oleh factor personal dan lingkungan namun ketiga factor tersebut saling memberikan pengaruh antara satu dengan yang lainnya. Perilaku dapat dipengaruhi oleh personal/kognitif dan lingkungan, begitu juga personal/kognitif juga dapat dipengaruhi oleh perilaku dan lingkungan dan selanjutnya lingkungan juga dapat dipengaruhi oleh factor perilaku dan personal. Jadi pendekatan teori belajar social (social learning theory) menjelaskan perilaku manusia dengan melihat secara keberlanjutan interaksi antara kognitif (cognitive), perilaku (behavioral) dan lingkungan (environmental) (Bandura, Social Learning Theory, 1977, p. vii).

Menurut Bandura bahwa pikiran manusia atau kognitif, sikap (affect) dan perilakunya dapat dipengaruhi oleh observasi (observation), dan juga oleh pengalaman langsung. Observasi yaitu melakukan pengamatan terhadap objek yang ada disekitar. Objek disini dapat berupa manusia dengan beragam perilaku yang tentunya mudah untuk diamati. Kadang kita sering mengamati perilaku seseorang kemudian perilaku tersebut secara sadar ataupun tidak kita melakukan perilaku yang sama dengan yang pernah dilihat sebelumnya. Anda pernah melihat fans atau penggemar seseorang biasanya orang terkenal kemudian orang tersebut melakukan perilaku yang sama dengan yang digemarinya. Bandura sangat tertarik dengan proses peniruan model seperti proses yang dikemukakan diatas. Istilah yang

digunakan oleh Bandura yaitu Imitasi (imitation) yang kemudian dia menyebutnya sebagai belajar observasional (observational learning) (Powel, Honey, & Symbaluk, 2013, p. 28; Brewer, 2007, p. 12). Bandura melakukan penelitian untuk mendukung ketertarikannya pada proses imitasi, penelitiannya yang sangat terkenal yang terkait dengan belajar observasional yaitu perilaku agresif (aggressive behavior) (Powel, Honey, & Symbaluk, 2013, p. 28). Misalnya perilaku agresif anak ternyata tidak hanya dia peroleh secara langsung melihat model yang memperlihatkan perilaku agresifnya tetapi dia juga menemukan bahwa model yang ditampilkan melalui media televisi yang memperlihatkan perilaku agresi juga dapat memberikan efek perilaku agresif pada anak (Bandura, Moral Disengagement How people Do Harm and Live with Themselves, 2015, p. 108).

Jadi menurut teori belajar social (social learning theory) yang dikemukakan oleh Bandura bahwa peran belajar melalui observasi (observational learning) yang dilakukan oleh pengamat (observer) sangat mempengaruhinya. Menurut Bandura (1986) melalui belajar observasional (observational learning), orang-orang dapat memperoleh sikap (attitude), nilai-nilai (values), kecenderungan emosional (emotional proclivities), gaya baru dalam berpikir dan berperilaku dari yang contohkan oleh model (Bandura, Moral Disengagement How people Do Harm and Live with Themselves, 2015, p. 108).

Model diartikan dalam kamus besar bahasa Indonesia yaitu orang yang dipakai sebagai contoh untuk dilukis (difoto) (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2020). Model yaitu orang yang dijadikan contoh untuk diamati oleh pengamat (observer). Banyak perilaku yang kita lakukan sehari-hari dalam bersikap, menyelesaikan masalah diperoleh melalui peniruan (imitation) dari model. Menurut Bandura, kebanyakan perilaku manusia yaitu belajar observasional melalui model (Bandura, Social Learning Theory, 1977, p. 22). Peniruan yang dilakukan oleh seseorang terhadap model memerlukan proses yang tidak sederhana karena manusia untuk bereaksi dengan kondisi atau lingkungan eksternal dengan banyak pertimbangan untuk sampai pada suatu keputusan untuk mengambil tindakan dalam menyikapi kondisi dan lingkungan eksternalnya. Orang akan melakukan seleksi, mengorganisasikan informasi yang diperolehnya untuk kemudian merubaha setiap stimulus yang datang pada dirinya. Oleh sebab itu untuk memperkuat pengaruh model terhadap pengamat (observer), maka menurut Schunk (2011) model harus memiliki kompeten (*competent*) dan prestise (*prestige*) (Santrock, 2010, p. 237). Sedangkan Bandura menekankan model harus memiliki keyakinan yang kuat atas keberhasilan dirinya (self-efficacy). Bagi seorang siswa model bisa berupa orang tua, guru atau teman sebaya.

2. Model Pembelajaran Bandura

Bandura (1977) menyakini bahwa kebanyakan orang belajar melalui pengamatan pada model atau biasa disebut dengan *learning through modeling*

(belajar melalui model). Untuk meniru yang dicontohkan oleh model seorang pengamat (observer) harus melalui pengamatan (observation). Namun sebelum membahas bagaimana proses belajar melalui pengamatan (*processes of observational learning*) akan dijelaskan terlebih dahulu definisi belajar. Menurut Schunk (2012) learning is usually defined as a change in an individual caused by experience (Salvin, 2018). Perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat dari belajar bisa berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Santrock (2010: 217) menuliskan bahwa *learning can defined as a relatively permanent influence on behavior, knowledge, and thinking skills that comes about through thought experience*. Tentunya perilaku (behavior), pengetahuan (knowledge) dan keterampilan berpikir (thinking skills) akan berkembang dengan adanya kegiatan belajar, hal ini juga seperti yang dikemukakan oleh (Heinich, Molenda, Rusesell, & Smaldino, 2002, p. 6) *learning is the development of new knowledge, skills, or attitudes as an individual interacts with information and the environment*. Dari beberapa definisi belajar tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa belajar yaitu terjadinya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya yang menyebabkan adanya perubahan pada diri seseorang, dimana pengetahuan, sikap dan cara berpikirnya berkembang.

Proses belajar seseorang dipengaruhi oleh tiga factor yaitu perilaku (behavior), personal/kognitif (person/cognitive) dan lingkungan (environmental). Faktor-faktor ini terus berinteraksi dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya (lihat gambar 1).

Seperti yang dikemukakan diatas bahwa belajar melalui model (learning through modeling) diperlukan ada proses observasional (*processes of observational learning*). Ada 4 (empat) langkah proses belajar observasional yaitu attention Untuk memahami lebih jelas bagaimana proses belajar observasional, berikut ini langkah-langkahnya dalam bentuk bagan (lihat gambar 2).

a. Proses Perhatian (**attentional processes**)

Pada tahap ini ada 2 (dua) hal yang perlu diperhatikan agar proses perhatian (attentional processes) dapat berjalan efektif yaitu modelnya dan pengamatnya. Pertama model yang akan diamati oleh pengamat harus memiliki kemampuan memberikan stimulus pada pengamatnya, sehingga para pengamat akan focus pada apa yang akan contohkan, diperagakan, dan ditampilkan. Oleh sebab itu seorang model harus memiliki ciri khas (*distinctiveness*) yang membuat orang lain (pengamat) tertarik padanya. Kemudian seorang model juga harus memiliki sikap yang menunjukkan derajat penarikan hati seseorang (*affective valence*) misalnya memiliki pangkat yang tinggi ataupun mampu bersikap elegan. Model juga harus memiliki kemampuan kompleks (*complexity*) dengan kemampuan yang banyak akan cenderung menjadi perhatian para pengamat. Kemudian kelaziman (*prevalence*) seorang model yaitu memiliki kemampuan interpersonal yang menarik.

Kedua yaitu pengamat, karakteristik pengamat (observer) harus juga diperhatikan, jadi tidak hanya model yang mendapat perhatian. Kapasitas sensoris (sensory capacities) yang dimiliki pengamat, harus dijadikan perhatian. Jika dalam pembelajaran maka karakteristik pembelajar penting diperhatikan seperti model visual, model audio atau model kinestetik. Kapasitas sensori observer ini akan menentukan model yang akan disediakan. Kemudian tingkat gairah (*arousal level*) pengamat juga harus menjadi perhatian. Artinya jika gairah atau focus pengamat (observer) sudah mulai menurun pada satu model maka jangan dipaksakan untuk terus memperhatikan model tersebut. Persepsi (Perceptual) pengamat akan menentukan keefektifan pada proses perhatian. Jika model yang disajikan tidak sesuai dengan yang dipersepsikan oleh pengamat maka akan muncul kekecewaan. Hal lain yang tidak kalah penting yang perlu diketahui dari karakteristik pengamat yaitu penguatan (reinforcement), perlu ada penguatan pada pengamat atas hasil yang diamatinya. Artinya proses perhatian dengan memperhatikan model dengan focus dia lakukan harus memberikan penguatan berupa keuntungan yang diperolehnya secara cepat.

b. Proses penyimpanan (*Retention Processes*)

Proses menyimpan (retention processes) menjadi tahap kedua dalam proses belajar observasional. Langkah kedua ini sangat penting karena proses menyimpan atau tersimpannya informasi yang diperoleh pada tahap pertama ini akan menjadi indikasi keberhasilan tahap pertama tersebut. Pengamat (observer) tidak banyak terpengaruh oleh kegiatan observasi yang dilakukannya jika perilaku (behavior) model tidak mereka ingat. Oleh sebab itu agar pengamat dapat tetap menyimpan informasinya yang diperoleh dari model, walaupun modelnya sudah tidak bersamanya lagi maka pola respon yang disimpan dalam memory para pengamat harus dalam bentuk kode symbol-simbol (symbolic coding), karena dengan ini akan dapat mempertahankan ingatnya cenderung lebih lama (long term memory). 2 (Dua) hal penting dalam pembelajaran observasional yaitu representasi dengan system imajinal dan verbal (*imaginal and verbal*). Di awal proses perkembangan belajar observasional cenderung menggunakan imajinal dibandingkan verbal. Namun sebagian besar Proses kognitif sebenarnya mengatur perilaku terutama verbal daripada visual (Bandura, Social Learning Theory, 1977, p. 26).

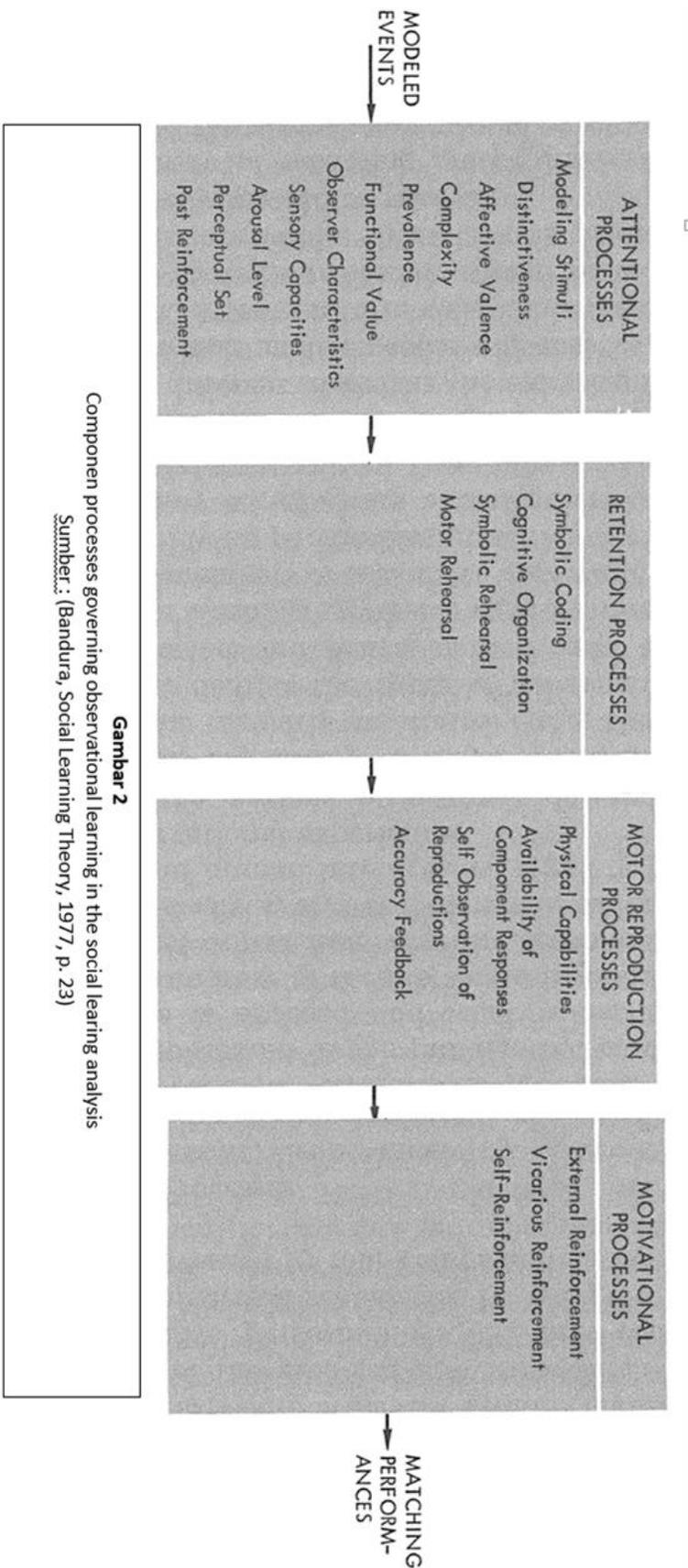
c. Proses Melakukan/Membuat (*Motor Reproduction processes*)

Proses membuat menjadi langkah ketiga yang ada dalam proses belajar observasional. Pada tahap ini terjadi proses mengubah representasi simbolis menjadi tindakan yang dicontohkan oleh model.

Untuk mereproduksi perilaku (behavioral reproduction) dapat dicapai dengan mengatur respon-respon seseorang secara spasial dan temporer sesuai dengan pola yang dimodelkan. Kemampuan fisik (physical capability) menjadi sangat penting untuk proses melakukan atau membuat, khususnya yang melibatkan keterampilan fisik. Dalam proses produksi tentunya kemampuan mengamati hasil yang sudah dibuatnya sesuai atau tidak dengan yang dicontohkan model ini akan sangat penting, sehingga akurasi model yang buatnya harus benar-benar sesuai dengan yang dicontohkan, oleh sebab itu jika ada hasil produksi yang tidak sesuai dengan yang dimodelkan harus ada feedback yang cepat yang menunjukkan hasil produksi sesuai atau tidak.

d. Proses motivasi (*motivational processes*)

Proses motivasi ini menjadi proses akhir dalam proses belajar observasional. Pengamat (observer) meniru apa yang dilakukan oleh model, karena mereka yakin bahwa yang mereka tiru itu akan memperoleh penguatan yang berarti (Ansyar, 2015, p. 220). Penguatan dari luar (external reinforcement) juga juga menjadi factor penting bagi pengamat (observer) untuk melakukan tindakannya sesuai dengan yang dia observasi pada model. kemudian yang tidak kalah pentingnya yaitu penguatan secara internal (internal reinforcement) dimana tindakan meniru model yang dilakukannya didasarkan pada motivasi yang muncul dari dalam dirinya. Motivasi ini bisa muncul karena adanya dorongan dan keyakinan dalam dirinya bahwa tindakan yang dilakukannya seperti yang model lakukan akan memberikan perubahan kearah yang lebih baik dalam hidupnya.



Gambar 2
 Componen processes governing observational learning in the social learning analysis

Sumber.: (Bandura, Social Learning Theory, 1977, p. 23)

C. KESIMPULAN

Model pembelajaran Bandura, didasarkan pada teori belajar social (social learning theory) yang notabene di kembangkan sendiri orang Albert Bandura. Teori ini memandang bahwa belajar merupakan hasil dari proses observasi yang dilakukan anak terhadap model. Hal menarik dari teori belajar social adalah teori ini mengkombinasikan antara pendekatan behavior dengan pendekatan kognitif. Maka istilah lain dari teori ini yaitu teori belajar kognitif (cognitive social learning), hal ini disebabkan karena ada keterlibatan unsur-unsur kognitif dalam pembahasannya, misalnya dalam teori tersebut menjelaskan bagaimana aktivitas berpikir.

Ada 4 (empat) komponen penting dalam pelaksanaan model pembelajaran Bandura atau dalam proses observasional yaitu *attentional, retention, motor reproduction dan motivational*. Keempat komponen ini menjadi satu rangkaian yang saling terkait membentuk satu system pembelajaran observasional yang dikembangkan oleh Bandura.

REFERENCES

- (2020, Mei Jumat). Retrieved from Kamus Besar Bahasa Indonesia:
<https://kbbi.web.id/model>
- Albert, B. (1997). *Self Efficacy The Exercise of Control*. New York: W.H Freeman And Company.
- Ansyar, M. (2015). *Kurikulum Hakikat, Fondasi, desain & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Bandura, A. (2015). *Moral Disengagement How people Do Harm and Live with Themselves*. New York: Worth Publishers.
- Berk, L. E. (2012). *Child Development*. United State of America: Pearson Education.
- Brewer, J. A. (2007). *Introduction Early Childhood Education Preschool Through Primary Grades Sixth Edition*. United States: Pearson.
- FIP-UPI, T. P. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan* (kedua ed.). Bandung: PT. IMTIMA.
- Hamid, D. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi (Konsep dasar, teori, dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi)*. Pontianak: An1mage.
- Heinich, R., Molenda, M., Rusesell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technology for Learning Seventh Edition*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.

- Mohamad, A. (2015). *Kurikulum Hakikat, Pondasi, Desain dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Oakley, L. (2004). *Cognitive Development*. London & New York: Routledge.
- Powel, R. A., Honey, P. L., & Symbaluk, D. G. (2013). *Introduction to Learning and Behavior (forth edition)*. USA: Wadsworth.
- Salvin, R. R. (2018). *Educational Psychology Theory and Practice*. USA: Pearson.
- Santrock, J. W. (2010). *Educational Psychology Fifth Edition*. New York: Mc Graw Hill.