

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN MENGGAMBAR TEMA DIRIKU TERHADAP KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI BALONGBENDO

Lisca Yusvi Nur Amalia

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: liscaamalia@mhs.unesa.ac.id

Nurhenti D Simatupang

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: nurhentidorlina@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada hasil observasi awal di RA Perwanida 1 Kemangsen Balongbendo pada kelompok B yang menunjukkan tingkat kreativitas menggambar rendah, serta kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan contoh gambar yang dibuat guru di papan tulis. Untuk itu peneliti merancang buku panduan menggambar yang berisi tahapan menggambar sederhana. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan kreativitas menggambar dengan menggunakan buku panduan menggambar.

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menggunakan model pengembangan 4D. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B, ahli materi, ahli media dan guru. Objek penelitian ini adalah pengembangan buku panduan menggambar tema diriku. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara sedangkan kelayakan media diketahui dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan diketahui bahwa media buku panduan layak digunakan untuk pengembangan kreativitas menggambar anak di RA/TK. Kelayakan uji coba skala kecil termasuk dalam kategori "sangat valid" (96,5%), uji coba skala besar termasuk kategori "sangat valid" (95,27), ahli materi termasuk kategori "valid" (80%), ahli media termasuk kategori "valid" (77,7%). Berdasarkan hasil penilaian dari LKPD anak, media buku panduan menggambar dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan kreativitas anak.

Kata Kunci: kreativitas menggambar, buku panduan

Abstract

This research is based on the results of preliminary observations on children of Group B at RA Perwanida 1 Kemangsen Balong Bendo. From the observation, it was known that the creativity level of children group B is still low especially in drawing creativity and learning activities that only use student worksheet and the example of picture which made by teacher on the white board. For this reason, the researcher designed a drawing guide book containing simple drawing steps. The purpose of this research is to develop drawing creativity through free drawing activities based on drawing guide book.

This type of research is a research and development that uses the 4D development model. The subjects in this study were children of group B, material experts, media experts and teachers. The object of this research is the development of a drawing guide book with a circle benchmark consisting of drawing stages. Data collection in this study was observation and interviews while the feasibility of the media was known by qualitative and quantitative descriptive analysis techniques with percentages.

Based on the research results from the discussion, it is known that the media of the guidebook is suitable for the development of children's drawing creativity in RA / Kindergarten. The feasibility of small-scale trials included in the category of "very valid" (96.5%), large-scale trials included in the category of "very valid" (95.27), material experts included in the category of "valid" (80%), while media experts included the "valid" category (77.7%). Based on the results of the assessment of the children's worksheet, the drawing guide media was declared to be feasible and effective as a learning media which is capable of supporting and beneficial to children's development, especially children's creativity.

Keywords: drawing creativity, guidebooks

PENDAHULUAN

Menggambar merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari dunia anak, selain mudah, menyenangkan dan penuh imajinatif kegiatan ini adalah kegiatan yang paling diminati dalam usia perkembangan anak usia dini. Kemampuan menggambar tidak didapatkan hanya dengan cara mencontoh dari bentuk gambar lain, melainkan memerlukan sebuah pengetahuan tentang tahapan bagaimana cara menggambar yang baik dan benar.

Penerapan buku panduan dalam kegiatan menggambar akan sangat bermanfaat, karena buku panduan akan mampu memberikan arahan serta tambahan informasi dalam menggambar.

Anak yang suka menggambar akan sangat senang ketika anak dapat menuangkan ide dan imajinasinya pada sehelai kertas (dalam Yustisia, 2013:120), Ketika menggambar akan membuat anak merasa bebas dalam berekspresi tanpa ada batasan,

serta mampu menjadi wadah eksplorasi anak, dan bermanfaat dalam mengembangkan kreativitasnya. Salah satu bentuk dari kreativitas anak dalam menggambar adalah dengan adanya hasil karya anak.

Setiap anak memiliki potensi dalam menghasilkan suatu karya atau kreativitas namun, kurangnya wadah yang dapat menampung kreativitasnya menjadikan kreativitas anak masih kurang. Dalam kesehariannya ada yang mendapatkan kesempatan dalam mengembangkan potensi kreativitasnya dan adapula yang tidak mendapatkan kesempatan dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya, hal ini terjadi karena anak tidak menemukan lingkungan yang mampu menunjang potensi yang dimilikinya.

Menurut Hadisubroto, (dalam Trianto, 2007:24) Guru menciptakan lingkungan yang tertata bagi anak. Kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian menarik bagi anak, serta mampu mengembangkan segala aspek perkembangan yang dibutuhkan. Buku panduan merupakan bagian dari fasilitas yang harus disediakan oleh guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran khususnya menggambar. Kegiatan menggambar tentunya memiliki tahapan yang mampu menunjang keberhasilan dalam menghasilkan suatu karya. Menggambar akan bermanfaat dalam menstimulasi kreativitas anak, apabila kegiatan menggambar dilakukan secara baik dan benar sesuai dengan tahapan yang ada dalam buku panduan.

Berdasarkan hasil observasi di kelompok B RA Perwanida 1 Kemangsen Balongbendo dalam kegiatan menggambar bebas dengan tema tumbuhan menunjukkan hamper 70 % anak membuat gambar yang sama yaitu gunung. Hanya 9 dari 30 anak atau hanya 30 % yang mampu membuat gambar berbeda dari gambar gunung. Gambar yang berbeda yang dimaksud adalah gambar yang dibuat berdasarkan kreativitas masing-masing. Misalnya, gambar rumah yang memiliki kebun bunga, seorang anak perempuan yang memakai gaun, mahkota serta memegang bunga mawar dan memakai sepatu, gambar sebuah pemandangan laut yang terdiri dari beberapa ikan dan rumput laut, beberapa kotak yang disusun menyerupai robot, anak kelima membuat sebuah pot dan bunga mawar serta gambar anak perempuan menyiram bunga.

Guru kelas kelompok B RA Perwanida 1 Kemangsen Balongbendo mengalami kesulitan mengajarkan cara menggambar sederhana yang mudah dipahami oleh anak. Hal ini disebabkan tidak adanya buku panduan khusus menggambar untuk membantu guru mengajar. Meskipun mudah, namun cara sesuai agar penyampaian materi menggambar dapat dipahami anak adalah permasalahan guru kelas. Untuk itu, guru kelas membebaskan anak

menggambar sesuai dengan kreativitasnya, selain membebaskan imajinasi anak, guru kelas juga memberikan contoh gambar yang diambil dari internet. Setiap kali guru kelas mencontohkan cara menggambar dipapan tulis, anak sulit menirukannya. Hal inilah yang membuat guru kelas kelompok B jarang mengajarkan cara menggambar langsung di papan tulis, sehingga guru lebih sering memilih menyediakan LKPD dan menjelaskan tema hari ini pada saat kegiatan menggambar bebas.

Kurangnya dorongan, arahan dan sumber belajar lain yang mampu mengembangkan kemampuan menggambar anak, menjadi salah satu alasan kurangnya tingkat kreativitas pada anak di sekolah RA Perwanida 1 Kemangsen Balongbendo. Anak tidak mengerti cara menggambar objek lain selain cara menggambar hal yang sering mereka gambar seperti gunung, rumah dan pohon. Anak beranggapan menggambar akan terasa sulit karena, anak tidak memiliki tambahan informasi tahapan menggambar yang lain. Hal ini akan membatasi perkembangan kreativitas anak khususnya dalam menggambar. Setiap anak memiliki potensi dalam mengembangkan kreativitasnya. Maka dari itu, perlunya sebuah pengembangan buku panduan menggambar yang mampu mengembangkan kreativitas anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan proses pengembangan buku panduan menggambar tema kesukaanku, mendeskripsikan tingkat kelayakan buku panduan menggambar tema kesukaanku, menjelaskan keefektifan buku panduan menggambar tema kesukaanku.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifitas produk. *Research and development* dipilih sebagai jenis penelitian karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat diuji keefektifannya serta dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan tidak hanya berupa perangkat keras (*Hardware*) namun juga perangkat lunak (*Software*). Produk yang dikembangkan adalah buku panduan menggambar tema diriku. Buku panduan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dan sasaran penggunaannya, maka diperlukan diperlukan model pengembangan yang dijadikan sebagai petunjuk dalam mengembangkan buku panduan menggambar tema diriku terhadap kreativitas anak.

Model pengembangan buku panduan menggambar tema diriku ini menggunakan *four -D* model (model 4D) yang terdiri dari 4 tahapan, yang

berupa: (1) penetapan (*define*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*develop*); dan (4) penyebaran (*disseminate*). Model pengembangan 4D ini digunakan dengan mengadaptasi model pengembangan milik Thiagarajan, Semmel and Semmel (dalam Trianto, 2007:65). Pengembangan sumber pembelajaran adalah suatu proses untuk menentukan atau menciptakan suatu kondisi tertentu yang menyebabkan anak dapat berinteraksi sedemikian sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Salah satu model yang sesuai untuk mengembangkan perangkat pembelajaran khususnya buku adalah model pembelajaran 4D.

Subjek dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media dan guru. Objek penelitian ini adalah pengembangan buku panduan menggambar tema diriku. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara sedangkan kelayakan media diketahui dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis validasi buku, uji kelayakan buku, dan uji keefektifan. buku dianalisis menggunakan skala likert dengan kriteria sangat baik, baik, sedang, buruk, sangat buruk. Kelayakan buku panduan diukur dengan menggunakan instrumen validitas bahan ajar, hal ini dapat dilihat pada table 1. Dan keefektifan buku panduan menggunakan kriteria keefektifan buku panduan dapat dilihat pada table 2.

Tabel 1. Persentase Kriteria Validitas

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	81,00%-100,00%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi.
2	61,00%-80,00%	Valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.
3	41,00%-60,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
4	21,00%-40,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan.
5	00,00%-20,00%	Sangat tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Akbar (dalam Lismiadara, 2015:52)

Tabel 2. Tingkat keefektifan produk

No.	Persentase	Kriteria
1	81%-100%	Sangat Baik
2	61%-80%	Baik
3	41%-60%	Cukup Baik
4	21%-40%	Kurang Baik
5	0%-21%	Sangat Tidak Baik

Sudijono (dalam Lismiadara, 2015: 51)

Hasil ahli media, ahli materi, dan angket guru menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Gambar 1. Rumus Presentase Validitas Sudijono (dalam Lismiadara, 2015: 51)

Keterangan:

f = jumlah skor yang diperoleh

N = skor maksimal

P = persentase validitas

Selanjutnya, untuk menghitung data hasil tes anak menggunakan rumus sebagai berikut :

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 2. Rumus *One Group Pre-test dan Posttest* (Sugiyono, 2015: 415).

Keterangan:

O₁ = Pretest (tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan buku panduan menggambar tema diriku).

X = Perlakuan, yaitu pembelajaran menggunakan buku panduan menggambar tema diriku.

O₂ = Posttest (tes akhir untuk mengetahui kemampuan anak setelah diberikan buku panduan menggambar tema diriku).

Kemudian analisis dilanjutkan dengan menggunakan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Gambar 3. Rumus nilai t hitung (t-test) (Winarsunu, 2009:30)

Keterangan: -

\bar{X} = mean

$\sum x$ = jumlah nilai dalam distribusi

N = number atau jumlah individu

$$t = \frac{M}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Gambar 3. Rumus Nilai t-tes (t hitung) (Arikunto, 2013:349)

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dengan posttest (posttest – pretest)

xd = Deviasi masing-masing subjek (d – Md)

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Banyaknya subjek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan buku panduan menggambar tema diriku dilaksanakan sesuai dengan prosedur model 4-D yang hanya terdiri dari tiga tahap yaitu *define* (penetapan), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan).

a. Tahap Define (Penetapan)

Tahap penetapan merupakan tahap awal yang dilakukan pada prosedur pengembangan ini, bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan. Tahap penetapan dilakukan melalui lima subtahap, yaitu: analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

1) Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)

Analisis ujung depan dilakukan dengan menganalisis kurikulum yang digunakan di RA Perwanida 1 Balongbendo yaitu kurikulum 2013. Menurut Dakir (dalam Muallimin, 2012). Pada kurikulum 2013 salah satu kompetensi dasar 3.6 dan 4.6 yaitu KD 3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

2) Analisis peserta didik

Peserta didik pada penelitian ini adalah anak kelompok B2 di RA Perwanida 1 Kemangsen Balongbendo yang berusia 5-6 tahun. Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak bahwa anak usia 5-6 tahun pada aspek perkembangan motorik halus, anak mampu menggambar sesuai gagasannya, pada usia ini anak mampu menggambar berdasarkan imajinasinya. Kegiatan menggambar merupakan sebuah kegiatan yang memerlukan sebuah pengalaman nyata sehingga, harus dipraktekkan secara langsung. Pembelajaran menggambar khususnya di TK tidak dapat dilakukan secara cepat melainkan memerlukan tahapan-tahapan tertentu dalam mengajarkannya. Buku panduan disusun untuk mengarahkan cara menggambar secara mudah, Oleh karena itu, buku panduan menggambar tema Diriku dikembangkan berdasarkan model *explicit instruction* (pengajaran langsung),

yaitu pembelajaran yang dibuat untuk mengembangkan anak tentang informasi dan pengetahuan yang ajarkan dengan cara tahap demi tahap (Shoimin, 2013: 76).

3) Analisis Tugas

Tugas yang diberikan pada anak disesuaikan dengan kompetensi dan materi yang diberikan.

4) Analisis konsep

Konsep utama materi yang diajarkan pada buku panduan menggambar tema diriku adalah cara menggambar dengan dasaran lingkaran berdasarkan tahapannya.

5) Perumusan tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan setelah menyusun indikator pembelajaran yang dikembangkan dari kompetensi dasar.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal buku panduan menggambar tema diriku. Tahap rancangan terdiri dari tiga tahapan, yaitu: penyusunan standar tes, pemilihan format dan media, dan membuat desain awal buku panduan.

1) Penyusunan Standar Tes

Penyusunan standar tes dilakukan sebelum membuat buku panduan menggambar tema diriku melalui instrument penilaian, yang nantinya akan dijadikan evaluasi untuk mengukur kemampuan anak dalam memahami materi buku panduan menggambar tema diriku.

2) Pemilihan Format dan Media

Pemilihan format bertujuan untuk menentukan format awal buku panduan menggambar tema diriku untuk meningkatkan kreativitas anak. Adapun format awal buku panduan menggambar tema diriku untuk meningkatkan kreativitas anak terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian penutup.

3) Membuat Desain Awal Buku panduan menggambar tema diriku (*Initial Design*)

Buku panduan menggambar tema diriku didesain dengan model *explicit instruction*. desain buku panduan menggambar tema diriku memuat beberapa hal diantaranya:

- a) Bagian awal, memuat: (1) sampul; (2) kata pengantar; (3) deskripsi bentuk lingkaran; (4) macam-macam benda berbentuk lingkaran; (5) tips dan trik; (6) daftar isi.
- b) Bagian isi dan penutup, memuat: (1) tema (diriku) dan Sub tema

(kesukaanku); (2) tahapan menggambar berdasarkan setiap Subtema; (3) LKPD untuk setiap tahapan menggambar

c. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk buku panduan menggambar tema diriku yang berkualitas melalui tahap penilaian ahli/validasi dan tahap uji coba pengembangan. Adapun secara rinci tahap validasi dan uji coba pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap Validitas (*Expert Appraisal*)

Tahap validitas bertujuan untuk memperoleh nilai atau masukan dari para ahli, yang terdiri dari dua ahli yaitu ahli materi dan ahli desain buku panduan. Penilaian yang diberikan kemudian dijadikan bahan perbaikan/revisi buku panduan menggambar tema diriku berdasarkan saran atau masukan yang diberikan oleh ahli materi maupun ahli desain.

2) Tahap Uji Coba Pengembangan (*Developmental Testing*)

Tahap uji coba dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba 1 (uji coba terbatas/skala kecil) dan uji coba 2 (uji coba skala luas/kelas sesungguhnya). Adapun dua uji coba tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a) Uji Coba 1 (Uji Coba Terbatas/Skala Kecil)

Tahap uji coba 1 dilakukan setelah melakukan revisi. Tahap uji coba 1 dilakukan pada anak terbatas yaitu 5 orang anak kelompok B2 RA Perwanida 1 Kemangsen Balongbendo. Pada uji coba 1 diperoleh data tanggapan guru dalam menggunakan buku panduan menggambar tema diriku, data hasil tes evaluasi guru melalui wawancara atau angket, hasil penilaian kreativitas menggambar bebas melalui *pretest* dan *posttest* menggambar (kreativitas), serta saran dari pengamat tentang buku panduan menggambar tema diriku.

b) Uji Coba 2 (Uji Coba Luas/Kelas Sesungguhnya)

Tahap uji coba 2 dilaksanakan setelah melakukan revisi 2. Tahap uji coba 2 dilakukan pada seluruh anak kelompok B2 RA Perwanida 1 Kemangsen Balongbendo sebanyak 20 anak (satu kelas). Pada tahap uji coba 2 didapatkan data tanggapan guru dalam menggunakan buku panduan menggambar tema diriku, data hasil tes evaluasi anak melalui *pretest* dan *posttest*,

hasil penilaian kreativitas menggambar melalui *pretest* dan *posttest* (kreativitas), serta saran dari pengamat tentang buku panduan menggambar tema diriku (jika ada).

d. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Pada tahap ini dilakukan tahap pengemasan dengan mencetak buku panduan menggambar tema diriku yang sudah jadi dan dinyatakan layak saat uji validasi. Buku panduan menggambar tema diriku hanya dicetak secara terbatas karena mengingat tujuan penelitian yaitu menghasilkan produk buku panduan bukan untuk melakukan penjualan produk.

Produk buku panduan menggambar tema diriku yang dikembangkan tersebut dikatakan layak dan berkualitas jika memenuhi 3 kriteria yaitu: (1) valid, (2) praktis, dan (3) efektif.

PENUTUP

Simpulan

Proses pengembangan buku panduan menggambar tema diriku dilakukan melalui prosedur pengembangan yang terdiri atas tiga tahap, yaitu *define* (penetapan), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan tahap *desseminate* (penyebaran). Tahap penetapan melakukan beberapa hal, yaitu: mengkaji kompetensi dasar 3.6 dan 4.6. menganalisis tugas yang dapat dijangkau anak untuk membantu anak memahami materi produk yang dikembangkan, menganalisis konsep yang berkaitan dengan lingkaran dan benda berbentuk lingkaran, tahapan menggambar yang mudah untuk anak, dan merumuskan tujuan pengembangan produk agar kreativitas menggambar anak meningkat dari hasil mempelajari buku panduan menggambar yang telah dikembangkan. Tahap perancangan menentukan format produk yaitu A4 dan menentukan media yaitu LKPD yang sesuai dengan kebutuhan anak kelompok B yang digunakan dalam pengembangan produk buku panduan. Tahap pengembangan melakukan uji validitas dan melakukan uji coba produk. Tahap penyebaran tidak dilakukan karena mengingat tujuan penelitian yaitu menghasilkan produk buku panduan bukan untuk melakukan penjualan produk.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Pengembangan kegiatan menggambar dalam bentuk buku panduan ini hendaknya dapat digunakan guru sebagai bahan ajar pendamping selain buku pegangan guru dan sebagai penunjang keaktifan anak dalam kegiatan menggambar.
2. Untuk menunjang kreativitas anak kelompok B, hendaknya sekolah dapat menyediakan sumber belajar yang memadai. Tidak hanya

menyediakan LKPD kosong untuk menggambar melainkan menyediakan buku panduan untuk melengkapi adanya keterbatasan pengetahuan menggambar anak maupun guru.

3. Perlu diadakan pengembangan lebih lanjut terhadap buku panduan menggambar tema diriku untuk melengkapi kekurangan pada buku panduan tersebut dan menjadikan buku panduan lebih baik dan lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi dan safruddin A.J., Cepi. 2014. *Evaluasi program pendidikan: pedoman teoritis praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Lismiadara, Diah. 2015 *Pengembangan Buku Suplemen Berorientasi Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan menulis laporan siswa kelas V SDN 1 Menganti Gresik*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PGSD Univeritas Negeri Surabaya

Mualimin, Mat. 2012. *Implementasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam (Pai) Di SMP Negeri 1 RSBI Kota Magelang*

Shoimin, Aris. 2017. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Winarsunu, Tulus. 2010. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Pendidikan*. Malang: UMM press

Yustisia, N.2013.75 *Rahasia Anak Cerdas*.Yogjakarta:AR-Ruzz Media

