



## PEMANFAATAN METODE *DRILL AND PRACTICE* PADA SUB POKOK CLASS DIAGRAM DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR



Imma Rachayu<sup>1,a)</sup>, Septian Jauhariansyah<sup>1)</sup>, Erlinda Juwita<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Program studi Pendidikan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu

<sup>a)</sup>Corresponding Author: [immarachayu@gmail.com](mailto:immarachayu@gmail.com)

### Abstract

The purpose of implementation drill and practice method is to improve teacher performance in improving student learning outcomes in class XI Software engineering, on sub-class diagram in SMK N 4 Bengkulu. This research was done in descriptive model. The research subject was students in class XI Software engineering, SMK N 4 Bengkulu. The data collecting techniques were interview, questionnaire, and documentation. The data analyzing techniques were data reduction, data presenting and prior conclusion. The results showed that the application of drill and practice methods provides benefits to students in improving learning outcomes effectively, actively and enthusiastically.

**Keywords:** Drill and Practice Method, Student Learning achievements.

### Abstrak

Pemanfaatan metode *drill and practice* bertujuan untuk meningkatkan kinerja guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak dengan sub pokok *class diagram* di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu, jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 4 Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi dan teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan kesimpulan awal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *drill and practice* memberikan manfaat pada siswa dalam meningkatkan hasil belajar secara efektif, aktif dan antusias.

**Kata kunci :** Metode *drill and practice* , aktivitas belajar siswa.

### Pendahuluan

Proses pembelajaran yang baik tentunya akan berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran merupakan keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik. Pada satuan pendidikan proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Mulyasana, 2012:155). Sasaran utama dari

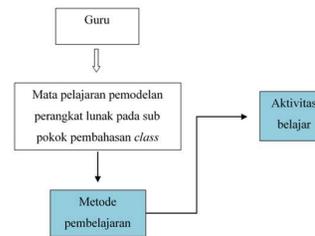
proses pembelajaran terletak pada proses belajar siswa. Kegiatan belajar siswa dituntut aktif dalam pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas belajar adalah hal yang sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa yang seharusnya banyak aktif, sebab siswa sebagai subyek didik adalah yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan (Usman, 2006:21). Jadi aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar.

Guru hanya sebagai fasilitator yang berperan untuk menciptakan suasana dan lingkungan sekitar yang dapat menunjang belajar siswa sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhannya. Persoalan ini tentu tidak mudah karena guru harus bisa memilih metode dan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran. Guru merupakan komponen dalam belajar mengajar yang berinteraksi langsung dengan siswa. Guru mempunyai peranan sangat penting terhadap terciptanya proses pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa ketujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dari hasil observasi pada awal bulan November 2019 yang dilakukan peneliti di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) SMK Negeri 04 kota Bengkulu pada mata pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak. Ditemukan bahwa rendahnya aktivitas belajar siswa di kelas XI RPL. Terlihat ketika guru memberikan pertanyaan, dari 29 siswa hanya 7 siswa yang menjawab pertanyaan dari guru, 14 siswa memperhatikan tanpa mengajukan pendapat, 4 siswa terlihat kurang antusias dalam belajar karena saat proses pembelajaran berlangsung mereka sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya dan 4 siswa lainnya kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru sehingga membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Dari hasil wawancara dan observasi, rendahnya aktivitas belajar dikelas XI RPL dikarenakan proses belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Pada proses belajar siswa hanya cenderung mendengarkan penjelasan dari guru saja sehingga potensi siswa kurang terasah dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar karena siswa belum terbiasa berperan aktif pada proses pelajaran. Seharusnya di dalam proses pembelajaran siswa harus mampu dan aktif di dalam aktivitas belajar di kelas.

Sehubungan dengan hal di atas maka seorang guru sebagai tenaga pengajar harus menguasai metode mengajar. Khususnya di kelas XI RPL dalam proses mengajar gurunya akan mencoba menggunakan metode *drill and practice* guna meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dimana metode ini tidak lagi harus mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan setiap siswa agar mereka dapat mengaplikasikan ilmu yang mereka peroleh melalui aktivitas belajar yang aktif dan menarik sehingga tercapainya standar kompetensi yang diharapkan.

Melihat luasnya poin-poin masalah yang ada dilapangan maka pembahasan, dalam penelitian ini perlu dibatasi agar tetap fokus pada rumusan masalah dan batasan masalah tersebut meliputi metode pembelajaran *drill and practice* dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak kelas XI di SMKN 4 Kota Bengkulu. Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media metode pembelajaran *drill and practice* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas XI RPL di SMKN 4 Kota Bengkulu. Adapun kerangka pikir dalam penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Skema Kerangka Pikir

## Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Model penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi kasus.

Adapun prosedur penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tahap pertama penelitian adalah wawancara baik secara terbuka maupun tertutup kepada guru yang mengajar pemodelan perangkat lunak dan siswa kelas XI RPL SMKN 4 Kota Bengkulu untuk mendapatkan permasalahan guna pengajuan judul.
2. Setelah melakukan wawancara selanjutnya dilakukan tindakan observasi guna mengetahui situasi dan kondisi lapangan. Peneliti lampirkan lembar observasi;
3. Penelitian ini juga menggunakan angket untuk mengajukan pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa XI RPL SMKN 4 kota Bengkulu. Angket yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Septiyaningsih (2017);
4. Dokumentasi dalam bentuk foto digunakan sebagai sumber data tambahan.

## Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi dan angket. Deskripsi hasil penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan setelah penerapan metode *drill and practice* kepada guru yang mengajar mata pelajaran pemodelan perangkat lunak tepatnya pada hari senin 3 Februari 2020. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu W selaku guru yang mengajar mata pelajaran pemodelan perangkat lunak di kelas XI RPL mengatakan bahwa :

“Tentunya ada (peningkatan aktivitas belajar siswa), yang awalnya siswa kelas XI RPL sedikit sekali menjawab ketika ibu memberi pertanyaan dan setelah ibu menerapkan metode *drill and practice*, siswa yang menjawab mengalami peningkatan dan saat praktik siswa tidak ada yang sibuk dengan urusan sendiri, mereka masing-masing mengerjakan latihan dengan praktik yang ibu perintah”.

Hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti kepada ibu W, mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa setelah penerapan metode *drill and practice*.

### 2. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada hari senin tanggal 27 Januari 2020 yang dilakukan peneliti di kelas XI RPL di SMKN 4 kota Bengkulu pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak dan pada sub pokok *class diagram*. Berdasarkan hasil pengamatan bahwa aktivitas belajar siswa di kelas XI RPL mengalami peningkatan. Hasil observasi kegiatan guru dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 1** Hasil Observasi

NO	Observer	Nilai	Persentase%
1	EJ	34	85%
2	DT	33	82,5%
3	AN	33	82,5%
4	YP	32	80%

Hasil dari perhitungan keseluruhan lembar observasi menunjukkan rata-rata persentase skor observasi 82,5% yang artinya “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *drill and practice* yang dilakukan oleh guru yang mengajar mata pelajaran pemodelan perangkat lunak di kelas XI RPL sesuai dengan langkah-langkah pada literatur.

### 3. Angket

Penyebaran angket penelitian dilakukan pada tanggal 23 Januari dan 27 Januari 2020,

penyebaran angket ini dilakukan sebanyak dua kali sebelum dan setelah penerapan metode *drill and practice* oleh guru. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat aktivitas belajar siswa di kelas XI RPL di SMKN 4 kota Bengkulu sebelum penerapan dan setelah penerapan metode *drill and practice*, dengan jumlah responden sebanyak 29 siswa.

Data variabel aktivitas belajar diperoleh melalui angket yang terdiri dari 18 pertanyaan. Skor maksimal yang diberikan adalah 4 dan skor minimal adalah 1. Setelah dihitung *mean* dari setiap masing-masing jawaban responden pada penyebaran angket pertama memperoleh hasil 36 yang berkriteria “Kurang Kompeten” sementara untuk penyebaran angket yang kedua setelah dilakukan penelitian memperoleh hasil angket sebesar 60 yang berkriteria “Kompeten”.

## Pembahasan

### 1. Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui pendapat ibu W mengenai aktivitas belajar siswa setelah penerapan metode *drill and practice* pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak. Berdasarkan hasil wawancara kepada ibu W maka peneliti dapat deskripsikan bahwa setelah penerapan metode *drill and practice* aktivitas belajar siswa di kelas XI RPL mengalami peningkatan dilihat dari saat proses pembelajaran berlangsung siswanya cukup antusias dalam belajar, antusias dalam belajar dimaksud disini seperti saat guru menjelaskan siswa memperhatikan dan mempunyai perasaan semangat untuk belajar sehingga tertanam dalam diri siswa suatu tujuan yang ingin dicapai dari proses belajar yang mereka lakukan.

Pendapat lain yang dikemukakan yaitu siswa yang menjawab, bertanya dan berkomentar mengalami peningkatan ini juga berarti percaya diri pada siswa meningkat. Kemudian adapun pendapat terakhir dari ibu W yaitu saat praktik siswa tidak ada yang sibuk dengan urusan sendiri mereka masing-masing mengerjakan latihan dengan praktik yang guru perintah, berarti dari pendapat terakhir ini menunjukkan siswa saat belajar sebagian besar tidak merasa bosan atau suasana belajar tidak monoton selengkapny peneliti lampirkan pada (lampiran iv di halaman 49).

Sehubungan dengan pendapat yang disampaikan oleh ibu W telah sesuai dengan indikator aktivitas belajar siswa. Adapun indikator yang dimaksud berupa fokus, antusias,

bertanya, menjawab, berkomentar, mencoba dan menemukan ide atau kreativitas dalam proses pembelajaran.

2. Observasi

Hasil dari pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa guru yang menerapkan metode *drill and practice* pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak pada sub pokok *class diagram* di kelas XI RPL telah membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan bahwa aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik hal ini dapat dilihat dimana dari 29 siswa terdapat 9 siswa dikatakan sangat baik telah melakukan seluruh indikator aktivitas belajar seperti fokus, antusias, bertanya, menjawab, berkomentar, mencoba dan menemukan ide dalam proses pembelajaran, sedangkan 15 siswa lainnya dikatakan baik telah melakukan sebagian indikator aktivitas belajar siswa, dan hanya terdapat 5 siswa dikatakan cukup baik karena sedikit melakukan indikator aktivitas seperti mereka hanya mendengar dan diam tanpa ada inisiatif berkomentar, bertanya dan menjawab saat proses pembelajaran berlangsung pernyataan ini.

Pada saat pengamatan, peneliti menyediakan lembar observasi untuk mengukur kompetensi guru dalam menerapkan metode *drill and practice*. Lembar observasi ini diisi oleh empat pengamat (observer), yaitu EJ, DT, AN dan YP yang bertujuan agar peneliti tidak menarik kesimpulan sendiri dari hasil observasi. Pengamatan dilakukan oleh observer saat proses pembelajaran berlangsung di kelas XI RPL pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak pada sub pokok *class diagram*. Pengamatan ini dilaksanakan sesuai dengan pedoman observasi yang telah divalidasi oleh validator yang berkompeten. Isi pedoman tersebut mencakup hal-hal yang akan dilakukan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode *drill and practice*.

Berdasarkan tabel 1 kegiatan guru saat mengajar menggunakan metode *drill and practice* yang diamati oleh observer kebanyakan sudah dilakukan dan mendapat poin yang baik, maka dapat disimpulkan bahwa guru sudah mulai menguasai metode tersebut. Nilai yang diperoleh  $1 \times 85 = 85$ ,  $2 \times 82,5 = 165$ ,  $1 \times 80 = 80$ . Jadi seluruh skornya  $85 + 165 + 80 = 330$ . Sedangkan  $n$  sama dengan jumlah observer, jumlah dari observer adalah empat. Kemudian untuk mencari presentasi nilai rata-rata dari hasil penelitian menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n} = \frac{x1+x2+x3+x4}{n} = \frac{85+82,5+82,5+80}{4} = \frac{330}{4} = 82,5\%$$

Sesuai dengan perhitungan rata-rata persentase yang di peroleh yaitu 82,5% yang artinya keberhasilan tindakan yang dilakukan oleh guru berada pada kriteria “sangat baik” agar lebih jelas peneliti lampirkan pada (lampiran ix di halaman 63) dan telah sesuai dengan langkah-langkah penerapan metode *drill and practice* menurut Rusman (2013:207-209), dalam hal ini senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Niati, 2014). Hal yang mendasari ibu W berhasil menerapkan metode *drill and practice* adalah sebelum ibu W menerapkan metode *drill and practice* di kelas XI RPL ibu W melakukan upaya memahami dan mempelajari langkah-langkah dari metode *drill and practice* terlebih dahulu sehingga saat benar-benar menerapkan metode *drill and practice* di kelas XI RPL ibu W sudah memiliki kemampuan atau keterampilan menerapkan metode *drill and practice* saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Angket

Berdasarkan angket yang telah diisi oleh responden dalam penelitian ini. Maka, tahap selanjutnya peneliti melakukan perhitungan hasil angket menggunakan rumus statistik. Dari hasil perhitungan angket aktivitas belajar siswa yang pertama yaitu disebarkan sebelum penerapan metode *drill and practice* memperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 2** Distribusi Frekuensi Variabel Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Pemanfaatan Metode *Drill and Practice*.

No	Interval Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase %
1	18 – 31	Tidak Kompeten	7	24%
2	32 – 45	Kurang Kompeten	17	59%
3	46 – 59	Cukup Kompeten	3	10%
4	60 – 72	Kompeten	2	7%
Jumlah			29	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa sebanyak 7 responden memiliki kriteria jawaban tidak kompeten, 17 responden memiliki kriteria jawaban kurang kompeten, 3 responden memiliki kriteria jawaban cukup kompeten, dan 2 responden memiliki kriteria jawaban kompeten.

hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 24% aktivitas belajar siswanya tidak kompeten, 59% aktivitas belajar siswanya kurang kompeten, 10% aktivitas belajar siswanya cukup kompeten dan 2% aktivitas belajar siswanya kompeten. Setelah dihitung keseluruhan hasil angket jawaban dari responden memiliki nilai rata-rata 34 yang berkriteria kurang kompeten dan persentase nilai rata-rata yang diporeleh yaitu 50%, untuk lebih jelas dapat dilihat pada (lampiran x halaman 66). Jadi, dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa di kelas XI RPL pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak dan sebelum penerapan metode *drill and practice* masih kurang kompeten atau kurang baik.

**Tabel 3** Distribusi Frekuensi Variabel Aktivitas Belajar Siswa Setelah Pemanfaatan Metode *Drill and Practice*.

No	Interval Skor	Kriteria	Frekuensi	Persen %
1	18 – 31	Tidak Kompeten	-	-
2	32 – 45	Kurang Kompeten	-	-
3	46 – 59	Cukup Kompeten	7	24%
4	60 – 72	Kompeten	22	76%
Jumlah			29	100%

Berdasarkan penghitungan, dapat peneliti deskripsikan bahwa hasil angket tentang aktivitas belajar siswa diperoleh 7 responden memiliki kriteria jawaban cukup kompeten dan 22 responden memiliki kriteria jawaban kompeten. Dan dapat dipersentasekan sebanyak 24% aktivitas belajar siswanya cukup kompeten dan 76% aktivitas belajar siswanya kompeten. Hasil dari perhitungan angket yang telah diisi oleh responden yang berjumlah 29 siswa memperoleh nilai rata-rata 58 yang berkriteria “kompeten” dan persentase nilai rata-rata yang diperoleh 83%

Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukan bahwa diketahui terjadi peningkatan sebesar 33%. Dan hal yang mendasari peningkatan aktivitas belajar siswa terjadi dalam penelitian ini yaitu kegiatan praktik, hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara, observasi dan angket menunjukkan bahwa saat kegiatan praktiklah yang mendorong siswa untuk beraktivitas saat

belajar sehingga siswa yang berada dalam kelas saat proses belajar berlangsung terlihat aktif dan antusias dalam belajar. Hal ini pun senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Sari, 2016) yang menyatakan bahwa dari segi aktivitasnya, metode *drill and practice* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa terutama saat praktik. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode *drill and practice* terhadap aktivitas belajar siswa, maka dapat dilihat dari hasil perhitungan koefisien determinasi  $R^2$  sebesar 0,794 yang artinya metode *drill and practice* mampu mempengaruhi 79,4% perubahan pada variabel aktivitas belajar siswa.

Peneliti dapat simpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan metode *drill and practice* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak pada sub pokok *class diagram*.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa pemanfaatan metode *drill and practice* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara aktif dan efektif dengan indikator sebagai berikut; fokus, antusias, bertanya, menjawab, berkomentar, mencoba dan menemukan ide atau kreativitas dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang diperoleh peneliti dengan nilai persentase 82,5% yang artinya penerapan metode *drill and practice* telah diterapkan dengan “sangat baik” sehingga terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 33% yang didasarkan pada hasil angket sebelum dan setelah pemanfaatan metode tersebut.

## Daftar Pustaka

- Abdul Majid & Chaerul Rochman. 2015. Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013. Bandung Remaja Rosdakarya
- Aditya. 2013. Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian. Surakarta: Poltekkes Kemenkes Surakarta.
- Apriliawati. 2011. Penerapan Strategi Motivasi ARCH Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : UNESA.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- J.Moleong, Lexy. 2014. Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- 
- Kunandar. 2010. Guru Profesional. Jakarta: Rajawali Press.
- Mufidah, Lailatul. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Pokok Bahasa Matriks. Skripsi tidak diterbitkan. Jurnal Pendidikan matematika STKIP PGRI Sidoarjo. 1(1), 117-125.
- Mulyasana, Dedi. 2012. Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nianti, Sridatun. 2014. Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Min Kolomayan Wonodadi Blitar. Skripsi tidak diterbitkan. Tulungagung: PGMI IAIN.
- Rusman. 2013. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta
- Saman. 2018. Penerapan Metode Drill and Practice Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Spreadsheet. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 3(1), 43-50.
- Sari,Mila. 2016. Pengaruhpenerapan Metode Pembelajaran Drill and Practice Terhadap Aktivitas Belajar Siswa (Studi Kasus Mata Pelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Jurnal Umum Kelas X SMAN 5 Kota Suka Bumi Tahun Ajaran 2015-2016). Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: PE UNPB.
- Sudjana, Nana. 2005. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. Preesedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. Strategi Belajar Mengajar. Yogyakarta: Ombak.
- Sutikno, Sobry. 2014. Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan LLombok: Holistica.
- Septiyaningsih, Sri. 2017. Pengaruh Aktivitas Belajar Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2013 Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: FE UNY.
- Syatra Yusvavera Nuni. 2013. Desain Relasi Efektif Guru dan Murid. Jogjakarta : Buku biru.
- Usman. 2006. Metode Penelitian Sosial. Bumi Aksara. Jakarta.
- Zuhairini, dkk. 2008. Filsafat Pendidikan Islam. Jakarta: PT Bumi Aksara.
-