

## **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING, MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT DAN PRESTASI BELAJAR**

Ria Yusfita Ernawati

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pasca Sarjana,  
Universitas Kanjuruhan Malang

### **Abstract**

*The study aimed to observe the Influence of Learning Model Discovery Learning and Learning Media Power Point to the Student Achievement of Social Science 5th Grade Student at SDN 1 Banjarjo, Pudak, Ponorogo. The study used population all students of class V SDN 1 Banjarjo, Pudak, Ponorogo totaling 30 students. But only 30 students was taken as sample, using total sampling technique. The instrument used was questionnaires. The Results of evaluator analysis and assay statistic proves that the naught hypothesis ( $H_0$ ) refused and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. This study means that the partial application of learning models Discovery learning and Learning Media Power Point have a significant effect on Student Achievement of Social Sciences, with  $t_{count}$  respectively 3.782 and 0.888 is greater than  $t_{table}$  which is 2.042 and 0.662. The statistical analysis also result that simultaneous application of learning models Discovery learning and Learning Media Power Point have a significant effect on Student Achievement of Social Sciences, with  $F_{count}$  7.621 greater than  $F_{table}$  which is 3.34. beside of that from bifiliar linear regression evaluator is known that the application of Discovery learning as learning model and Power Point as Learning Media have a significant influence on student learning achievement in social studies, with the  $R_{value}$  of 0.601 with constant coefficient of 63.115. It is concluded that there is significant influence between the application of Discovery learning as learning model and Power point as Learning Media on the Student Achievement of Social Sciences 5th grade students at SDN 1 Banjarjo, Pudak, Ponorogo.*

*Keywords: The influence of Application of Discovery Learning as Learning Model, Power point as Learning Media and Student Achievement*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan

bermasyarakat berbangsa dan bernegara berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945.

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan, diantaranya pengalokasian dana pendidikan 20% dari APBN, pemberian tunjangan sertifikasi bagi para guru, sampai pada perubahan sistem pendidikan dari

sentralisasi menjadi desentralisasi dengan memberlakukan otonomi pendidikan. Upaya tersebut diharapkan akan dapat memberikan jaminan ideal akan tercapainya tujuan pendidikan secara holistik.

Adapun upaya peningkatan kualitas pembelajaran baik dalam penguasaan materi, metode pembelajaran maupun media pembelajaran selalu diupayakan. Salah satu upaya yang dilakukan guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran yaitu dalam penyusunan berbagai macam skenario kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Diharapkan dengan adanya interaksi tersebut, siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, sehingga dapat tercapai kompetensi yang diharapkan.

Dalam rangka mengaktifkan proses pembelajaran, maka guru perlu meningkatkan model dan media pembelajarannya. Orang yang paling dominan dalam mengambil peran dalam proses pendidikan yaitu siswa dan guru. Siswa sebagai pihak yang ingin mencapai tujuan, sedangkan guru sebagai pihak yang senantiasa berhubungan dengan siswa harus selalu melakukan modifikasi model dan media pembelajaran yang mengarah pada metode yang efektif, efisien dan menyenangkan termasuk penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan media pembelajaran *power point* sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat.

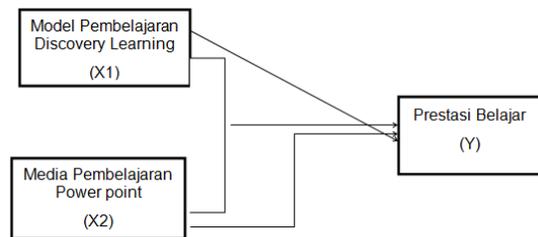
Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran menjadi menjadi suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena itulah model pembelajaran *discovery learning* dan media *power point* menjadi fokus untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga tujuan pendidikan nasional akan tercapai dengan baik khususnya tujuan pendidikan di SD Negeri 1 Banjarjo Kecamatan Pudak Kabupaten

Ponorogo. Untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi siswa antara lain: ketuntasan belajar siswa untuk mata pelajaran IPS masih kurang memuaskan, siswa kelas V masih menganggap mata pelajaran IPS sulit dan banyak mengandung konsep yang harus dihafalkan, kebiasaan siswa masih bersifat hafalan, siswa masih dalam taraf mencari cara belajar yang tepat.

Berdasarkan persoalan diatas yang perlu dipecahkan sekarang adalah apakah dengan model pembelajaran *discovery learning* dan media pembelajaran *power point* yang dilakukan guru SDN 1 Banjarjo Kecamatan Pudak Kabupaten Ponorogo direspon secara positif oleh siswa? Jika demikian halnya tentunya prestasi belajar siswa akan menunjukkan peningkatan. Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis menganggap perlu mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* dan Media Pembelajaran *Power point* Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa SD Negeri

1 Banjarjo Kecamatan Pudak Kabupaten Ponorogo”

Adapun aspek yang menjadi kajian peneliti adalah sebanyak tiga aspek dengan perincian dua aspek bertindak sebagai variabel independent, yaitu model pembelajaran *discovery learning* sebagai (X1) dan media pembelajaran *power point* sebagai (X2), sedangkan aspek yang ketiga adalah prestasi belajar bertindak sebagai variabel dependen (Y).



**Gambar 1. Desain Alur Pengujian data**

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Banjarjo Kecamatan Pudak. Waktu penelitian adalah pada bulan Januari s/d Juni. Dalam penelitian ini populasinya adalah keseluruhan siswa kelas V SDN 1 Banjarjo Kecamatan Pudak Kabupaten Ponorogo dengan jumlah 30 siswa. Jumlah sample penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi yang berjumlah 30 siswa,

maka teknik yang digunakan adalah total sampling. Arikunto, Suharsimi (2006: 134) yang menyatakan: “Sebagai acuan- acuan diambil subyeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih, tergantung dari kemampuan peneliti dilihat dari segi waktu, tenaga, dan dana serta sempit luasnya wilayah dan besar kecilnya resiko yang digantungkan oleh peneliti”.

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: menggunakan daftar pertanyaan (angket) yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang penggunaan model pembelajaran discovery learning dan media pembelajaran power point, dengan sumber data siswa kelas V SDN 1 Banjarjo Kecamatan Pudak dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data prestasi belajar siswa, dengan sumber dokumentasi sekolah yang diambil dari nilai raport hasil evaluasi belajar semester 1 siswa

kelas V SDN 1 Banjarjo tahun pelajaran 2015/2016.

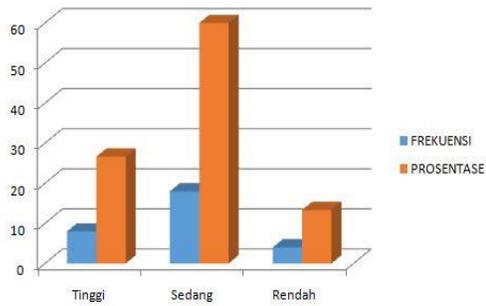
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *discovery learning* ( $X_1$ ) memperoleh 6 responden dalam kategori tinggi dengan prosentase 20%, 20 responden dalam kategori sedang dengan prosentase 67%, dan 4 responden dalam kategori rendah dengan prosentase 13%.



**Gambar 2. Model Discovery Learning**

Model pembelajaran *power point* ( $X_2$ ) memperoleh 8 responden dalam kategori tinggi dengan prosentase 27%, 18 responden dalam kategori sedang dengan prosentase 60%, dan 4 responden dalam kategori rendah dengan prosentase 13%.



**Gambar 3. Model *power point***

Prestasi belajar IPS memperoleh 3 responden dalam kategori tinggi dengan prosentase 10%, 24 responden dalam kategori sedang dengan prosentase 80%, dan 3 responden dalam kategori rendah dengan prosentase 10%.



**Gambar 4. Model prestasi belajar**

Berdasarkan hasil analisis statistik dalam pengujian hipotesis di atas menunjukkan bahwa:

Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap prestasi belajar IPS siswa

Dalam penelitian ini ditemukan adanya pengaruh yang signifikan

terhadap penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap prestasi belajar IPS siswa. Untuk menentukan besar pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap prestasi belajar IPS siswa menggunakan persamaan garis regresi:  $Y = a + b_1.X_1$  artinya  $Y = 63,115 + 0,216.X_1$ . Dengan nilai  $t$  sebesar 3,782 dengan taraf signifikansi 0,001.

Penelitian ini berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Banjarjo Puduk Ponorogo yang ditunjukkan dengan  $t_{hitung}$  sebesar 3,782 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 2,042. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar IPS siswa.

Berdasarkan fakta dan hasil pengamatan penerapan pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan Keterampilan (Anitah,

2009: 55). Di dalam *discovery learning* siswa didorong untuk belajar sendiri secara mandiri, sebagaimana diungkapkan oleh Ilahi (2012: 30). Pada dasarnya *discovery learning* tidak jauh berbeda dengan pembelajaran inquiri, namun pada *discovery learning* masalah yang dihadapkan pada siswa semacam masalah yang direkayasa guru, sehingga siswa tidak harus mengerahkan seluruh pikiran dan ketrampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan didalam masalah itu melalui proses penelitian. (Kemendikbud, 2013).

Berdasarkan fakta dan hasil pengamatan, penerapan pembelajaran penemuan memiliki kelebihan-kelebihan membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan ketrampilan dan proses kognitif (Ilahi, 2012). Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini tergantung bagaimana cara belajarnya. Pengetahuan yang diperoleh sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer (Melani, 2012). Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena

membangkitkan keingintahuan siswa, memotivasi siswa untuk bekerja terus sampai menemukan jawaban. Penerapan model *discovery learning* diduga dapat memberikan kontribusi terhadap pemecahan masalah-masalah pembelajaran yang dialami siswa, khususnya untuk peningkatan pemahaman konsep-konsep maupun pengembangan sikap ilmiah (Depdiknas, 2005: 8). Yang dalam hal ini dapat meningkatkan prestasi siswa.

Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point* terhadap prestasi belajar IPS siswa. Dalam penelitian ini ditemukan adanya pengaruh yang signifikan media pembelajaran *power point* terhadap prestasi belajar IPS siswa. Untuk menentukan besar pengaruh media pembelajaran *power point* terhadap prestasi belajar IPS siswa menggunakan persamaan garis regresi:  $Y = a + b_2.X_2$  artinya  $Y = 63,115 + 0,075X_2$ .

Dengan nilai t sebesar 0,888 dengan taraf signifikansi 0,382. Penelitian ini berarti terdapat pengaruh media pembelajaran *power point* terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Banjarjo Puduk

Ponorogo yang ditunjukkan dengan  $t_{hitung}$  sebesar 0,888 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 0,662. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *power point* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar IPS siswa. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Karena gurulah yang menghendaki media sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswanya. Agar siswa tidak bosan untuk mengikuti proses belajar mengajar. Dalam rangka terciptanya suasana dan kondisi pembelajaran yang kondusif maka perlu menggunakan media yang tepat dan mudah diakses oleh siswa, yaitu media pembelajaran *power point*.

Apabila guru terus mendominasi pembelajaran, siswa akan pasif. Siswa akan lebih banyak mendengarkan ceramah yang bersifat verbal-lisan dalam proses pembelajarannya. Jika demikian, yang terjadi menurut filosof Cina Konfusius, “saya dengar saya lupa, saya lihat saya ingat, saya lakukan saya paham.” Media pembelajaran

*power point* merupakan proses yang kompleks untuk mempermudah belajar siswa AECT (1977: 3). Kehadiran media *power point* akan menangkalkan terjadinya kebosanan dan kelelahan pada diri anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Ada kalanya penjelasan seorang guru yang diberikan simpang siur yakni tidak fokus. Dalam hal ini media sebagai alat bantu dapat berfungsi sebagai penuntun agar proses belajar mengajar mengarah pada tercapainya tujuan pembelajaran, yang pada ujungnya berakar pada peningkatan prestasi belajar.

Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Media Pembelajaran *Power Point* terhadap prestasi belajar IPS siswa. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa, prestasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN 1 Banjarjo Kecamatan Pudak Kabupaten Ponorogo dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan media pembelajaran *power point*, sebesar 31,30% dan 68,70% dipengaruhi oleh variabel lain. Hasil analisis pengaruh

penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan media pembelajaran *power point* terhadap prestasi belajar IPS siswa cukup kuat, hal ini ditunjukkan dengan nilai R sebesar 0,601 sedangkan nilai *standart error of the estimate* sebesar 1,878 yaitu sangat kecil sehingga model regresi dalam penelitian ini sangat tepat dengan persamaan garis regresi:  $Y = a + b_1.X_1 + b_2.X_2$  artinya  $Y = 63,115 + 0,216.X_1 + 0,075.X_2$ .

Hasil analisis diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 7,621 lebih besar dari  $F_{tabel}$  3,355. Taraf signifikan  $F_{hitung}$  sebesar 0,002 lebih kecil dari taraf signifikan  $F_{tabel}$  0,05 (lampiran). Jadi ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan media pembelajaran *power point* terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Banjarjo Kecamatan Puduk Kabupaten Ponorogo. Hal ini sesuai dengan Illahi (2012) yang menyatakan bahwa berdasarkan fakta dan hasil pengamatan, penerapan pembelajaran penemuan memiliki kelebihan-kelebihan membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan ketrampilan dan proses kognitif. Usaha

penemuan merupakan kunci dalam proses ini tergantung bagaimana cara belajarnya.

Pengetahuan yang diperoleh sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer (Melani, 2012). Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena membangkitkan keingintahuan siswa, memotivasi siswa untuk bekerja terus sampai menemukan jawaban. Penerapan model *discovery learning* diduga dapat memberikan kontribusi terhadap pemecahan masalah-masalah pembelajaran yang dialami siswa, khususnya untuk peningkatan pemahaman konsep-konsep maupun pengembangan sikap ilmiah (Depdiknas, 2005: 8).

Begitu juga dengan media pembelajaran *power point*, dalam meningkatkan prestasi belajar perlu memfungsikan media agar terhindar dari gangguan komunikasi penyampaian pesan belajar, yang secara garis besar dikemukakan fungsi media adalah untuk menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat atau motivasi, memotivasi perhatian siswa, mengatasi terbatasnya

ruang, waktu, ukuran, mengaktifkan siswa dalam belajar dan pemberian rangsangan. Kehadiran media *power point* akan menangkal terjadinya kebosanan dan kelelahan pada diri anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Ada kalanya penjelasan seorang guru yang diberikan simpang siur yakni tidak fokus.

Dalam hal ini media sebagai alat bantu dapat berfungsi sebagai penuntun agar proses belajar mengajar mengarah pada tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran *power point* merupakan proses yang kompleks untuk mempermudah belajar siswa AECT (1977: 3). Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran, model pembelajaran dan media yang digunakan juga harus diperhatikan, karena merupakan faktor-faktor yang mempunyai pengaruh yang positif dalam rangka meningkatkan prestasi belajar.

Adapun cara untuk meningkatkan pembelajaran *Discovery Learning*, diantaranya adalah sebagai berikut: (a) para pendidik harus berperan aktif dalam belajar di kelas,

(b) guru harus dapat membantu anak didik mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran, (c) dalam pengajaran *discovery strategy* selalu mengusahakan agar peserta didik terlibat dalam masalah yang dibahas dan menjadi topik pembicaraan, (d) mengaplikasikan model *discovery learning* secara berulang-ulang, dan (e) guru hendaknya menciptakan kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif (Illahi, 2012: 89).

Sedangkan cara untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran *power point*, diantaranya adalah sebagai berikut: (a) seimbangkan antara gambar dan animasi dengan bahan ajar yang ingin disampaikan, (b) menyajikan materi dengan singkat, padat dan jelas yang tidak memakan waktu yang terlalu lama, (c) memberi penekanan pada pembahasan materi yang dibahas dalam slide, sehingga anak-anak tidak bosan dan tidak menimbulkan kesalahpahaman, (d) tulisan jangan terlalu kecil karena harus dilihat oleh banyak siswa, (e) jangan terlalu banyak tulisan yang ditampilkan, dan

(f) usahakan bentuk presentasi yang interaktif (Azhar, 2007: 46).

### KESIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Banjarjo Puduk Ponorogo dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, sehingga anak memiliki pengalaman belajar dan menemukan sendiri intisari pembelajaran yang diajarkan pendidik. Hal ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat mengurangi kejenuhan siswa sekaligus mengubah paradigma berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.

Penggunaan media pembelajaran *power point* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Banjarjo Puduk Ponorogo dengan menyatakan bahwa kehadiran media *power point* akan menangkal terjadinya kebosanan dan kelelahan pada diri anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model

pembelajaran *discovery learning* dan media pembelajaran *power point* secara bersama-sama terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Banjarjo Puduk Ponorogo.

### DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1997). *The Definition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communication and Technology.
- Anni, Catharina Tri, dkk. (2006). *Psikologi Belajar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Ardhana, Wayan. (1997). *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia.
- Arifin. (1988). *Ilmu Komunikasi. Sebuah Pengantar Ringkas*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. (1993) *Menejemen Pembelajaran Secara Manusiawi*. PT Rineka Cipta: Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. (2006) *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Ballew, H. (1967) *Discovery Learning adn Critical Thingking in Alegbra*. Alegbra: The University Of North Carolina Press.
- Barnadib, I. (1996) *Dasar-dasar Kependidikan. Memahami Makna dan Perspektif Beberapa Teori Pendidikan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

- Chumdari. (2013) Artikel. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar.
- Degeng, I. N.S. (1989). *Ilmu Pengajaran. Taksonomi Variabel*. Jakarta. Depdikbud. Dirjen Dikti: P2LPTK.
- Fitri Apriyani Pratiwi, yang berjudul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Ketrampilan Berfikir Kritis Siswa SMAN 7 Pontianak.
- Gagne, Robert. M. (1985) *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston Toronto.
- Gagner (1992) *Model Terpadu Perencanaan Pengembangan SDM*. Jakarta Pustaka.
- Hamalik, Omar. (2003) *Proses Pembelajaran Mengajar*. Pustaka Martina: Bandung.
- Hamalik, Omar. (1988) *Pendekatan Strategi Belajar Mengajar CBSA*. Sinar Baru:Bandung.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. (2002). *Instructional media and technology for learning*, 7th edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Ibrahim, H. (1997). Media pembelajaran: *Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, Tv, dan penulisan naskah slide*. Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV. FIP-IKIP Malang
- Ibrahim. (2001). *Perencanaan Pengajaran*. Cetakan kedua. Jakarta: Depdikbud Bekerjasama dengan PT Rineka Cipta.
- Illahi, M T. (2012). *Pembelajaran Discovery Strategi & Mental Vocational Skill*, Jogjakarta: Diva Press.
- Kemendikbud. (2013). *Model Pengembangan Penilaian Hasil belajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA.
- Nursyamsudin, dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dengan Pendekatan Saintifik*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Permendikbud No. 65 Tahun 2013. *Standar Proses Untuk Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sadia, I W. (2008). *Pembelajaran Kontekstual*. Makalah. Disajikan Pada Pelatihan PKBM di UPTD BPKB Provinsi Bali, tanggal 15 Agustus 2008.
- Sadiman, Arief S, dkk (1986). *Media Pembelajaran Pendidikan*, Pustekom Dikbud & C VI Rajawali: Jakarta.
- Santoso. (2000). *Mengolah Data Statistik Secara profesional*. Jakarta: Elex Media Komputinda.
- Santoso. (2001). *Mengolah Data Statistik Secara profesional*. Jakarta: Elex Media Komputinda.
- Slavin, R E. (1994) *Educational Psikologi Pendidikan, Theory*

- adn Practice*, Allyn and Bacon:  
Toronto.
- Sugiyono. (1999). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2013). *Statistik Untuk Penelitian*. Cetakan ke- 21. Alfabeta: Bandung.
- Sulaiman. (2004). *Analisis Regresi Menggunakan SPSS*. Yogyakarta.
- Syah, M. (2006). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Walgito, Bimo (1993) *Peran Orang Tua dalam Pembentukan Kepercayaan Diri. Suatu Pendekatan Psikologi Humanistik*. Yogyakarta.