



Penerapan Penggunaan Media C-Card Terhadap Keaktifan Peserta Didik Kelas XI IPS 1 Mata Pelajaran PPKn Di SMA Negeri 6 Malang Tahun Pelajaran 2021-2022

Natalia Aristina Dewi, S.Pd

SMA Negeri 6 Malang, nataliadewi613@gmail.com

Abstract (English)

This research is concerned with efforts to change boring learning conditions by using creative learning media and attracting students' interest by using C-Card media. The purpose of this study was to determine how much influence the C-card media in the learning process had on the activeness of students in teaching and learning activities. C-Card media is a learning media that provides a fun and interesting learning process. Media C-card is an active learning activity that involves all students who are divided into three groups who have tasks according to the colored cards they hold. This research is in the form of descriptive analysis. Data collection techniques through interviews, observations, and documentation studies. The data sources of this research are teachers and students, places and events of activities. Data collection techniques used are interview, observation and documentation studies. The technical analysis used is to do a quantitative description. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the C-card learning media using the C-card learning media students are more active and creative in participating in the learning process and making it easier to understand the material presented so as to achieve complete learning through interesting and fun learning.

Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini berkaitan dengan upaya mengubah kondisi pembelajaran yang membosankan dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik minat peserta didik dengan menggunakan media C-Card. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media C-card dalam proses pembelajaran terhadap keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Media C-Card merupakan media pembelajaran yang memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Media C-card merupakan kegiatan belajar aktif yang melibatkan seluruh peserta didik yang dibagi menjadi tiga kelompok yang memiliki tugas sesuai dengan kartu berwarna yang mereka pegang. Penelitian ini berbentuk deskriptif analisis. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Sumber data penelitian ini adalah guru dan peserta didik, tempat dan peristiwa kegiatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran C-card dengan menggunakan media pembelajaran C-card peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran dan mempermudah dalam memahami materi. disajikan sehingga tercapai pembelajaran yang utuh melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Article History

Received: 1 Mei 2023
Reviewed: 22 Mei 2023
Published: 29 Mei 2023

Key Words

C-Card, Learning, Aktive,
Teacher, Student

Sejarah Artikel

Received: 1 Mei 2023
Reviewed: 22 Mei 2023
Published: 29 Mei 2023

Kata Kunci

C-Card, Pembelajaran, Aktif,
Guru, Peserta Didik





Pendahuluan

Pasal 1 Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Jadi pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan peserta didik belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu. Guru merupakan salah satu ujung tombak keberhasilan pendidikan. Untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Tantangan bagi seorang guru adalah bagaimana memberikan pengalaman belajar bagi anak didiknya untuk menguasai kompetensi dalam kehidupannya di masa kini dan masa yang akan datang lebih baik dari masa yang lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap sosial, kepedulian dan berpartisipasi untuk membangun kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik sesuai dengan tujuan pendidikan.

Pendidikan merupakan usaha yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Guru adalah salah satu sumber daya pendidikan yang harus dibina dan dikembangkan terus menerus. Pembelajaran yang efektif akan membekali peserta didik dengan pengalaman menyenangkan dan bermakna akan mengendap dalam pikiran peserta didik sepanjang masa sebab belajar yang baik pada dasarnya adalah pembelajaran yang memberikan anak pengalaman yang menantang, kreatif dan konstruktif yang tujuan akhirnya adalah membantu peserta didik untuk dapat memecahkan masalah dimasa yang akan datang. Untuk memberikan pembelajaran yang efektif guru diharapkan mampu menjadi fasilitator agar peserta didik agar mampu menyerap materi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sedang diajarkan dengan baik tentunya dengan menggunakan media dan metode yang menyenangkan sehingga kelas menjadi aktif. Pembelajaran aktiflah yang menjadi solusi untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik dengan menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mengkondisikan agar peserta didik selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dilakukannya selama pembelajaran. Namun diperjelas oleh Warsono dan Hariyanto (2012) pembelajaran aktif adalah istilah payung bagi berbagai model pembelajaran yang berfokus kepada peserta didik sebagai penanggung jawab belajar. Jadi meskipun dalam pendapatnya beliau mengatakan bahwa pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pembelajaran, tetapi secara umum pembelajaran aktif adalah sebuah model. Menurut, pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran (Hisyam Zaini, dkk.2008)

Mata pelajaran PPKn menjadi mata pelajaran yang membosankan karena banyak guru PPKn hanya menggunakan metode ceramah, pada buku cetak PPKn hanya disajikan tulisan yang panjang dan guru jarang menggunakan alat peraga sehingga peserta didik menjadi bosan dan tidak tertarik. Belum lagi mata pelajaran PPKn ini ditempatkan pada jam-jam kritis sehingga membuat para peserta didik menjadi sangat bosan dan jenuh. Ini adalah tantangan untuk guru mata pelajaran PPKn untuk menyajikan pelajaran yang semula membosankan untuk menjadi pelajaran yang menyenangkan.

Guru harus selalu berinovasi agar bisa mengubah kondisi yang membosankan dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang kreatif dan menarik minat peserta didik salah satunya dengan menggunakan media C-Card. Dalam penelitian ini guru menggunakan media C-Card agar menjadi media pembelajaran yang mampu untuk menyampaikan tujuan





pembelajaran kepada peserta didik dan menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Metode Penelitian

Metode Penelitian artikel ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Daya yang terkumpul dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif. Metode untuk pengumpulan data yakni metode observasi dan metode tes. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data proses belajar mengajar dengan menggunakan media C-Card. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data keberhasilan peserta didik dalam memahami materi.

Waktu Dan Tempat Kegiatan

Waktu penelitian mulai bulan Agustus – September tahun 2021. Objek penelitian penulisan ini peserta didik Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 6 Malang. Populasi penelitian sejumlah satu kelas, karena peneliti mengajar di kelas tersebut. Metode penelitian deskriptif kuantitatif dan metode wawancara digunakan untuk mengetahui dan mempelajari data dari sampel yang diambil dari populasi. Dengan metode ini diperoleh data atau informasi kejadian-kejadian relatif, distribusi, serta hubungan-hubungan antar variable. (Sugiyono, 2016) Tahapan tersebut: Pertama, tahap perencanaan dimulai pada pertengahan bulan Agustus 2021. Tujuannya mengidentifikasi rumusan permasalahan yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 6 Malang. Kedua, tahap pelaksanaan yang selanjutnya dicari beberapa alternatif solusi menjawab rumusan masalah. Media tertentu yang biasa digunakan dalam beberapa mata pelajaran di SMA Negeri 6 Malang yaitu C-Card. Hal ini sejalan dengan pemikiran jika pertanyaan yang muncul atas masalah yang ada maka perlu dijawab, dan dikaji secara ilmiah (Muri Yusuf, 2017). Hasil penggalian data menggunakan wawancara, studi dokumentasi dan observasi. Ketiga, tahap evaluasi dan kesimpulan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kurikulum 2013 mengutamakan pembelajaran yang mendorong aktivitas fisik dan mental peserta didik secara optimal. Praktek pembelajaran demikian mendukung tumbuhnya pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran ini menggerakkan seluruh aktivitas fisik dan mental peserta didik sehingga peserta didik memiliki banyak pengalaman belajar melalui pemberdayaan potensi dirinya. (UU NOMOR 20 TAHUN 2003) Proses pembelajaran ini merupakan strategi untuk menumbuhkan metakognitif peserta didik. Peserta didik didorong untuk melakukan proses pembelajaran berbasis pemberdayaan potensi diri sehingga muncul strategi otomatis pada diri peserta didik. Pembelajaran ini melatih peserta didik mampu berfikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif sebagaimana dibutuhkan dalam kehidupan abad 21.

Permasalahan terkait dengan pembelajaran sering muncul di kalangan guru. Guru belum tentu semuanya memahami bahwa sebenarnya tujuan utama pembelajaran adalah mengaktifkan potensi peserta didik agar dapat mencari tahu dan menerapkan apa yang telah diketahuinya menjadi sebuah keterampilan dalam rangka membangun sikap mereka. Fakta menunjukkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengimplementasikan pembelajaran yang mampu mengaktifkan potensi peserta didik secara optimal (pembelajaran berbasis pemberdayaan potensi).





Media C-card (Colour Card)

Dalam penelitian ini penulis berusaha membuat pembelajaran menjadi aktif dengan mengaktifkan potensi peserta didik secara optimal. Dengan melakukan pembelajaran yang aktif menggunakan media C-Card (*Colour card*). C-card sendiri adalah nama media pembelajaran yang merupakan pengembangan dari model pembelajaran *make and match*. Model pembelajaran *make a match* artinya peserta didik mencari pasangan setiap peserta didik mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang mereka pegang. Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu peserta didik disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. (Tarmizi dalam Novia (2015))

Hasil Kegiatan Sebelum Diadakan Tindakan

Hasil dari kemampuan tes awal peserta didik dalam materi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia peserta didik diminta untuk mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi. Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan informasi awal tentang kemampuan peserta didik memahami materi sebelum menggunakan media.

Tabel 1
Skor Kemampuan Tes Awal Peserta didik Sebelum Diadakan Tindakan

Skor	Frekuensi	Presentase (%)	Keterangan
<70	2	6,666	BELUM TUNTAS
>70	28	93,333	TUNTAS
Jumlah	20	100	
Nilai rata-rata		78	
Nilai Tertinggi		95	

Berdasarkan tabel diatas terdapat 2 peserta didik sebesar 6,666% yang skornya tinggi, 28 peserta didik sebesar 93,333% yang skornya rendah. Ini berada pada kategori cukup. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pencapaian peserta didik dalam memahami materi masih kurang dari ketuntasan, belajar, yakni 70. Hal ini berarti bahwa pencapaian peserta didik perlu ditingkatkan dengan model pembelajaran yang lebih baik sehingga kemampuan peserta didik dapat meningkat menuju pembelajaran yang tuntas. menyiapkan langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan di kelas.

Hasil Kegiatan Setelah Menggunakan Media C-card

Pembelajaran dengan materi wilayah NKRI dengan menggunakan media C-Card yang dilakukan guru mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang sudah direncanakan. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan apersepsi yang berkaitan dengan pembelajaran. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kompetensi dasar yang disampaikan adalah menjelajah wilayah NKRI, sementara itu tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran adalah peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi kemudian merancang, melaksanakan dan membuat hasil analisis wilayah NKRI.





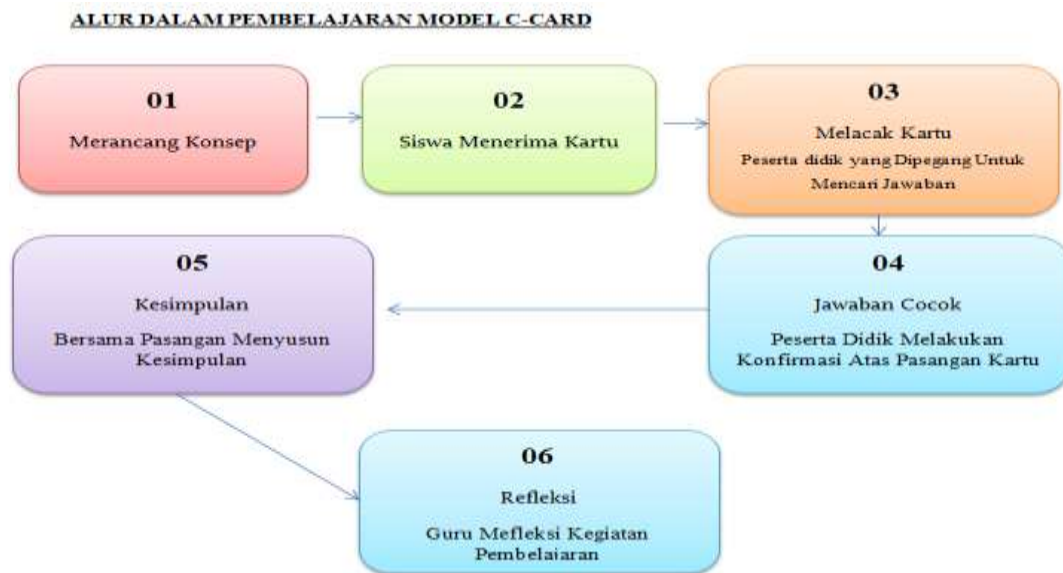
Memasuki kegiatan inti guru memulai pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah Penggunaan C-card (*Colour-Card*)

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (red card berupa kartu soal dan yellow card berupa kartu jawaban).
2. Setiap anggota kelompok mendapat satu kartu.
3. Untuk yang memegang *red card* yang berisi soal dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
4. Kelompok yang memegang *yellow card* yang isinya jawaban akan membuka kartunya jika kartu merah yang berupa soal cocok dengan kartu yang dipegang.
5. Setiap peserta didik aktif mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartu yang dipegang (kartu soal atau kartu jawaban).
6. Setiap pasangan menunjukkan hasil kerja kepada penilai.
7. Peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
8. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
9. Bersama pasangannya peserta didik membuat laporan secara tertulis materi dari kartu yang sudah ditemukan.

Berikut digambarkan alur pelaksanaan pembelajaran dengan model C-card



Gambar 1

Sumber : BPS MGMPs SMAN 6 Malang, 2021





Tabel 2
Nilai Tes Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siklus II Kelas XI IPS 1

Skor	Frekuensi	Presentase (%)		Keterangan
<70	0	0		
>70	30	100		TUNTAS
Jumlah	30	100		
Nilai rata-rata			81,166	
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			70	

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengasai materi Wilayah NKRI secara umum dikaitkan tergolong baik dengan skor rata-rata 81,66. Jika dirinci paparan umum tentang perolehan skor peserta didik kelas XI IPS 1 tampak pada tabel dibawah ini :

Tabel 3
Perolehan skor dan persentase hasil belajar mata pelajaran PPKn Kelas XI IPS 1

Kriteria	Jumlah Peserta didik	Persentase (%)
Sangat Baik	6	20
Baik	19	63
Cukup	5	17
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
JUMLAH	30	100

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dijelaskan bahwa dari 30 peserta didik kelas XI IPS 1 yang mengikuti pembelajaran dengan media C-card ditemukan 6 orang peserta didik (20%) yang mendapatkan nilai sangat baik, 19 peserta didik Baik (63%), 5 peserta didik memperoleh nilai cukup (17%). Sementara itu tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dan sangat kurang. Berdasarkan persentase tersebut secara klasikal pembelajaran Menjelajak Wilayah NKRI dikatakan berhasil karena 91,30% peserta didik memperoleh 70 keatas atau dengan nilai baik dan sangat baik.

Data tersebut menunjukkan bahwa ada perubahan atau peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dari sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan media C-card. Rata-rata skor sebelum menggunakan media sebesar (62,8) dan setelah diterapkannya media tersebut rata-rata skor menjadi (76,8). Itu artinya terjadi peningkatan skor (14%)

Pembahasan

Penggunaan media C-card (Colour card) merupakan salah satu pengembangan dari model pembelajaran make and match. Guru berusaha menampilkan pembelajaran yang





aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Yang menjadi harapan oleh guru dalam pembelajaran dengan media C-Card ini adalah peserta didik dapat memahami tujuan, materi yang disampaikan dan bisa mencapai ketuntasan belajar melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Peserta didik aktif mengikuti pembelajaran, tidak ada yang pasif. Media ini bertujuan adanya aktivitas pembelajaran yang aktif dan menyenangkan semua peserta didik ikut terlibat didalamnya. Dalam proses pembelajaran media C-Card peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok yang dimana setiap kelompok memiliki tugas masing-masing dimana setiap peserta didik mencari pasangan dari pertanyaan atau soal dan jawaban yang terdapat dalam red card dan yellow card dan kemudian dinilai oleh kelompok penilai yang menunjukkan blue card yang berisi informasi. Dalam proses ini semua peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran tetapi dilain pihak kelas menjadi lebih ramai karenanya tentunya peserta didik bergerak aktif untuk mencari pasangan dari kartu yang dipegang. Langkah berikutnya secara bersama-sama membuat laporan secara tertulis tentang hasil temuannya yang akan dipresentasikan kepada guru. Dalam proses ini guru berperan sebagai pendorong, motivasi dan membantu memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik. Guru juga bisa melakukan observasi terhadap keterampilan peserta didik dalam mencari dan menggali informasi bersama-sama.

Dalam pembelajaran C-card ini selain tujuannya sebagai proses penyampaian materi penanaman nilai-nilai karakter juga dapat dilakukan yaitu sikap kerjasama antar peserta didik terwujud dengan dinamis dan memunculkan dinamika gotong royong yang merata di seluruh peserta didik dan sikap saling menghargai. Karena dalam proses pembelajaran sekarang ini bukan hanya materi yang disampaikan tetapi penanaman karakter juga diharapkan juga tercapai.

Tetapi dalam pelaksanaannya pembelajaran C-card ini tidak bisa maksimal dikarenakan pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan dalam masa pandemi Covid-19 yang memberlakukan jam pelajaran cukup singkat (pendek) sehingga tidak bisa maksimal karena keterbatasan waktu dan jangan sampai peserta didik banyak bermain-main dalam proses pembelajaran ini sehingga diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan dan memotivasi peserta didik untuk menjadi bagian penting untuk menumbuhkan kesadaran pada diri peserta didik terhadap keseriusan dalam proses belajar mengajar.

Kesimpulan

Pembelajaran yang efektif akan membekali peserta didik dengan pengalaman menyenangkan dan bermakna yang akan mengendap dalam pikiran peserta didik sepanjang masa sebab belajar yang baik pada dasarnya adalah pembelajaran yang memberikan anak pengalaman yang menantang, kreatif dan konstruktif yang tujuan akhirnya adalah membantu peserta didik untuk dapat memecahkan masalah dimasa yang akan datang. Penggunaan media pembelajaran C-card dalam proses pembelajaran peserta didik lebih aktif dan kreatif. Dalam proses ini semua peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena peserta didik bergerak aktif untuk mencari pasangan dari kartu yang dipegang dan bersama dengan kelompoknya menyusun laporan yang akan dipresentasikan. Sehingga peserta didik dibawah bimbingan guru dapat lebih memahami materi yang disampaikan sehingga mencapai ketuntasan belajar dengan melalui proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan





Saran

Guru selalu dituntut untuk selalu berinovasi dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan banyak kegiatan-kegiatan pengembangan diri seperti seminar, workshop dan pelatihan-pelatihan yang dapat mengembangkan potensi guru untuk lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran yang aktif dan menarik.

Daftar Pustaka

- Ayu Anggita Anggita Anggraeni, P Verylana, Ibnu Fatkhu R Fatkhu R (2019), Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika, Vol 3, No 2 (2019) ejournal.undiksha.ac.id
- Buku Siswa Kelas X Edisi Revisi (2017) Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud. Cetakan Ke-1, 2016, Jakarta
- Direktorat Pembinaan SMA. Panduan Pengembangan Belajar Aktif, 2017. Jakarta
- Direktorat Pembinaan SMA. Model-model Pembelajaran, 2017. Jakarta
- <https://text-id.123dok.com/document/nzw12ol1q-pengertian-kartu-kata-bergambar.html>
- <https://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-langkah-model-pembelajaran-make-match/>
- Hisyam, Zaini. 2011. Strategi Pembelajaran Aktif. CTSD: Yogyakarta
- Huss, John A (2006). "Gifted Education And Cooperative Learning: A Miss Or A Match". ProQuest Journal Vol 29 No.4.
- Mawardi, M. (2018). Designing the Implementation of Model and Instructional Media. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8(1), 26-40.
- Kokom Komalasari, M.Pd, Prof. Dr. Pendalaman Model Pembelajaran PPKn disajikan dalam BIMTEK Karya Inovatif, 7-10 Desember 2021
- Muhamad Taupan dan Ine Ariyani Suwita, BUKU GURU PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN UNTUK SMA-MA/SMK-MAK KELAS X, 2018, Yrama Widya
- Nurfaidah (2011). "Mengoptimalkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah melalui cooperative learning dengan model make a match: penelitian tindakan kelas di SMA Negeri 4 Palu". Jurnal PTK DBE, vol.1 tahun 2011.
- SUGIYONO , Prof. Dr. METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2016, Bandung:Alfabeta
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL
- Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 2(2), 158-169.
- Warsono,H., MS Hariyanto, Pembelajaran aktif teori dan assesment, 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Yulia S., Anna M., Novia A. G., Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Mendengarkan Penjelasan Tentang Simbol, STKIP Persada Khatulistiwa, Vox Edukasi Vol 6, No 2 Nopember 2015 Jl. Pertamina Sengkuang, Sintang
- Yusuf, A. Muri, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. eBook. 2017. Terbitan: Kencana

