

PENGARUH METODE PENUGASAN DENGAN TEKNIK REWARD DAN SELF REGULATED LEARNING TERHADAP BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 2 MI SABILILLA PASANGGAR PEGATENAN PAMEKASAN

Oleh:

Abdul Hafid¹⁾, Mustaji²⁾, Retno Danu³⁾

¹ Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, PPs Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
e-mail: hafidabdul2014@gmail.com

² Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Pasjasarjana Universitas Negeri Surabaya
e-mail: mustaji@unesa.ac.id

³ Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, PPs Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
e-mail: retno.danu@unipasby.ac.id

Abstrak

Rendahnya motivasi di dalam pembelajaran mengindikasikan rendahnya Self Regulate Learning yang membuat siswa merasa kurang tertarik dan menyebabkan kurangnya aktivitas di dalam kelas. Motivasi intrinsik dapat dikembangkan dengan menggunakan metode penugasan dengan teknik reward/ Pemberian hadiah. Metode belajar ini (Metode penugasan dengan teknik reward) dapat digunakan dan bisa meningkatkan Self Regulate Learning siswa. Tujuan dari menggunakan Metode penugasan dengan teknik reward dan self regulate learning terhadap hasil belajar Matematika Adalah: Meningkatkan motivasi pembelajaran yang membuat siswa merasa lebih tertarik dan bertujuan untuk melihat hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode penugasan dengan teknik reward dan Melihat hasil belajar antara siswa yang memiliki Self Regulate Learning tinggi dengan Self Regulate Learning rendah serta melihat interaksi antara metode pembelajaran dengan Self Regulate Learning. Metode yang digunakan Adalah Desain eksperimen True Experimental Design dengan jenis Pretest-posttest Control Group Design. Dikatakan True Experimental Design karena dalam rancangan ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi eksperimen (Sugiyono, 2017: 112). Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control

Kata kunci: Metode Penugasan, Teknik Reward, Self Regulated Learning, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keber-langsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh. Jika pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan SDM, tenaga pendidik dalam hal ini guru se-bagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang muncul. Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam

Jika pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan SDM, tenaga pendidik dalam hal ini guru se-bagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang muncul. Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam

implementasi proses pembelajaran di dalam kelas sebagai unsur mikro dari suatu keberhasilan pendidikan. Kehidupan Sosial dan Ekonomi Siswa

Kehidupan Sosial dan Ekonomi Siswa

Kemiskinan menurut Van Den Berg (2001) merupakan istilah yang terkait pengertian relative maupun absolut. Seseorang atau keluarga dianggap miskin atau hidup dalam kemiskinan jika pendapatan mereka atau akses mereka terhadap barang atau jasa relative rendah dibandingkan orang lain dalam perekonomian. Kemiskinan juga dapat dilihat sebagai tingkat absolut pendapatan atau standar hidup. Kemiskinan merupakan hal yang kompleks. Kemiskinan berkaitan erat dengan kualitas sumber daya manusia. Kemiskinan muncul karena sumber daya manusia yang tidak berkualitas, begitu pula sebaliknya. Membangun pengertian kemiskinan bukanlah perkara yang mudah karena kemiskinan mencakup beberapa dimensi. Dimensi kemiskinan dapat diidentifikasi menurut ekonomi, sosial, politik. Kemiskinan secara ekonomi dapat diartikan sebagai kekurangan sumber daya yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesejahteraan. Kemiskinan ini dapat diukur secara langsung dengan menetapkan persediaan sumber daya yang tersedia dan membandingkannya dengan ukuran baku.

Kemiskinan menjadi fokus perhatian bagi pemerintah Indonesia. Masalah kemiskinan di negara ini selalu bersamaan dengan masalah laju pertumbuhan penduduk yang kemudian menghasilkan pengangguran, ketimpangan sosial dalam distribusi pendapatan nasional maupun pembangunan dan pendidikan yang menjadi modal utama untuk dapat bersaing di dunia kerja. Di zaman sekarang untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas maka perlu diimbangi dengan biaya sehingga masyarakat berekonomi lemah tidak mampu untuk membayarnya. Akibatnya, pendidikan dan pengetahuan yang mereka miliki dibawah standar. Bahkan banyak anak-anak yang tidak sekolah dan putus sekolah karena kemiskinan. Keterkaitan kemiskinan dengan pendidikan sangat besar karena pendidikan memberikan kemampuan untuk berkembang lewat penguasaan ilmu dan ketrampilan. Pendidikan juga menanamkan kesadaran akan pentingnya martabat manusia. Mendidik dan memberikan pengetahuan berarti menggapai masa depan. Hal tersebut seharusnya menjadi semangat untuk terus melakukan upaya mencerdaskan bangsa. Dalam upaya mengentaskan dan memutuskan mata rantai kemiskinan, salah satu titik berat yang harus diberikan perhatian yang serius adalah anak-anak. Pemerintah seharusnya bisa menjamin dan memenuhi hak-hak mereka. Alokasi anggaran untuk kepentingan publik juga seharusnya lebih berpihak pada pembangunan generasi penerus dan diarahkan untuk memenuhi hak-hak anak dalam rangka mengembangkan potensi diri serta memberikan bekal kemampuan untuk masa depan mereka. Penghematan anggaran juga sepatutnya dilakukan oleh para wakil rakyat jika memang mereka benar-benar serius dan tulus mewakili rakyat dan menjalankan fungsinya sebagai wakil rakyat, termasuk anak-anak yang hidup dalam kemiskinan, mengingat masih begitu banyak dan akan lebih banyak lagi barisan anak-anak yang harus ditolong akibat semakin kerasnya deraan kehidupan ekonomi yang semakin memprihatinkan akhir-akhir ini.

Melihat kondisi yang seperti itu, perlu kiranya melakukan pengembangan dan peningkatan mutu dalam pembelajaran matematika, yakni pembelajaran yang mampu mengoptimal-kan interaksi setiap elemen untuk menumbuh kembangkan kemampuan berpikir. Upaya mengembangkan kemampuan berpikir salah satunya dapat dilakukan dengan jalan membangun pemahaman pada diri siswa.

Merosotnya motivasi belajar dikalangan siswa, hal ini yang menimbulkan permasalahan dikalangan guru seperti timbulnya rasa malas dan keinginan tidak mau belajar, tidak ada komitmen untuk mengerjakan tugas dan hasil belajar siswa menurun. Semua ini disebabkan karena tidak adanya Self Regulate Learning pada diri siswa sehingga muncullah rasa acuh yang membuat siswa malas untuk belajar.

Berdasarkan masalah yang ada di sekolah, yaitu rendahnya Self Regulate Learning siswa pada mata pelajaran matematika maka sebagai seorang guru

haruslah mampu mengatasinya dengan cara menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, efisien dan menyenangkan sehingga terciptalah motivasi dalam peserta didik tentunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran terealisasi dengan baik.

Beberapa ahli (Gettinger & Seibert, 2002; Pintrich & Schunk, 2002; Weinstein et al, 2000 dalam Cleary & Zimmerman, 2004) mengungkapkan bahwa rendahnya motivasi siswa, penggunaan strategi yang tidak efektif, dan rendahnya regulasi diri merupakan faktor penting yang mempengaruhi rendahnya prestasi akademik siswa. Paparan tersebut menunjukkan bahwa SLR, adalah kunci dalam mencapai tujuan pendidikan dan dapat digunakan untuk menjawab berbagai permasalahan tersebut.

SRL, merupakan suatu konsep yang penting dalam teori belajar kognitif sosial yang mendasarkan pada banyak prinsip-prinsip belajar perlakuan tetapi memberi perhatian besar pada dampak tanda-tanda pada perilaku dan pada proses mental internal serta menekankan dampak pikiran terhadap tindakan dan tindakan terhadap pikiran (Slavin, 2003). Secara internal, SLR mensyaratkan sejumlah proses internal dasar seperti memori, perhatian, kapasitas untuk mengatasi gangguan terhadap apa yang sedang dilakukan, dan kemampuan untuk memonitor keberhasilan dan atau kegagalan terkait dengan apa yang sedang dilakukan (Bukatko & Daehler, 2012).

SLR, bukanlah suatu kemampuan mental atau keterampilan performansi akademik, tetapi merupakan proses pengarahan diri dimana siswa mengubah kemampuan mental mereka ke dalam keterampilan akademik. Belajar dipandang sebagai suatu aktivitas dimana siswa melakukan sesuatu diri mereka sendiri secara proaktif, yaitu memiliki kesadaran penuh akan kekuatan dan kelemahan mereka untuk secara personal menetapkan tujuan belajar dan membuat strategi-strategi sendiri dalam mengerjakan tugas-tugas belajar. (Zimmerman, 2002). Kegiatan meregulasi pikiran dan proses belajar dalam SLR, membutuhkan pengetahuan metakognitif. Tiga keterampilan penting yang harus dikuasai untuk itu adalah keterampilan membuat perencanaan, memonitor, dan mengevaluasi (Woolfolk, 2005). Dengan kata lain, SLR, merupakan penggabungan antara keterampilan dan kemauan dalam diri seseorang (McCombs & Marzano, 1990; Paris & Cross, 1983 dalam S.G, Paris & Paris, 2001).

Model belajar tradisional, dimana guru memberikan catatan didepan kelas dan siswa menyalinnya dalam bukunya sendiri, tidak mendukung meningkatnya keterampilan SLR, dan dalam kenyataannya justru menghambat perkembangannya (Boekaerts, 1997). Sebaliknya, menciptakan lingkungan kelas yang menuntut keterlibatan siswa misalnya belajar dengan cara SLR dapat meningkatkan iklim motivasi di kelas, seperti iklim belajar, iklim prestasi, dan gaya mengajar. Lingkungan kelas yang meningkatkan persepsi otonomi dengan membiarkan siswa memilih dan

memberi kesempatan untuk mengarahkan belajar sendiri terbukti meningkatkan motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik dapat dikembangkan dengan menggunakan metode penugasan dengan teknik reward/ Pemberian hadiah. Metode belajar ini (Metode penugasan dengan teknik reward) dapat digunakan dan bisa meningkatkan Self Regulate Learning siswa.

Di dalam metode penugasan dengan teknik reward dan Self Regulate Learning, menata sendiri belajarnya bertujuan untuk mampu mengatur, menata (meregulasi) sendiri belajarnya (self-regulated learning), dan hadiah merupakan bentuk motivasi sebagai penghargaan atas perilaku yang sesuai. Pemberian hadiah ini bertujuan untuk memberikan penguatan (Reinforcement) terhadap perilaku yang baik. Sehingga akan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

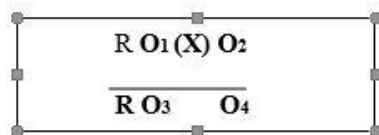
Desain eksperimen yang digunakan adalah True Experimental Design dengan jenis Pretest-postest Control Group Design. Dikatakan True Experimental Design karena dalam rancangan ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi eksperimen (Sugiyono, 2017: 112).

Pretest – Posttest Control Group Design, yaitu bentuk eksperimen yang dilakukan dengan melakukan randomisasi terhadap dua kelompok (kelompok kontrol dan kelompok eksperimen). Desain eksperimen ini dilakukan dengan jalan melakukan pengukuran atau observasi awal sebelum dan setelah perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretes untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Hasil pretes yang baik bila kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah (O2 – O1) - (O4 – O3) (Sugiyono, 2017: 112).

Model desain ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1. True Eksperimen Desain (Pretest – Posttest Only Control Design)



Keterangan:

R : Random

O1 : Pretest kelompok eksperimen

O2 : Posttest kelompok eksperimen

O3 : Pretest kelompok control

O4 : Posttest kelompok control

X : Treatment (Metode penugasan teknik reward)

Pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat, dilihat dari perbedaan skor Pretest (O1) dan Posttest (O2). Apabila terdapat perbedaan antara skor Pretest dan Posttest, dimana skor Posttest lebih tinggi

secara signifikan dibandingkan skor Pretest, maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan mempunyai pengaruh atau efektif terhadap perubahan yang terjadi pada variabel terikat.

Tabel 3.2 Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut (Pretest-postest Control Group Design):

Metode SRL	Penugasan Teknik reward	Konvensional
SLR Tinggi	Pen/SRLtinggi	Kon/SLRtinggi
SLR Rendah	Pen/SRLrendah	Kon/SLRrendah

Dalam desain penelitian di atas, masing-masing kelas diberikan perlakuan berbeda. Kelas eksperimen menggunakan metode penugasan dengan teknik reward dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Masing-masing kelas diberikan pre-test diawal pertemuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan maka setiap kelas diberikan post-test diakhir pertemuan untuk mengukur tingkat keberhasilan perlakuan yang telah diberikan.

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi atau study sensus (Sabar, 2007).

Sedangkan menurut Sugiyono pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011: 80).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa MI kelas 2 di seluruh Desa Pasanggar Kecamatan Pegantenan Pamekasan tahun pelajaran 2017/2018.

Tabel 3.3 Anggota Populasi siswa MI kelas 2 di seluruh Desa Pasanggar Kecamatan Pegantenan Pamekasan tahun pelajaran 2017/2018.

Nama lembaga	Jumlah siswa
MI. Al-Mukhlisin	19
MI. As-Sunni	20
MI. Babul Ulum I	11
MI. Babul Ulum II	12
MI. Mambaul Ulum	16
MI. Miftahul Ulum XI	16
MI. Nahdlatun Nasyi'in	19
MI. Nurut Taqwa	13
MI. Raudlatul Mutaallimin	8
MI. Riyadul Muhtadin	15
MI. Sabilillah	21
MI. Tarbiyatul Atfal I	16
MI. Tarbiyatul Aulad	21

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2014: 120). Menurut Riduwan (2013: 10), sampel

adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Tidak semua data dan informasi akan diproses dan tidak semua orang atau benda akan diteliti, melainkan cukup dengan menggunakan sampel yang mewakilinya.

Adapun teknik sampel yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah Non probability sampling, dengan jenis Sampling purposive. Non probability sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/ kesempatan yang sama bagi setiap unsur/ anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2017: 122). Sampling purposive merupakan jenis teknik penentuan sampel dengan pertimbangan (Sugiyono, 2017: 124).

Adapun pertimbangan-pertimbangannya sebagai berikut:

- a. Diambil siswa yang banyak.
- b. Guru yang mengajar telah mengenal lembaga tersebut

Tabel 3.4 Sampel Penelitian

Nama lembaga	Jumlah siswa
MI Sabilillah	21
MI Riyadul Muhtadin	15
MI Al-Mukhlisin	19
MI Mambaul Ulum	16

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan variabel-variabel dalam penelitian ini, ada dua variabel bebas yaitu Metode Penugasan Teknik Reward, Self Regulate Learning dan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Data hasil penelitian dapat dikelompokkan dalam tabel sebagai berikut :

Hasil Belajar Siswa dengan Metode Penugasan dan Reward

Dengan melakukan perhitungan dapat diketahui bahwa siswa dengan Metode penugasan dengan reward memperoleh hasil belajar adalah dengan rata-rata 31 dan simpangan deviasi (SD) nya adalah 4,34248 dari sejumlah siswa 36 siswa.

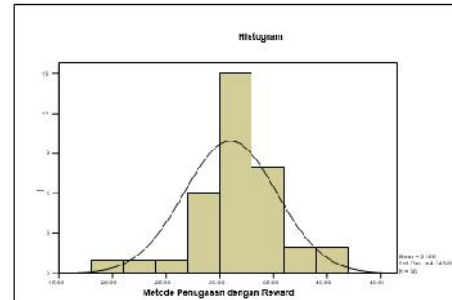
Berikut ini disajikan deskripsi statistik, tabel frekuensi dan histogramnya sebagai berikut :

Tabel 4.1. Deskripsi Hasil belajar Siswa Metode Penugasan dengan Reward

Statistics		
Metode erugasan dengan Reward		
N	Valid	36
	Missing	36
Mean		31,0000
Median		31,0000
Mode		30,00
Std. Deviation		4,34248
Variance		18,857
Range		23,00
Minimum		19,00
Maximum		42,00
Sum		1115,00

Tabel 4.2. Frekuensi Hasil belajar Siswa Metode Penugasan dengan Reward

Metode Penugasan dengan Reward				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10,00	3	4,2	2,8
	22,00	1	1,4	5,6
	24,00	1	1,4	8,5
	27,00	3	4,2	10,7
	28,00	3	4,2	25,0
	30,00	6	8,5	41,7
	31,00	5	7,0	58,6
	32,00	4	5,0	60,7
	33,00	4	5,6	77,8
	34,00	2	2,0	83,0
	35,00	2	2,8	88,6
	38,00	2	2,0	94,4
	39,00	1	1,4	97,2
	42,00	1	1,4	100,0
Total	36	50,7	100,0	
Missing	System	36	50,7	
Total		71	100,0	



Gambar 4.1. Histogram Hasil belajar dengan Metode Penugasan dengan Reward

Hasil belajar Siswa Metode Konvensional

Setelah diadakan perhitungan dapat diketahui bahwa siswa metode konvensional memperoleh hasil belajar adalah dengan rata-rata 13,1429 dan simpangan deviasi (SD) nya adalah 1,62956 dari sejumlah siswa 35 siswa.

Berikut ini disajikan deskripsi statistik, tabel frekuensi dan histogramnya sebagai berikut :

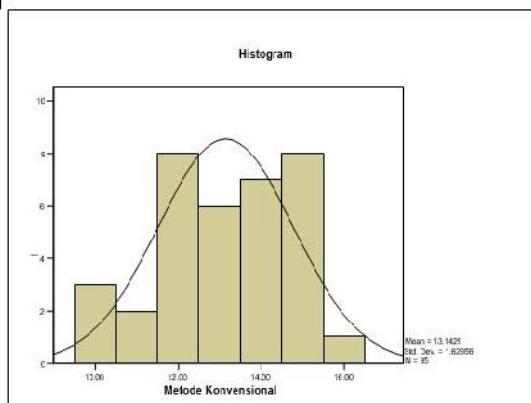
Tabel 4.3. Deskripsi Hasil belajar Siswa metode konvensional

Statistics		
Metode Konvensional		
N	Valid	35
	Missing	36
Mean		13,1429
Median		13,0000
Mode		12,00
Std. Deviation		1,62956
Variance		2,655
Range		6,00
Minimum		10,00
Maximum		16,00
Sum		460,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tabel 4.4. Frekuensi Hasil belajar Siswa Metode Konvensional

Metode Konvensional				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10,00	3	4,2	8,6
	11,00	2	2,8	14,3
	12,00	8	11,3	37,1
	13,00	6	8,5	54,3
	14,00	7	9,9	74,3
	15,00	8	11,3	97,1
	16,00	1	1,4	100,0
Total	35	49,3	100,0	
Missing	System	36	50,7	
Total		71	100,0	



Gambar 4.2. Histogram Hasil belajar dengan Metode Klasikal

Hasil belajar Siswa Metode Penugasan dengan Reward dengan Metode Konvensional

Untuk mendapatkan gambaran awal mengenai hasil belajar yang Metode penugasan dengan reward dengan metode konvensional, maka perlu dibandingkan antara nilai rata-rata keduanya. Adapun perbandingan nilai tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.5. Perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa Metode penugasan dengan reward dengan metode konvensional

No	Metode	Nilai Rata-rata
1	Metode penugasan dengan reward	31,00
2	Metode Konvensional	13,1429

Dari tabel dapat diketahui bahwa siswa metode penugasan dengan reward memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dari metode konvensional

Hasil belajar Siswa dengan Self Regulate Learning Rendah

Setelah diadakan perhitungan dapat diketahui bahwa siswa dengan Self Regulate Learning Rendah memperoleh hasil belajar dengan rata-rata 26,4118 dan simpangan deviasi (SD) nya adalah 6,00059 dari sejumlah siswa 34 siswa.

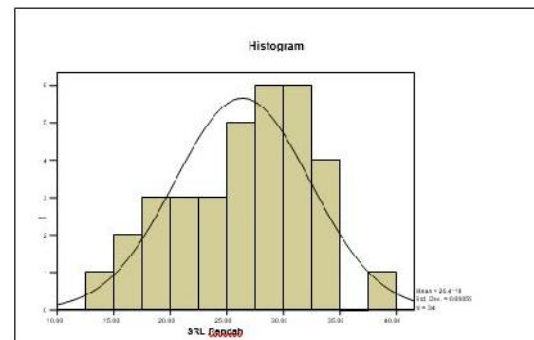
Berikut ini disajikan deskripsi statistik, tabel frekuensi dan histogramnya sebagai berikut :

Tabel 4.6. Deskripsi Hasil belajar Siswa yang Self Regulate Learning Rendah

Statistics		
Self Regulate Learning Rendah		
N	Valid	34
	Missing	37
Mean		26,4118
Median		27,5000
Mode		28,00
Std. Deviation		6,00059
Variance		36,007
Range		25,00
Minimum		14,00
Maximum		39,00
Sum		898,00

Tabel 4.7. Frekuensi Hasil belajar Siswa dengan Self Regulated Learning Rendah

SRL Rendah				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14,00	1,4	2,9	2,9
	16,00	2	2,3	5,9
	19,00	3	4,2	8,8
	21,00	3	4,2	12,5
	23,00	2	2,3	15,4
	24,00	1	1,4	16,3
	25,00	1	1,4	17,2
	26,00	2	2,3	19,1
	27,00	2	2,3	21,0
	28,00	4	5,3	26,3
	29,00	2	2,3	28,2
	30,00	1	1,4	29,1
	31,00	2	2,3	31,0
	32,00	3	4,2	35,2
	33,00	2	2,3	37,1
	34,00	2	2,3	39,0
	39,00	1	1,4	40,0
Missing	Tulail	34	47,9	100,0
	Systron	37		
Total		71	100,0	



Gambar 4.3. Histogram Hasil belajar dengan Self Regulated Learning Rendah

Perbandingan Hasil belajar Siswa dengan Self Regulated Learning Rendah dan Self Regulated Learning Tinggi

Untuk mendapatkan gambaran awal mengenai hasil belajar siswa yang memiliki Self Regulated Learning Rendah dengan siswa yang memiliki Self Regulated Learning Tinggi, maka perlu dibandingkan antara nilai rata-rata keduanya. Dengan membandingkan akan dapat diketahui bahwa ada atau tidak perbedaan nyata antara siswa yang memiliki Self Regulated Learning Rendah dengan siswa yang memiliki Self Regulated Learning Tinggi. Adapun perbandingan nilai tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.10. Perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki Self Regulated Learning Rendah dengan siswa yang memiliki Self Regulated Learning Tinggi

No	Kelompok	Nilai Rata-rata
1	Self Regulated Learning Rendah	26,4118
2	Self Regulated Learning Tinggi	29,8649

Dari tabel dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki Self Regulated Learning Rendah memiliki nilai rata-rata Matematika lebih kecil dari siswa yang memiliki Self Regulated Learning Tinggi. Dari penelitian ini jelas bahwa siswa yang memiliki Self Regulated Learning Tinggi adalah modal kondisi yang berperan penting dalam mencapai hasil belajar

yang lebih baik. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran sangat penting memberikan pengarahannya, nasehat dan berbagai usaha dalam meningkatkan motivasi belajar untuk mencapai prestasi yang lebih gemilang.

Hasil belajar Siswa yang Memiliki Self Regulated Learning Rendah Metode Penugasan dengan Reward

Dari analisa varians dua jalan maka bisa didapatkan empat persilangan antara variabel Self Regulated Learning Rendah dengan metode penugasan dengan reward. Yang pertama adalah hasil belajar siswa yang Self Regulated Learning Rendah dengan metode penugasan dengan reward. Dari perhitungan bantuan SPSS versi 12 diketahui bahwa dari 14 responden memiliki nilai rata-rata 29,7857, simpangan deviasi 4,85448 dan dapat kita tampilkan statistik deskriptif, frekuensi dan histogramnya sebagai berikut :

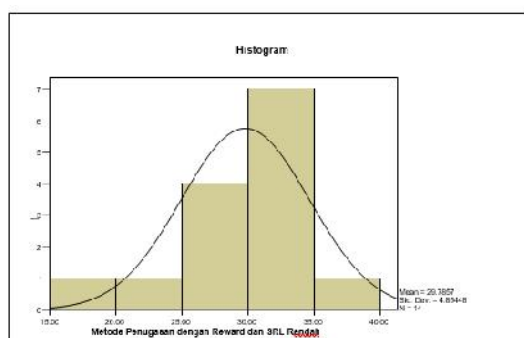
Tabel 4.11. Deskripsi Statistik Hasil belajar Siswa yang Self Regulated Learning Rendah dengan metode penugasan dengan reward.

Statistic		
Metode Penugasan dengan Reward dan SRL Rendah		
N	Valid	14
	Missing	57
Mean		29,7857
Median		30,5000
Mode		27,00 ^a
Std. Deviation		4,85440
Variance		23,566
Range		20,00
Minimum		19,00
Maximum		39,00
Sum		417,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tabel 4.12. Frekuensi Hasil belajar Siswa yang Memiliki Self Regulated Rendah dengan Metode Penugasan dengan Reward

Metode Penugasan dengan Reward dan SRL Rendah				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	19,00	1	1,4	7,1
	24,00	1	1,4	14,3
	27,00	2	2,8	28,6
	28,00	2	2,8	42,9
	30,00	1	1,4	50,0
	31,00	1	1,4	57,1
	32,00	2	2,8	71,4
	33,00	2	2,8	85,7
	34,00	1	1,4	92,9
	39,00	1	1,4	100,0
Total	14	19,7	100,0	
Missing	System	57	80,3	
Total		71	100,0	



Gambar 4.5 Histogram Hasil belajar Siswa dengan Self Regulated Learning Rendah dan Metode Penugasan dengan Reward

Hasil belajar Siswa yang memiliki Self Regulated Learning Rendah dengan Metode Konvensional

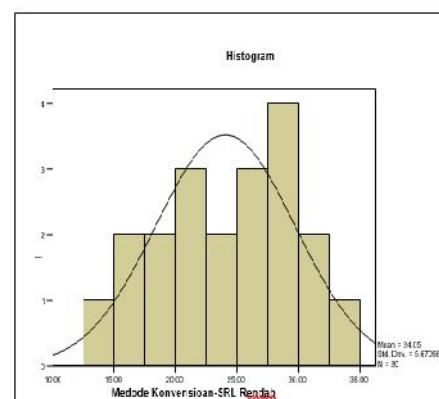
Dari perhitungan bantuan SPSS versi 12 diketahui bahwa dari 20 responden memiliki nilai rata-rata 24,05, simpangan deviasi 5,67056 dan dapat kita tampilkan statistik deskriptif, frekuensi dan histogramnya sebagai berikut :

Tabel 4.13. Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siswa yang memiliki Self Regulated Learning Rendah dengan Metode Konvensional

Statistics		
Metode Konvensional dengan SRL Rendah		
N	Valid	20
	Missing	51
Mean		24,0500
Median		24,0000
Mode		21,00
Std. Deviation		5,67056
Variance		32,155
Range		20,00
Minimum		14,00
Maximum		34,00
Sum		481,00

Tabel 4.14. Frekuensi Hasil Belajar Siswa yang Self Regulated Learning Rendah dengan Metode Konvensional

Metode Konvensional-SRL Rendah					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	14,00	1	1,4	5,0	5,0
	16,00	2	2,8	10,0	15,0
	19,00	2	2,8	10,0	25,0
	21,00	3	4,2	15,0	40,0
	23,00	2	2,8	10,0	50,0
	25,00	1	1,4	5,0	55,0
	26,00	2	2,8	10,0	65,0
	28,00	2	2,8	10,0	75,0
	29,00	2	2,8	10,0	85,0
	31,00	1	1,4	5,0	90,0
	32,00	1	1,4	5,0	95,0
	34,00	1	1,4	5,0	100,0
Missing	System	51	71,8	100,0	
Total		71	100,0		



Gambar 4.6 Histogram Hasil belajar Siswa dengan Self Regulated Learning Rendah dengan Metode Konvensional

Hasil belajar Siswa yang memiliki Self Regulated Learning Tinggi Metode Penugasan dengan Reward

Dari perhitungan bantuan SPSS versi 12 diketahui bahwa hasil belajar siswa yang memiliki

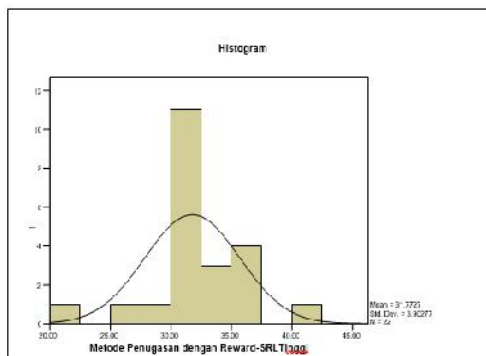
self regulated learning tinggi dengan metode penugasan dengan reward dari 22 responden memiliki nilai rata-rata 31,7727, simpangan deviasi 3,90277 dan dapat kita tampilkan statistik deskriptif, frekuensi dan histogramnya sebagai berikut :

Tabel 4.15. Deskripsi Statistik Hasil belajar Siswa yang memiliki Selg Regulated Tinggi dengan Metode Penugasan dengan Reward

Statistics		
Metode penugasan dengan Reward-SRLTinggi		
N	Valid	22
	Missing	49
Mean		31,7727
Median		31,0000
Mode		30,00
Std. Deviation		3,90277
Variance		15,232
Range		20,00
Minimum		22,00
Maximum		42,00
Sum		699,00

Tabel 4.16. Frekuensi Hasil Belajar Siswa yang memiliki Self Regulated Learning Tinggi dan Metode penugasan dengan Reward

Metode Penugasan dengan Reward-SRLTinggi				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	22,00	1	1,4	4,5
	27,00	1	1,4	9,1
	28,00	1	1,4	13,6
	30,00	5	7,0	22,7
	31,00	4	5,6	18,2
	32,00	2	2,8	9,1
	33,00	2	2,8	9,1
	34,00	1	1,4	4,5
	35,00	2	2,8	9,1
	36,00	2	2,8	9,1
	42,00	1	1,4	4,5
Total	22	31,0	100,0	
Missing	System	49	69,0	
Tota		71	100,0	



Gambar 4.7. Histogram Hasil belajar Siswa yang Memiliki Self Regulated Learning Tinggi dengan Metode Penugasan dengan Reward

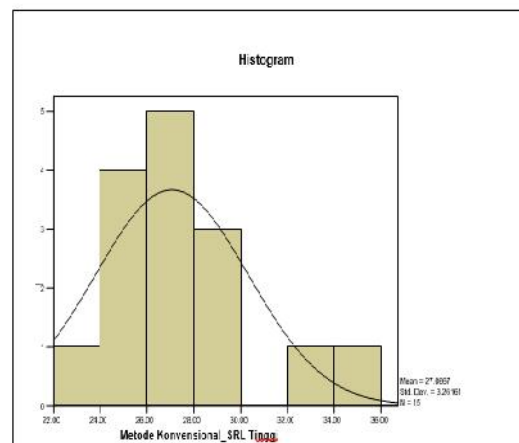
Hasil belajar Siswa yang Memiliki Self Regulated Learning Tinggi dengan Metode Konvensional

Dari perhitungan bantuan SPSS versi 12 diketahui bahwa dari 15 responden memiliki nilai rata-rata 27,0667, simpangan deviasi 3,26161 dan dapat kita tampilkan statistik deskriptif, frekuensi dan histogramnya sebagai berikut :

Tabel 4.17. Deskripsi Statistik Hasil belajar Siswa yang memiliki Self Regulated Learning Tinggi dengan Metode Konvensional

Tabel 4.18. Frekuensi Hasil belajar Siswa yang Memiliki Self Regulated Tinggi dengan Metode Konvensional:

Metode Konvensional-SRL Tinggi					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	23,00	1	1,4	6,7	6,7
	25,00	4	5,5	26,7	33,3
	26,00	5	7,0	33,5	66,7
	28,00	2	2,8	13,3	80,0
	29,00	1	1,4	6,7	86,7
	32,00	1	1,4	6,7	93,3
	36,00	1	1,4	6,7	100,0
Total	15	21,1	100,0		
Missing	System	56	78,9		
Total		71	100,0		



Gambar 4.8. Histogram Hasil belajar Siswa yang Memiliki Self Regulated Learning Tinggi Dengan Metode Konvensional

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh bahwa Metode penugasan dengan reward lebih meningkatkan

Statistics		
Metode Konvensional_SRL Tinggi		
N	Valid	15
	Missing	56
Mean		27,0667
Median		26,0000
Mode		26,00
Std. Deviation		3,26161
Variance		10,638
Range		13,00
Minimum		23,00
Maximum		36,00
Sum		406,00

hasil belajar matematika dibandingkan dengan metode konvensional. Dalam hal ini, diperoleh bahwa kelompok siswa yang metode penugasan dengan reward memperoleh hasil belajar matematika yang berbeda dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa dengan metode penugasan dengan reward yaitu sebesar 31, sedangkan metode konvensional mempunyai rata-rata hasil belajar sebesar 13,1429.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan anova yang ditunjukkan pada baris kelompok $F_{hit} = 22,566$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh $F_{tabel} = 3,99$. Jadi $F_{hit} > F_{tabel}$ atau dapat juga dilihat dari nilai signifikansinya yaitu nilai signifikan pada kolom sig. menunjukkan angka 0,000, hal ini lebih kecil dari

angka 0,05; berarti terbukti bahwa hasil belajar metode penugasan dengan reward dan metode konvensional berbeda secara signifikan pada taraf kepercayaan 95%.

Sesuai dengan hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini, adanya perbedaan hasil belajar matematika yang diperoleh siswa yang mengikuti metode penugasan dengan reward dibanding kelompok siswa yang mengikuti metode konvensional, telah diprediksi sebelumnya. Hal ini dapat diprediksi karena berdasarkan teori-teori yang kaidah penelitian ini, metode penugasan dengan reward memiliki potensi yang baik untuk meningkatkan hasil belajar matematika dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan hal ini, metode penugasan dengan reward, siswa akan semakin aktif belajar.

Temuan-temuan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan metode penugasan dengan reward memang masih sangat sedikit, namun hasilnya juga menunjukkan bahwa metode penugasan dengan reward lebih unggul untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian Webb (1982); Yoger (1986), menunjukkan bahwa metode penugasan dengan reward lebih unggul untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil Penelitian Warring dkk (1986) juga menunjukkan bahwa metode penugasan dengan reward lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode konvensional.

Menurut (Good, Gomws, Mason, Slaving & Cramer 1990) metode penugasan dengan reward dapat lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar karena metode penugasan dengan reward dilakukan terhadap siswa yang telah dibagi dalam kelompok, sehingga siswa dapat lebih aktif belajar. Siswa yang diajar dalam metode penugasan tidak memiliki peluang untuk berpura-pura lebih memahami apa yang dipelajari kalau memang belum dipahami (Slavin, 1987). Dalam hal ini, kalau ada siswa yang belum memahami materi yang dipelajari akan lebih mudah dibantu oleh guru, sehingga dapat diberi pelajaran yang lebih rinci.

Dalam metode penugasan dengan reward, siswa akan lebih aktif, karena masing-masing kelompok hanya terdiri antara 3-7 siswa, sehingga kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan menanyakan apa yang belum diketahui lebih besar peluangnya (Sharan, 1980). Dalam hal ini, karena dalam metode penugasan dengan reward hanya terdiri dan 3-7 siswa, maka dalam pembelajaran tidak ada kesempatan siswa untuk tidak aktif dalam memikirkan masalah belajar yang mereka hadapi.

Metode penugasan dengan reward selalu terdorong dan termotivasi lebih aktif dalam pembahasan setiap materi yang dipelajari. Dalam hal ini, jika ada siswa yang selalu diam tidak pernah mengajukan pendapat, atau mengajukan pertanyaan tentang apa yang belum dikuasainya akan mendapat pertanyaan dari teman sekelompoknya, sehingga dengan sendirinya ia ingin berusaha dan berpikir

untuk menemukan jalan keluarnya. Sebaliknya menurut Slavin (1987) dalam metode konvensional, sering sekali siswa hanya melakukan apa yang disuruh guru. Pada saat guru memberikan pelajaran, siswa hanya diam, guru menyuruh mencatat, siswa menurutnya, guru mempersilahkan siswa untuk menanyakan apa yang belum dikuasai, namun sebagian besar siswa tidak mau bertanya, padahal masih banyak yang belum dikuasainya. Dalam metode konvensional sangat besar peluang siswa untuk berpura-pura telah memahami apa yang telah dijelaskan guru.

Selanjutnya, dalam metode konvensional sebagian besar siswa tinggal diam dan mencatat apa yang ada di papan tulis, tetapi tidak mau menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Hal ini dapat terjadi karena dalam konvensional tidak memungkinkan guru bertanya kepada siswa satu-persatu secara bergilir untuk setiap tatap muka. Sedangkan dalam metode penugasan dengan reward setiap-siswa pasti dapat giliran untuk mengajukan pendapat dan pertanyaan atau bertanya (Rochman dan Moein, 1993), Gage, David, dan Berliner (1979) mengemukakan bahwa dalam metode penugasan dengan reward masing-masing siswa atau masing-masing kelompok selalu berusaha lebih baik dan kelompok yang lain. Artinya masing-masing kelompok selalu berkompetisi untuk memperoleh nilai yang lebih baik. Sedangkan dalam metode konvensional siswa hanya berkompetisi secara individu, sehingga peluang untuk mendiskusikan setiap kesulitan yang dihadapinya dengan teman-teman tidak ada, karena tidak mempunyai suatu kelompok seperti dalam metode penugasan dengan reward.

Pembahasan yang relevan Pertama oleh: Moh. Ismail, M. Noer Hadi, dan Salma Sunaiyah: Metode Penugasan Dalam Pembelajaran PAI (Jurnal Edudeena Vol. 1 No. 2 Juli 2017, Hal. 89-99)

Metode penugasan sangatlah penting diterapkan dalam proses belajar mengajar, mengingat metode penugasan sangat membantu dan memotivasi siswa dalam belajar agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan metode penugasan di SMK Negeri 2 Kediri tergolong cukup baik, hal ini ditandai dengan adanya semangat siswa dalam menjalankan ibadah sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah.

Hal ini sesuai dengan pengertian metode penugasan adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di luar jadwal sekolah dalam rentangan waktu tertentu dan hasilnya harus dipertanggung jawabkan (dilaporkan) kepada guru instruktur.

Motivasi belajar pendidikan agama Islam

Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa pendidikan agama Islam, maka penulis telah mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa pendidikan agama Islam kelas XII di SMK Negeri 2 Kediri dengan menyebarkan angket. Hasil angket tersebut menunjukkan total skor responden sebesar 20397, kemudian untuk mengetahui mean

(nilai rata-rata) dari jumlah tersebut dibagi dengan jumlah responden sebanyak 175 siswa. Hasil dari pembagian tersebut didapatkan hasil nilai mean 116,55. Setelah dicocokkan dengan berpedoman pada pembuatan absolute score, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pendidikan agama Islam di SMK Negeri 2 Kediri dikategorikan baik. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil angket yang menyatakan bahwa siswa semangat untuk membaca buku dan mendalami materi pelajaran. Dari item tersebut rata-rata siswa menjawab sering dengan prosentase mencapai 52,14%, serta siswa yang aktif untuk bertanya jika kurang faham mencapai 62%.

Hal ini sesuai dengan pendapat Nana Sudjana yang menyatakan bahwa “kegiatan belajar mengajar siswa akan terjadi apabila siswa ada perhatian dan dorongan terhadap stimulus belajar” seperti halnya Tadjab dalam bukunya ilmu jiwa pendidikan mengemukakan.

“Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan”.

Pembahasan yang relevan Kedua oleh: Takdir haping, Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Makasar 2017: Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

Pada temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar. Pengaruh tersebut diduga disebabkan oleh: Pertama, Aktivitas pembelajaran siswa sangat dimotivasi oleh adanya motivasi belajar. Dimana pemberian reward merupakan salah satu bentuk motivasi ekstrinsik yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam rangka menunjang keberhasilan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Motivasi yang diberikan oleh guru dapat menjadi umpan balik yang efektif dalam menunjang aktivitas siswa apabila siswa menjalankan aktivitasnya dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian sesuai dengan fungsi pemberian reward yang dikemukakan oleh Mulyadi dan Setyawan (2001:356), pemberian reward menghasilkan dua macam fungsi, antara lain sebagai berikut :

a. Memberikan informasi

Penghargaan dapat menarik perhatian personil dan memberi informasi atau mengingatkan mereka tentang pentingnya sesuatu yang diberi penghargaan dibandingkan dengan hal yang lain.

b. Memberikan motivasi

Penghargaan juga dapat meningkatkan motivasi personil terhadap ukuran kinerja, sehingga membantu personil dalam memutuskan bagaimana mereka mengalokasikan waktu dan usaha mereka.

Kedua, pemberian reward dapat bermanfaat sebagai pendorong atau motivasi bagi aktivitas belajar siswa. Sesuai dengan Arikunto (1993:165) menjelaskan :

Hadiah adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain karena sudah bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki yakni mengikuti peraturan sekolah dan tata tertib yang sudah ditentukan. Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian.

Pemberian reward dalam pembelajaran merupakan salah langkah efektif dalam memberikan motivasi tambahan bagi siswa dalam pembelajaran.

Ketiga, siswa merasa menjadi bagian utama atau subjek pembelajaran. Dalam pembelajaran, siswa cenderung untuk mendapatkan pujian dan penghormatan dari gurunya, sehingga pemberian reward yang baik dapat memberikan perasaan senang kepada siswa yang terbiasa untuk diberikan pujian. Ini sejalan dengan pendapat Pyurwanto (2006:182) mendefinisikan pemberian reward merupakan “Alat pendidikan represif menyenangkan, diberikan kepada anak yang memiliki prestasi tertentu dalam pendidikan, memiliki kemajuan dan tingkah laku yang baik sehingga dapat dijadikan teladan bagi teman-temannya”. Dengan pemberian reward meliputi pujian, penghormatan, reward materil atau non materil memberikan poin positif bagi pembelajaran dalam menunjang pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, secara teoritik dapat dikatakan bahwa metode penugasan dengan reward dan metode konvensional memberi pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar siswa, karena metode penugasan dengan reward lebih efektif untuk mendorong siswa untuk lebih aktif belajar. Sedangkan metode konvensional dapat memberi peluang bagi siswa hanya mencatat apa yang ada di papan tulis. Selanjutnya dalam metode penugasan dengan reward siswa memiliki peluang untuk berkompetisi secara kelompok, selain secara individual. Sedangkan dalam metode konvensional, siswa hanya bisa berkompetisi secara individual. Sehingga peluang untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik lebih besar dengan metode penugasan dengan reward

4. KESIMPULAN DAN SARAN KESIMPULAN

Berdasar analisis data dan pembahasan hasil penelitian, dapat diuraikan simpulan seperti berikut ini :

1. Ada Perbedaan antara Metode Penugasan Dengan Teknik Reward dengan Metode Konvensional terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas 2, dengan ungkapan lain, kelompok siswa yang mengikuti Metode Penugasan Dengan Teknik Reward memperoleh hasil belajar matematika yang berbeda, jika dibandingkan dengan kelompok subyek yang mengikuti Metode Konvensional. Dengan demikian, Metode Penugasan Dengan Teknik Reward menunjukkan hasil lebih tinggi karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dibanding metode konvensional.
2. Ada perbedaan yang berbeda tinggi rendahnya Self Regulated Learning siswa terhadap hasil

belajar matematika. Atau dengan ungkapan lain kelompok subyek yang memiliki Self Regulated Learning tinggi memperoleh hasil belajar matematika yang lebih tinggi, jika dibandingkan dengan kelompok subyek yang memiliki Self Regulated Learning rendah.

3. Tidak ada interaksi antara Metode Penugasan Dengan Teknik Reward dan Self Regulated Learning terhadap hasil belajar matematika Atau dengan ungkapan lain, Metode Penugasan Dengan Teknik Reward memberi pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar matematika lepas dari rendahnya Self Regulated Learning. Sebaliknya, tinggi rendahnya Self Regulated Learning siswa memberi pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar matematika lepas dari metode pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan dan pembahasan hasil penelitian yang dikemukakan, berikut dikemukakan beberapa saran yang mengacu pada upaya pemanfaatan hasil penelitian dalam hal penetapan atau penggunaan metode pembelajaran khususnya metode penugasan dengan reward dengan metode konvensional :

1. Disarankan kepada guru guru bidang studi matematika yang mengajar di Sekolah Dasar agar menggunakan metode penugasan dengan teknik reward dalam pembelajaran karena metode ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Kepada para guru agar mengembangkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan Self Regulated Learning dalam diri siswa.
3. Dalam penelitian ini terbatas, hanya berkaitan dengan domain rancangan (desain) strategi dan metode pembelajaran dan karakteristik siswa. Dapat dilanjutkan penelitian yang berkaitan domain yang lain, yaitu desain sistem dan desain pesan.
4. Penelitian ini terbatas pada metode penugasan dengan teknik reward dan konvensional dilanjutkan pendekatan pembelajaran yang lain.

5. REFERENSI

- Rufi'i, Ibut Priono Leksono, M. Subandowo, Suryaman. 2016. Buku Pedoman Penulisan Tesis. Surabaya: Universitas PGRI Adi Buana
- Dr. Dimiyati, Drs. Mudjiono. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Gatot Musetyo, dkk. 2011. Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suciati, dkk. 2007. Belajar dan Pembelajaran 2. Jakarta: Universitas Terbuka
- Dr. Ahmad Susanto, M.Pd. 2016. Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group

- Sardiman A.M. 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag., Drs. Aswan Zain. 2014. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyani Sumantri, Nana Syaodih. 2006. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Universitas Terbuka
- Singgah Santoso. 2017. Menguasai Statistik dengan SPSS 24. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Prof. Dr. Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Titik Kristiyani. 2016. Self-Regulated Learning, Konsep, Implikasi, dan Tantangannya bagi Siswa di Indonesia. Yogyakarta: Danata Dharma University Press
- Krishna, 2012. [http : //dataserverku.blogspot.com/2012/02/kisi - kisi - dalam -pembelajaran.html](http://dataserverku.blogspot.com/2012/02/kisi-kisi-dalam-pembelajaran.html)
- Erni Nurjanah, 2012 Efektivitas Metode Problem Posing Terhadap Self-Regulated Learning Dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Smk
- Amrina Rizta1, Luvi Antari. 2019. Tingkat Mathematics Anxiety Pada Mahasiswa Calon Guru Matematika, Jurnal Pendidikan Matematika Volume 13, No. 1.
- Moh Ismail, M. Noer Hadi, Salma Sunaiyah. 2017. Metode Penugasan Dalam Pembelajaran PAI. Jurnal Eduudena Vol. 1 No.2.
- Yuli Asmi Rozali. 2014. Jurnal Psikologi Volume 12 Nomor 2.
- Sucipto. 2014. Pengaruh Self-Regulated Learning Dan Dukungan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Program Studi IPS SMA Negeri Di Kota Jombang. Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan. Vol. 2. No. 2.
- 2013. Karakteristik siswa Sekolah. Dasar[https://jejecmsbhnajar.wordpress.com/2013/04 /23/karakteristik-dan-perkembangan-belajar-siswa-di-sekolah-dasar/](https://jejecmsbhnajar.wordpress.com/2013/04/23/karakteristik-dan-perkembangan-belajar-siswa-di-sekolah-dasar/)