

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMPUTER TERHADAP AKTIFITAS BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR
DALAM MATA KULIAH ISBD DI STKIP GARUT**

**Oleh :
EFI SOFIAH, SE, MPd**

ABSTRAK

Rendahnya aktivitas pada proses pembelajaran berpengaruh pada prestasi belajar mahasiswa salah satu penyebabnya diantaranya, rendahnya wawasan ilmu pengetahuan, penyajian pembelajaran tidak menarik, kurang menantang, kurang tertanam kemandirian, serta tidak terpenuhinya kebutuhan belajar mahasiswa. Berkenaan dengan hal tersebut maka seorang pengajar perlu menerapkan inovasi baru dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer (*powerpoint, internet* dan *blog*) agar tercapai pembelajaran yang komprehensif.

Dengan menggunakan metode deskriptif, penulis menerapkan media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah ISBD untuk meningkatkan aktivitas belajar sehingga terjadi peningkatan prestasi belajar mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terjadi peningkatan aktivitas belajar pada proses pembelajaran, ketepatan dalam mengerjakan tugas yang diberikan dosen serta suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan terjadi komunikasi interaktif (2) Terjadi peningkatan prestasi belajar dengan melihat hasil nilai UTS sebaran nilai 64 s.d. 85. data tersebut dapat disimpulkan tergolong kategori baik atau tinggi mempunyai pengaruh cukup baik. (3) terdapat pengaruh yang positif antara aktifitas belajar dengan prestasi belajar dengan memberikan kontribusi/pengaruh sebesar $r^2 = 0,7592 = 57,61\%$ termasuk katagori cukup baik.(4.) adanya keberhasilan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menantang dan terjadi interaktif antara dosen dan mahasiswa serta mahasiswa dengan mahasiswa dengan adanya forum community ISBD (*FaceBook*) semuanya dapat berinteraksi dan *Blog* sebagai sarana ajang kreatifitas mahasiswa sehingga dapat meningkatkan motivasi untuk menulis.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena

itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto:2010:1).

Akhir-akhir ini, konsep belajar didekati menurut paradigma konstruktivisme, di mana belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pembelajar) sebagai interaksi dengan lingkungan belajar. Berdasarkan paradigma konstruktivisme tentang belajar tersebut maka *media mediated instruction* menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan belajar secara optimal yang merupakan indikator mewujudkan hasil pendidikan yang berkualitas.(Daryanto, 2010:2-3)

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer merupakan terobosan baru dalam proses pembelajaran karena dapat menyajikan proses pembelajaran integratif yang dapat membantu proses pembelajaran dikelas untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan efektif, sedangkan untuk di luar kelas sebagai proses pembelajaran yang tidak di batasi ruang dan waktu dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa untuk bisa berfikir kritis dan peka terhadap lingkungan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan prestasi belajarnya bisa meningkat. Hal tersebut merupakan inovasi pendidikan yang didasarkan atas usaha-usaha sadar, terencana, berpola dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengarahkan sesuai dengan kebutuhan yang dihadapi dan tuntutan zamannya yang mampu memecahkan persoalan yang tidak terpecahkan oleh cara-cara tradisional (Hasbullah,2006:193-194).

Berdasarkan hasil wawancara dengan para dosen dan mahasiswa di lingkungan kampus STKIP Garut terjadinya penurunan aktivitas belajar diantaranya kurang munculnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran sehingga hal tersebut berimplikasi pada hasil prestasi belajar mahasiswa. Motivasi merupakan keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu, dalam meningkatkan motivasi belajar seorang pengajar yang baik perlu ditunjang oleh penggunaan media pengajaran dalam menyampaikan informasi kepada pembelajar sehingga penyampaian pesan menjadi lebih mudah diterima dan di pahami.

Seorang pengajar, tidak sekedar dituntut kecakapan menstransfer ilmu pengetahuan dan memperhatikan aspek sosialisasi moral peserta didik saja, namun lebih dari itu pengajar juga dituntut untuk selalu meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya agar seorang dosen mampu mencerdaskan mahasiswanya dengan memanfaatkan media teknologi informasi seperti untuk kegiatan belajar di kelas dengan pemanfaatan media *microsoft officePowerPoint* dengan program MMI(multimedia interaktif), sehingga bisa menyajikan pembelajaran interaktif yang bisa menyajikan vitur-vitur : audio visual, gambar, dan film. Sedangkan pembelajaran di luar kelas pemanfaatan media internet berupa *blog* dan *facebook* sebagai salah satu penunjang pembelajaran dimana mahasiswa terampil mencari sendiri permasalahan sosial yang terjadi, menanggapi, sampai bisa mencarikan solusi pemecahannya,dengan

tetap adanya pemantauan dan bimbingan para dosennya untuk mengkoordinirnya maka sebaiknya dibuatkan grup *blogger* khusus sehingga terus terpantau dosennya.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran pada mata kuliah ISBD (Ilmu Sosial Budaya Dasar) yang merupakan suatu pengetahuan yang menelaah berbagai masalah kemanusiaan dan budaya, akan pentingnya pendekatan sosial dan budaya dalam menangani permasalahan sosial yang terjadi. Mengingat pendekatan sosial dan budaya yang selalu mengalami perubahan yang cepat, maka harus diimbangi dengan wawasan pengetahuan yang luas pula, menurut peneliti hal tersebut bisa diatasi dengan pemanfaatan teknologi informasi yang sekarang berkembang.

Dari uraian diatas, peningkatan aktivitas belajar dan prestasi belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran dapat diukur dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer (Media PowerPoint dan media Internet). Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti ingin mengetahui dan meneliti sejauhmana hubungannya antara pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer berupa pemanfaatan *media PowerPoint* dan media internet dalam peningkatan aktivitas belajar dan prestasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan hasil survei sementara pada STKIP maka di temukan beberapa fenomena yang terjadi berkaitan menurunnya aktifitas belajar dan prestasi belajar mahasiswa diantaranya:

1. Menurunnya aktivitas belajar mahasiswa karena metode pembelajaran yang membosankan dan penyajiannya kurang kreatif sehingga kebutuhan dan keinginan mahasiswa yang serba ingin tahu tidak terfasilitasi.
2. Belum optimalnya pemanfaatan Teknologi Informasi pada pembelajaran sebagai penunjang peningkatan aktivitas belajar mahasiswa dan prestasi belajar mahasiswa.
3. Rendahnya aktivitas belajar dan prestasi belajar mahasiswa karena kurangnya wawasan tentang ilmu pengetahuan terutama permasalahan sosial yang terjadi.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran berbasis komputer

Media pengajaran meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Hardware adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *Over head projector*, radio, dan sebagainya. Sedangkan software adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparan atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya (Sanjaya Wina, 2009:205). Pemakaian komputer dalam kegiatan pembelajaran mempunyai tujuan kognitif, tujuan Psikomotor dan tujuan Afektif sehingga

akan tercapai pembelajaran yang komprehensif. Seperti menurut Daryanto (2010:149-150) tujuan pembelajaran dengan media komputer mempunyai tujuan :

- a. Untuk tujuan Kognitif yaitu: komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah –langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks, komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut secara sederhana dengan menggabungkan visual dan audio yang dianimasikan, sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.
- b. Untuk tujuan Psikomotor yaitu : dengan bentuk pembelajaran yang di kemas dalam bentuk games dan simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja.
- c. Untuk Tujuan Afektif yaitu : bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif pun dapat dilakukan Pemanfaatan media komputer.

Proses pembelajaran dengan media berbasis komputer dapat menghasilkan proses pembelajaran yang komprehensif yaitu pembelajaran yang cakupannya menyeluruh yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Hal tersebut sangat sesuai dengan tujuan dari mata kuliah ISBD yaitu Kemampuan Personal/Personality, kemampuan kepribadian memiliki pengetahuan sehingga mampu menunjukkan sikap, tingkah laku dan tindakan yang mencerminkan kepribadian Indonesia, memahami & mengenal nilai-nilai agama, kemasyarakatan dan kenegaraan.

2. Perkembangan media pembelajaran berbasis komputer

a. PowerPoint

Menurut Erhans (2000:7) “*Microsoft PowerPoint* adalah suatu perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan suatu presentasi grafis”.

PowerPoint menawarkan dua jenis properti pergerakan yakni *Custom Animations* dan *Transition*, properti pergerakan *Entrance*, *Emphasis*, dan *Exit* objek dalam sebuah slide dapat diatur oleh *Custom Animation*, sementara *transition* mengatur pergerakan dari satu slide ke slide lainnya. Semuanya dapat dianimasikan dalam banyak cara. Desain keseluruhan dari sebuah presentasi dapat diatur dengan menggunakan *Master Slide*, dan struktur keseluruhan dari presentasi dapat disunting dengan Pemanfaatan *Primitive Outliner* (Outline). Seperti menurut Darmawan, (2009:113) bahwa “Dengan sebuah program aplikasi, komputer bisa mendesain sebuah sistem pembelajaran dalam upaya memaksimalkan aktivitas belajar mengajar serta interaksi kognitif antara pembelajaran, materi subyek dan instruktur dipermudah oleh program komputer”.

b. Internet

Mico Pardosi (2004:9) mengemukakan :” *internet* adalah merupakan jaringan dunia luas dari komputer yang lazim di sebut *world wide network*”.

Dengan pemanfaatan teknologi internet akan semakin mendekatkan sumber informasi kepada siswa dan pengajar seperti; 1) *Blog* bagi kalangan dosen dan mahasiswa mempunyai manfaat yang sangat banyak diantaranya membantu dalam proses pembelajaran seperti pemberian materi kuliah jika tidak sempat dicopy pada saat kuliah berlangsung, pemberian informasi yang penting yang tidak sempat diberitahukan di depan kelas, termasuk juga pemberitahuan nilai hasil Ujian Mid maupun UAS seperti yang dilakukan oleh beberapa dosen. Seperti halnya dalam mata kuliah ISBD (Ilmu Sosial Budaya Dasar) sarana Blog di manfaatkan sebagai sarana aktivitas mahasiswa dalam berkarya ilmiah dimana mahasiswa tidak merasa tertekan dan takut untuk berani mengekspresikan kemampuan akademiknya seperti mempostingkan materi perkuliahan, ataupun mempostingkan materi yang ditugaskan oleh dosen bahkan di beri kebebasan untuk berdawah ataupun menuliskan sesuatu yang bermanfaat untuk memotivasi belajar mahasiswa lainnya, tetapi hal tersebut tetap dalam pemantauan dosen pengampu. 2) *Facebook* adalah website jaringan sosial dimana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas, manfaatan *facebook* dalam pembelajaran khususnya untuk mata kuliah ISBD di STKIP Garut sebagai berikut:

- 1) Tempat informasi untuk materi yang akan disampaikan pada pembelajaran yang akan datang.
- 2) Membentuk komunitas pendidikan, seperti komunitas ISBD STKIP Garut.
- 3) Tempat memberikan tugas dosen kepada mahasiswa
- 4) Wahana untuk memberikan pesan positif untuk mahasiswa
- 5) Tempat melaporkan tugas mahasiswa.
- 6) Tempat memberikan evaluasi formatif untuk dosen setelah pembelajaran berlangsung berupa kritik dan saran.
- 7) Tempat untuk menanyakan materi yang kurang dipahami.
- 8) Tempat pengumuman nilai hasil UTS dan UAS

Menurut Daryanto (2010;149) desain Pembelajaran berbasis komputer diharapkan akan tercapai tujuan konprehensif Pembelajaran yaitu:

1. Tujuan Kognitif
Dengan komputer dapat menjelaskan konsep secara sederhana dengan penggabungan visual yang dinamis, sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.
2. Tujuan Psikomotor
Dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dengan menarik dan menantang ,diharapkan mahasiswa termotivasi untuk lebih aktif bertanya dan mengembangkan wawasannya dengan memanfaatkan internet.
3. Tujuan Afektif
Slide *PowerPoint* didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/ afektif pun dapat dilakukan.

C. METODELOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif, menurut Ruseffendi (1994:30) bahwa : “Metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang menggunakan observasi, wawancara atau angket mengenai keadaan sekarang ini, mengenai subyek yang diteliti “.Penulis mengambil sampel sebanyak 27% dari 214 yang tersebar di empat kelas. Untuk Uji alat ukur digunakan uji validitas dan realibilitas sedangkan untuk pengolahan data digunakan korelasi product moment.

D. HASIL PENELITIAN

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer (X) yang mencakup (*PowerPoint* dan *internet*) dan aktivitas belajar (Y_1) serta prestasi belajar (Y_2) hasil penelitiannya sebagai berikut:

1. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer (X) yang mencakup (*PowerPoint* dan *internet*) terhadap aktivitas belajar mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan ISBD (Y_1) dimana hasilnya:

a. Pengaruh penggunaan *powerpoint* dengan aktivitas belajar mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan ISBD”. Berdasarkan terdapat pengaruh yang cukup antara penggunaan media *Powerpoint* dengan aktivitas belajar mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan ISBD hal ini mengandung arti bahwa: pemanfaatan media *powerpoint* dalam perkuliahan ISBD dapat memberikan kontribusi sebesar $(\rho_{YX_1})^2 = 0,376^2 = 14,14\%$ terhadap aktivitas belajar mahasiswa dalam perkuliahan ISBD. Faktor lainnya selain pemanfaatan media power point yang mempengaruhi aktivitas belajar sebesar $(100-14,14)\%$ atau 85,86% misalnya seperti faktor motivasi belajar, tingkat intelegensi, sumber bacaan, lingkungan keluarga, sarana prasarana belajar, dan lain-lain.

b. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran internet dalam perkuliahan ISBD dengan aktivitas belajar mahasiswa maka berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai pemanfaatan media pembelajaran internet dalam perkuliahan ISBD dapat memberikan kontribusi sebesar $(\rho_{YX_1})^2 = 0,378^2 = 14,29\%$ terhadap aktivitas belajar mahasiswa.

Karena proses pembelajaran yang penulis teliti menggunakan dua media sekaligus (*PowerPoint* dan *Internet*) pada proses pembelajarannya maka pengaruh simultan antara keduanya terhadap aktivitas belajar sebagai berikut: nilai koefisien korelasi simultan yaitu R adalah sebesar 0,712 terdapat hubungan yang signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran *powerpoint* dan pemanfaatan media pembelajaran *internet* dalam perkuliahan ISBD dengan aktivitas belajar mahasiswa. Hal ini mengandung arti bahwa: pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer (*power point* dan *internet*) dalam perkuliahan ISBD dapat memberikan kontribusi atau pengaruhnya sebesar $R^2 = 0,712^2 = 50,7\%$ terhadap aktivitas belajar mahasiswa, pengaruhnya cukup baik, walaupun belum maksimal dikarenakan untuk pembelajaran berbasis komputer (*PowerPoint* dan *Intenet*) secara berbarengan hanya di berikan untuk tujuh kali pertemuan saja, maka seharusnya

terus diterapkan dan di berikan pelatihan khususnya tentang pemanfaatan media internet seperti tentang pemanfaatan *Blog* dan *FaceBook*. Hal ini bisa kita maklumi karena masih ada sebageian mahasiswa yang belum menguasai pemanfaatan intenet. Faktor lainnya selain pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer (*PowerPoint* dan *internet*) dalam perkuliahan ISBD yang mempengaruhi aktivitas belajar mahasiswa sebesar (100 – 50,7)% atau 49,3% misalnya seperti faktor motivasi belajar, tingkat intelegensi, sumber bacaan, lingkungan keluarga, sarana prasarana belajar seperti tidak semua mahasiswa memiliki komputer serta jaringan intenet di rumah atau lingkungannya, dan lain-lain.

2. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer (X) terhadap prestasi belajar (Y₂); Prestasi belajar mahasiswa setelah memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer selama tujuh kali pertemuan dilihat dari hasil Ujian Tengah Semester, maka diketahui bahwa sebaran nilai prestasi belajar berkisar antara nilai 64 s.d. 85. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar mahasiswa dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer(*PowerPoint* dan *internet*) tergolong kategori baik atau tinggi karena memberikan kontribusi sebesar 0,772% dengan besar pengaruh .0.596 yang berarti mempunyai pengaruh yang cukup baik.

Berdasarkan pengamatan penulis selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer terjadi proses pembelajaran dengan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, terjadi interaksi /hubungan yang lebih harmonis antara dosen dan mahasiswa sehingga mahasiswa dapat mencapai prestasi tertentu, seperti menurut Mas'ud Hasan Abdul Dahar dalam Djamarah (1994:21) bahwa “prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja”.

3. Pengaruh aktivitas belajar dalam Mengikuti Perkuliahan ISBD (Y) dengan Prestasi Belajar. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas belajar mahasiswa dengan prestasi belajar mahasiswa. Hal ini mengandung arti bahwa: aktivitas belajar mahasiswa dapat memberikan kontribusi/pengaruh sebesar $r^2 = 0,759^2 = 57,61\%$ terhadap prestasi belajar mahasiswa. Berdasarkan paparan diatas pengaruh aktivitas belajar terhadap prestasi belajar setelah diberikan proses pembelajaran berbasis komputer sebesar 57,61 % termasuk katagori cukup baik, hal tersebut dianggap cukup berhasil karena mahasiswa tersebut baru mendapatkan proses pembelajaran dengan menggabungkan *PowerPoint* dan *Internet*, faktor lainnya selain aktivitas belajar yang dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa sebesar (100 – 57,61)% atau 42,39% misalnya seperti faktor motivasi belajar, tingkat intelegensi, sumber bacaan, lingkungan keluarga, sarana prasarana belajar, dan lain-lain.

E. KESIMPULAN

1. Pemanfaatan media *Powerpoint* merupakan multimedia presentasi sangat membantu para pengajar dalam menyampaikan materi-materi yang sifatnya teoretis untuk pembelajaran klasikal dengan grup belajar yang cukup banyak seperti halnya mata kuliah ISBD, dengan kreatifitas pengajar dalam meramu materi kuliah dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian yang menarik, sehingga dapat mengakomodasi mahasiswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik. Sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif antara dosen dan mahasiswa.

2. Dalam upaya meningkatkan wawasan dan menanamkan kemandirian mahasiswa media *Blog* dan *FaceBook* dapat dimanfaatkan sebagai saran belajar seperti: mahasiswa dapat

mengakses materi kuliah yang telah disediakan dosen di blog ISBD, meningkatkan motivasi untuk menulis diblog dengan diberikan tugas oleh dosen, adapun *FaceBook* dapat dijadikan ajang komunikasi dengan dibuatkan Community ISBD sehingga komunikasi mahasiswa dan dosen dapat terjalin walau diluar kelas.

3. Dengan sudah tersedianya sarana dan prasarana media pembelajaran seperti proyektor dan jaringan internet yang disediakan di tiap kelas, pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dapat berjalan baik yang mempunyai pengaruh terhadap aktivitas belajar dan prestasi mahasiswa.

F. DAFTAR PUSTAKA

Darmawan Deni. (2009). *Komunikasi Pembelajaran Berbasis BRAIN Information Communication Technology*. Bandung: Humaniora

Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Darsono, Max, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Djamarah S. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya : Gajah Mada.

Erhans & WIT. (2000). *Microsoft Powerpoint*. Cirebon: PT. Ercontara Rajawali.

Hasbullah. (2006). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Edisi Revisi lima, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Herimanto dan Winarno. (2008). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*, Jakarta: PT Bumi Aksara.

Modul ISBD. (2003). *Acuan Proses Pembelajaran Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat jendral pendidikan tinggi Direktorat Pembinaan akademik dan Kemahasiswaan.

Pardosi Mico.(2004). *Belajar Sendiri Internet* : Indah .Surabaya.

Rosenberg.2001.([http://www.infodiknas.com/2008/02/15,Perkembangan Teknologi Informasi](http://www.infodiknas.com/2008/02/15,Perkembangan_Teknologi_Informasi)).

Ruseffendi. 2002.*Statistik Dasar untuk Penelitian Pendidikan*,Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Pendidikan Tinggi.

Salma Dewi Prawiradilaga.(2008). *Prinsip Disain Pembelajaran*, Edisi Pertama, Cetakan ke 2 Jakarta: Kencana.

Slameto.(2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka

Sudjana, Nana.(1998). *Penilaian Hasil Proses Belajar*.Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sanjaya Wina, (2009). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.

Semiloka ilmu Sosial Budaya Dasar bagi PTS dilingkungan kopertis wilayah IV di GSG Itenas .

Sugiono. cetakan ke8 (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.

Sundayana Rostina (2010). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Garut: STKIP Press.

Team Dosen ISBD. (2005).*Modul Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD)*, STKIP Garut

Riwayat Penulis :

Efi Sofiah, SE., M.Pd. Sebagai Dosen Tetap Yayasan Griya Winaya Garut pada AMIK Garut.