



IMPLEMENTASI *HANDOUT* BERBASIS *ADOBE PHOTOSHOP* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 2 INDRALAYA UTARA

Baharudin Andi Saputra, Retno Susanti, Adhitya Rol Asmi

(baharudinandiskipsejarah@gmail.com)[✉]

Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Disubmit
Direvisi
Diterima

Keywords:
(*Media Handout, Adobe Photoshop, Learning Outcomes*)

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Implementasi *Handout* Berbasis *Adobe Photoshop* dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Indralaya Utara". Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada pengaruh penerapan media pembelajaran *handout* berbasis *adobe photoshop CS3* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 6 Januari 2020 sampai dengan tanggal 3 Februari 2020. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu sehingga hanya menggunakan satu kelas untuk diujicobakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dengan desain *pretest dan posttest*. Adapun teknik analisis data yang digunakan ialah dengan menggunakan uji regresi sederhana dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil F_{hitung} didapat 6,13, dan F_{tabel} didapat $F_{(0,05)(1,28)} = 4,20$. Sehingga berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil $F_{hitung} \geq F_{tabel} = (6,13 \geq 4,20)$. Dengan demikian hipotesis (H_0) ditolak dan (H_a) diterima.

Abstract

This study is entitled "Implementation Of Adobe Photoshop Based Handout in Historical Learning in Senior High School Number 2 North Indralaya". The formulation of the problem in this study was to see whether there was an influence of the adobe photoshop CS3-based learning media handout on student learning outcomes in history subject in 10th grade students of Senior High School number 2 North Indralaya . This research was conducted from January 6th, 2020 until February 3rd, 2020. This type of method used in this study was quasi-experimental so that it only used one class to be tested. Data collection techniques used in this study were to use a test with a pretest and posttest design. The data analysis technique used was to use a simple regression test with a significant level of 0.05. Fcount results obtained 6.13, Ftable obtained $F(0.05)(1.28) = 4.20$. So based on the results of data analysis, the results of $Fcount \geq Ftable = (6.13 \geq 4.20)$. Thus the hypothesis (H_0) was rejected and (H_a) was accepted.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung D Lantai 1 Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP
Universitas Sriwijaya
Indralaya, Ogan Ilir, Sumatera Selatan, 30862
E-mail: baharudinandiskipsejarah@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang dibutuhkan oleh setiap individu. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk memberdayakan manusia. Adapun yang dimaksud manusia yang berdaya adalah manusia yang dapat berpikir kreatif, mandiri, dan dapat membangun dirinya serta masyarakat sekitar (Aunurrahman, 2016: 9). Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Bakir dan Suryanto, 2006: 138).

Pendidikan berfungsi untuk mengarahkan individu dalam mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya, sehingga dapat mengikuti arus perubahan yang sedang terjadi. Potensi dan bakat yang dimiliki setiap individu sangat berperan dalam memajukan sumber daya manusia yang dimiliki oleh suatu negara. Kemajuan sumber daya manusia tersebut dapat terjadi jika negara membangun pendidikan nasional dengan sangat baik. Pendidikan berada di posisi sentral dalam pembangunan nasional karena sasarannya adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia (Tirtarahardja dan Sulo, 2015: 300). Oleh sebab itu, pemerintah dan pengelola pendidikan nasional perlu memberikan penanganan dan dukungan penuh untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Salah satu pokok permasalahan mutu pendidikan yaitu terletak pada masalah proses pembelajaran. Proses belajar yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang bermutu. Jika proses belajar yang dilakukan tidak maksimal, sangat sulit untuk terjadinya hasil belajar yang bermutu (Tirtarahardja dan Sulo, 2015: 232). Komponen pembelajaran yang bermutu seperti keadaan guru (jumlah dan mutu guru bergelar sarjana), sarana prasarana pembelajaran (media pembelajaran) dan manajemen pendidikan yang baik dapat meningkatkan mutu pendidikan nasional (Leba dan Padmomartono, 2014: 160).

Media pembelajaran yang merupakan bagian dari sarana pembelajaran menjadi bagian penting dalam peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran. Menurut Rayandra Asyhar (2011: 41), materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media akan lebih menimbulkan ketertarikan dalam diri peserta didik, sehingga dapat meningkatkan fokus, semangat belajar, dan minat peserta didik untuk mempelajari materi tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara dapat diketahui bahwa kebanyakan dari peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mempelajari mata pelajaran sejarah. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajarannya hanya dilakukan penjelasan secara teoritis dan tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan menyebabkan peserta didik sulit untuk menangkap materi yang disampaikan.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak sebatas komunikasi verbal saja, sehingga peserta didik lebih tertarik dengan apa yang diajarkan dan guru tidak kehabisan tenaga saat mengajar (Sudjana dan Rivai, 2013: 2). Salah satu bentuk solusi untuk mengantisipasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media *handout* berbasis *adobe photoshop CS3*.

Handout adalah media cetak berbentuk tulisan yang dibuat oleh guru kemudian digandakan dan dibagikan kepada peserta didik di dalam kelas (Pribadi, 2017: 64). *Handout* termasuk salah satu media pembelajaran cetak (Arsyad, 2016: 36). Catatan dalam *handout* mencakup pokok-pokok penting dari suatu pelajaran dan merupakan informasi tambahan bagi catatan peserta didik. *Handout* memiliki manfaat yang sangat besar untuk menghindari terjadinya verbalisme (ceramah) dalam proses pembelajaran dikarenakan *handout* dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi.

Berdasarkan hal tersebut yang membuat ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian

eksperimen di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara guna mengetahui apakah ada pengaruh penerapan media *handout* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran sejarah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan analisa data menggunakan data statistik. Jenis metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian eksperimen semu atau *quasi experiment*. Adapun metode *quasi experiment* didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang menjadi gambaran eksperimen sebenarnya karena tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang relevan (Suryabrata, 2011: 92).

Metode *quasi experiment* memiliki tujuan untuk memperlihatkan hubungan sebab akibat antara variabel yang diberikan pengaruh dan hasil yang didapatkan (Harriss et al. 2004). Metode *quasi experiment* dilakukan dengan cara mengenakan kepada satu kelompok eksperimen dengan satu kondisi perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan cara melakukan *pretest* dan *posttest* (uji sebelum dan sesudah menerapkan suatu variabel).

Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ialah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini ialah:

1. variabel bebas (X) adalah media *handout* berbasis *adobe photoshop CS3*.
2. variabel terikat (Y) adalah hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran sejarah yaitu materi “Bentuk Peninggalan Hindu-Buddha di Indonesia, khususnya

mengenai Candi-candi dan Arca-arca di Kawasan Percandian Bumiayu.”.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah adalah target atau poin yang berada pada suatu tempat atau wilayah dan memiliki persoalan tertentu yang melekat dengan suatu penelitian (Riduwan, 2010: 8). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X Tahun Ajaran 2019/2020 di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Indralaya Utara yang berjumlah 62 orang dan terdiri dari 2 kelas.

Sampel adalah belahan dari populasi yang memiliki karakteristik dan bentuk tertentu yang akan diteliti (Riduwan, 2012: 56). Sampel dari penelitian ini diambil dengan cara *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel secara acak tanpa memerhatikan tingkatan yang ada pada populasi tersebut (Sugiyono, 2018: 82). *Sampling* digunakan untuk menentukan kelas eksperimen sehingga terpilihlah kelas X. IPS dengan jumlah 30 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian diperlukan penggunaan teknik pengumpulan data yang relevan agar data yang diperoleh objektif. Pengumpulan data merupakan cara yang digunakan seorang peneliti untuk mengumpulkan data, menghimpun, mengambil, atau menjaring data penelitian (Suwartono, 2014: 41). Adapun dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan bentuk tes hasil belajar.

Menurut Musfiqon (2012: 131-132) tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang mempunyai standarisasi dan digunakan untuk mengukur pengetahuan, kemampuan atau keterampilan yang dimiliki individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini berbentuk pilihan jamak yang diberikan pada peserta didik kelas eksperimen. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah diterapkannya media *handout* berbasis *adobe photoshop CS3* (*pretest-posttest design*).

Sebelum diterapkannya tes soal hasil belajar pada kelas eksperimen, maka terlebih dahulu dilakukannya uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta taraf kesukaran soal agar dapat diketahui mana soal yang layak untuk diuji cobakan.

Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Soal

Adapun untuk mencari validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda soal tes hasil belajar, maka terlebih dahulu soal di terapkan di kelas yang bukan menjadi kelas eksperimen yakni kelas X IPA yang berjumlah 32 orang peserta didik. Soal tes hasil belajar yang diterapkan yaitu berjumlah 40 butir.

Setelah diujicobakan dan dilakukan analisis uji validitas, uji reliabilitas, uji taraf kesukaran, uji daya beda soal, maka didapatkan hasil yaitu sebanyak 27 soal valid, tingkat reliabilitas sebesar 0,81 (sangat reliabel), soal dikategorikan baik berdasarkan uji daya beda, serta tingkat kesulitan soal merata berdasarkan uji taraf kesukaran soal.

PEMBAHASAN

Setelah instrumen soal telah valid dan siap untuk diterapkan di kelas eksperimen, maka selanjutnya dimulai penerapan atau eksperimen di kelas X IPS SMA Negeri 2 Indralaya Utara yang dilaksanakan pada tanggal 6 Januari 2020 sampai dengan 3 Februari 2020.

Adapun tahapan penelitian yang dilakukan yaitu pertama melakukan *pretest*, selanjutnya menerapkan media *handout* berbasis *adobe photoshop CS3* serta pemberian materi mengenai bentuk peninggalan Hindu-Buddha di Kawasan Percandian Bumiayu, dan terakhir yaitu melakukan *post test*.

Adapun bentuk media *handout* materi mengenai bentuk peninggalan Hindu-Buddha di Kawasan Percandian Bumiayu yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Handout Lembar Pertama



Gambar 2. Handout Lembar Ketiga



Gambar 3. Handout Lembar Keempat

Setelah diterapkannya media *handout*, maka selanjutnya tahap pengambilan data dan pengolahan serta analisis data. Adapun uji prasyarat analisis yang peneliti lakukan yaitu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas data.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah normal atau tidak sebab uji statistik baru bisa digunakan apabila data terdistribusi normal. Berdasarkan hasil penghitungan yang diperoleh hasil belajar peserta didik kelas X IPS,

pretest yaitu sebelum diterapkan media *handout* didapat hasil 0,21 dan untuk *post test* yaitu setelah diterapkannya media *handout* didapat hasil 0,045. Karena kedua data tersebut terletak antara nilai (-1) dan (+1) sehingga data tersebut terdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan apabila peneliti akan membuat generalisasi hasil sebuah penelitian, data penelitiannya berasal dari kelompok yang terpisah *pretest* dan *post test* yang berasal dari populasi yang sama. Uji homogenitas perlu dilakukan untuk membuktikan kesamaan varians kelas yang membentuk sampel tersebut. Adapun untuk melihat homogenitas data tes hasil belajar digunakan uji barlett.

Setelah dilakukannya penghitungan uji homogenitas data didapatkan hasil yaitu X^2 hitung = 0,67, dimana X^2 tabel = 3,84. Adapun syarat data homogen jika X^2 hitung < X^2 tabel, maka data yang diperoleh dari sampel penelitian berasal dari populasi yang sama (homogen).

Uji Linieritas Data

Uji prasyarat analisis yang terakhir dilakukan yaitu uji linieritas data. Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan terdistribusi linier atau tidak. Adapun setelah dilakukannya penghitungan uji linieritas maka didapatkan data yaitu Uji Linieritas: F hitung = 0,49 dan Ftabel $_{(0,05)(9,19)} = 2,43$, Data dikatakan linier apabila F hitung \leq F tabel = (0,49 \leq 2,43). Berdasarkan hasil data tersebut maka data yang didapatkan dikategorikan linier.

Uji Hipotesis

Setelah data yang diperoleh dinyatakan terdistribusi normal melalui uji normalitas, homogen melalui uji homogenitas, dan linier melalui uji linieritas maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis untuk melihat pengaruh yang signifikan pada penerapan *handout* berbasis *adobe photoshop CS3* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Indralaya

Utara. Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan rumus uji regresi sederhana.

Adapun data yang telah didapatkan berdasarkan hasil penghitungan uji regresi sederhana maka didapatkan hasil F hitung yaitu 6,13, dan Ftabel $_{(0,05)(1,28)}$ yaitu 4,20.

Adapun kaidah uji signifikansi:

- Jika F hitung \geq F tabel, maka tolak H_0 berarti data signifikan
- Jika F hitung \leq F tabel, maka tolak H_a berarti data tidak signifikan

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut, maka F hitung \geq F tabel = (6,13 \geq 4,20) dan data yang didapatkan berarti signifikan.

Adapun untuk menentukan besar pengaruh dan kategorinya dengan menggunakan rumus uji hubungan/ korelasi *karl pearson*. Berdasarkan hasil penghitungan yang dilakukan maka didapatkan r = 0,42 yang pengaruhnya dikategorikan sebagai cukup atau sedang.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan kelas X IPS sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang peserta didik. Pertemuan dilakukan sebanyak 4 kali (setiap pertemuan 2 jam pelajaran) pada tanggal 6 Januari 2020 sampai dengan 3 Februari 2020 di kelas eksperimen dengan materi ajar "Bentuk Peninggalan Hindu-Buddha di Kawasan Percandian Bumiayu Sumatera Selatan".

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil nilai *post test* (setelah diterapkannya media *handout*), diketahui bahwa nilai hasil tes kelas eksperimen yang memperoleh rentang nilai 71-100 (kriteria tuntas) sebanyak 23 orang peserta didik dengan persentase sebesar 76,67% dengan nilai tertinggi 92 yang diperoleh 2 orang peserta didik. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih bersemangat serta antusias mengikuti pembelajaran karena belum pernah belajar menggunakan *handout* berbasis *adobe photoshop CS3*.

Hal tersebut juga didukung oleh percobaan yang dilakukan oleh Adachi bahwa terdapat hubungan antara *handout* dan

kegunaannya dengan peningkatan hasil belajar peserta didik (Shimazaki, Adachi, and Nakayama 2018). Berdasarkan data penelitian tersebut didapatkan bahwa media *handout* memiliki kegunaan yang mendukung dalam proses pembelajaran sebagai catatan pendukung (parsial) peserta didik di dalam kelas. Hal itu sesuai dengan teori belajar konstruktivis yang salah satu prosesnya yaitu *building bridges* yang artinya media dapat digunakan sebagai penghubung informasi yang telah dimiliki oleh peserta didik dengan informasi yang dipelajari agar tidak terjadi kesalahan persepsi oleh peserta didik dalam topik atau materi yang sedang dibahas dalam proses pembelajaran (Yaumi, 2017: 46).

Adapun besarnya pengaruh juga sudah diketahui dan dibahas dalam hasil uji hipotesis/analisis diatas bahwa dengan menggunakan uji hubungan/ korelasi *karl pearson* didapatkan hasil data yaitu 0,42 dan dapat dikategorikan bahwa besarnya pengaruh yaitu cukup atau sedang.

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan serta uraian dan deskripsi pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang cukup atau sedang, variabel *handout* berbasis *adobe photoshop CS3* terhadap variabel hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 2 Indralaya Utara Kabupaten Ogan Ilir tahun pelajaran 2019/2020.

Hasil penghitungan analisis dan pengaruh tersebut didukung oleh penelitian relevan yang dilakukan oleh Wardani (2017) dimana hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,733 > 2,021$ yang menandakan bahwa di dalam penelitian tersebut, penerapan media *handout* terhadap hasil belajar juga memiliki pengaruh.

Adapun dalam penelitian relevan lain yang dilakukan oleh Wardiyanto (2011) dan Kusumastuti (2015) dimana hasil belajar peserta didik kelas yang diberikan pengaruh *handout* memiliki rata-rata nilai yang lebih besar dibandingkan kelas yang tidak diberikan pengaruh. Hal ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa hasil rata-rata nilai *post test* (setelah diberikan pengaruh

handout) memiliki hasil rata-rata nilai yang lebih besar dibandingkan nilai *pretest* (sebelum diberikan pengaruh *handout*) yaitu $75,3 > 54,63$. Hal ini menandakan bahwa dalam beberapa eksperimen penelitian terdahulu maupun yang dilakukan oleh peneliti juga terbukti bahwa penerapan media *handout* dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh terhadap peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis dan uraian diatas dapat diketahui bahwa media *handout* merupakan media yang baik digunakan dalam membantu menyampaikan pembelajaran mengacu pada besarnya hasil nilai *post test* peserta didik serta besarnya pengaruh berdasarkan uji korelasi *karl pearson*. Hal tersebut sesuai yang dikatakan Stacy bahwa *handout* sangat baik digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar dan juga sebagai catatan atau ringkasan (Stacy and Cain 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dalam pembahasan mengenai pengaruh *handout* berbasis *adobe photoshop CS3* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 2 Indralaya Utara dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yakni terdapat pengaruh *handout* berbasis *adobe photoshop CS3* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah dapat diterima.

Hal ini terbukti dengan hasil pengujian regresi sederhana yaitu $F_{hitung} = 6,13$ dan $F_{tabel(0,05)(1,28)} = 4,20$, $F_{hitung} \geq F_{tabel} = (6,13 \geq 4,20)$ dengan taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5% sehingga terdapat pengaruh antara *handout* berbasis *adobe photoshop CS3* terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media *handout* berbasis *adobe photoshop CS3* dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah untuk membantu mengilustrasikan tentang materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bakir, Suyoto dan Suryanto, Sigit. (2006). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Batam: Karisma Publishing Group.
- Harris, A. D. et al. (2004). The Use and Interpretation of Quasi-Experimental Studies in Infectious Diseases. *Clinical Infectious Diseases*. 38(11): 1586–91.
- Leba, Umbu dan Padmomartono, Sumardjono. (2014). *Profesi Kependidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Musfiqon, M. (2012). *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Riduwan, 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Shimazaki, Kiwamu, Mao Adachi, and Minoru Nakayama. (2018). Effectiveness of Instruction for Summarising Handouts and Academic Writings. 13(8): 51–63.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suwartono. (2014). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: ANDI.
- Stacy, Elizabeth Moore, and Jeff Cain. (2015). Note-Taking and Handouts in The Digital Age. 79(7).
- Tirtarahardja, Umar dan Sulo, La. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yaumi, Muhammad. (2017). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.