

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* (FTB) PADA SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU KELAS IV SD

**Arlina Fitroh
M.Khusni Mubarok
Ery Rahmawati
Email: arlinafitroh02@gmail.com
STKIP PGRI Sidoarjo**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book* (FTB) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama di Negeriku kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini didasari bahwa hasil belajar siswa masih di bawah KKM hal itu disebabkan karena proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya buku tema yang ditampilkan di proyektor tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi sehingga beberapa siswa cepat merasa bosan dan tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pelajaran. Pengembangan produk ini menggunakan model pengembangan menurut Borg *and* Gall dengan langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Data dalam penelitian ini diperoleh dari validasi ahli, tes, observasi dan angket. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kualitas baik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan oleh beberapa aspek yaitu: (1) Hasil pengembangan media FTB pada subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama di Negeriku efektif digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Hal ini tunjukkan oleh beberapa aspek yaitu: hasil validasi produk oleh validator menunjukkan bahwa media FTB layak untuk digunakan, aktifitas siswa selama kegiatan belajar menunjukkan bahwa siswa aktif dalam pembelajaran, dan respon siswa dalam pembelajaran positif. (2) Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media FTB mengalami peningkatan sebesar 20,11% dengan ketuntasan 100%.

Kata Kunci: Media Fun Thinkers Book, Pembelajaran Tematik

ABSTRACT

This research aimed to develop the Fun Thinkers Book (FTB) product to improve the result of students, learning in the sub-theme of Ethnic and Religious in my country to the fourth grade of Elementary School. This research was based on that the result of students' learning was still on below of KKM. It was caused because the learning process still used the

speech method and the product was used only the book theme displayed on the project without the varied learning product so that some students quickly felt boring and did not pay attention when the teacher delivered the learning subject. The development of this product used a development model according to Borg and Gall by steps of the research were potential and problem, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and product revision. The data in this research were obtained from expert validation, test, observation, and field note. The result of the assessment showed that the learning product that had been developed in this research had good quality, so it should be used in learning. This was based on several aspects, namely: (1) The result of FTB product development on the sub-theme to ethnic diversity and Religion in my country was effectively used as teaching materials in the learning process. It was showed by several aspects, namely: the results of product validation by the validator showed that FTB product was should be used, students' activities in learning activities showed that students were active in learning, and students' responses in positive learning. (2) The results of students' learning after participating learning using FTB product had increased became 20.11% with 100% completeness.

Keywords: Fun Thinkers Book, Thematic Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing secara global. Pendidikan dapat dikatakan berkualitas jika pendidikan berhasil membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral, dan berkepribadian baik. Menurut UU No. 20 tahun 2003 mengungkapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya secara mandiri, kreatif, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab. Pendidikan adalah proses membimbing

dan mengarahkan individu agar berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan di masa sekarang dan di masa yang akan datang (Subroto dan Yudiana, 2010: 23). Pendidikan penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan menggunakan keterampilan untuk hidup (Wijaya, dkk, 2016: 264).

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses mengubah tingkah

laku seseorang untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi siswa sesuai dengan tahap perkembangannya. Melalui pendidikan suatu bangsa dapat menjadi bangsa yang memiliki pengetahuan, mandiri, kreatif, budi pekerti luhur, berakhlak mulia dan bertanggung jawab. Saat ini pendidikan terus mengalami perkembangan dengan adanya kemajuan teknologi dan media informasi sehingga dunia pendidikan menuntut untuk selalu menyesuaikan perkembangan terhadap peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi dan media informasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang menuntut siswa harus lebih aktif dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik. Menurut Prastowo (2013: 188) pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemikiran yang kreatif dari berbagai mata pelajaran menggunakan tema. Sedangkan menurut Hajar (2013: 22) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dapat memberikan

ruang kepada siswa untuk menyampaikan gagasannya. Melalui penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran untuk mengembangkan ide atau gagasan siswa sesuai dengan dunia nyata di sekeliling siswa.

Salah satu mata pelajaran yang dimasukkan dalam pembelajaran tematik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial dan kebudayaan Indonesia, dalam kelas IV terdapat materi pelajaran tentang keragaman budaya Indonesia yang dimuat dalam subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pada subtema tersebut siswa diharuskan mengenal dan menghafal provinsi dan suku bangsa yang ada di Indonesia.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan tujuan utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru harus membimbing siswa untuk dapat mengembangkan

pengetahuan mereka sesuai dengan pengetahuan bidang yang dipelajari. Pencapaian keberhasilan tersebut dapat dilakukan dengan cara guru harus memahami materi yang akan diajarkan dan mengetahui bagaimana kemampuan serta pengetahuan siswa sebelum mengikuti pelajaran sehingga guru dapat menentukan media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, agar nantinya siswa dapat menerima dan menyerap dengan baik materi yang akan disampaikan.

Hadimiarso (2007: 458) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar (Hamalik dalam Arsyad, 2006: 15). Melalui penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi

belajar sehingga proses pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai.

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tujuan pembelajaran yang jelas akan menghasilkan proses belajar mengajar yang baik. Suatu media pembelajaran juga dapat menjadi penghambat tercapainya tujuan pembelajaran jika pemilihan media tidak sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Rusman (2012: 62-63) ada tiga jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

Media visual merupakan media yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan yang dapat diproyeksikan dan tidak dapat diproyeksikan. Media visual dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran. Salah satu media visual berbentuk gambar yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media *Fun Thinkers Book* (FTB).

Media FTB merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan oleh *Grolier* sejak tahun 1895 yang berpusat di Boston Amerika (Kurniawati,

2017: 25). Gordon (2013) menjelaskan bahwa media FTB adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media FTB ini menyajikan sebuah permainan dengan buku yang dilengkapi bingkai peraga. Permainan ini dilakukan dengan membuka lembar kerja siswa, kemudian letakkan bingkai peraga yang terbuka di atas lembar kerja sesuai dengan posisi kotak-kotak yang ada di lembar tersebut dan ikuti petunjuk yang tertera di pojok kiri atas. Selanjutnya pilih jawaban yang tepat di halaman kanan dan pindahkan ubin pada kotak sebelah kanan yang tertera jawaban. Tutup kemudian balik bingkai dan cek jawaban dengan mencocokkan ubin sesuai pola yang berada dipojok kanan atas. Penggunaan alat bantu visual yang menarik seperti media FTB akan memberikan inovasi baru kepada guru dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Sudjana (2005: 2) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran, sebab: a) Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, b) Bahan ajar akan lebih spesifik

penjelasnya, sehingga dapat mudah dipahami siswa, c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak merasa bosan, d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Dalam hal ini, media yang digunakan oleh peneliti diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar (SD).

Berdasarkan hasil observasi saat magang tiga di SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo, pada proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya menggunakan buku tema yang ditampilkan di proyektor tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi sehingga materi yang diberikan guru kurang dipahami oleh siswa. Hal tersebut menyebabkan beberapa siswa cepat merasa bosan dan tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pelajaran yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa yang didapatkan dari nilai ulangan masih

rendah, dimana dari 35 siswa hanya 16 siswa yang dinyatakan mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu nilai 70.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* (FTB) pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar”.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana efektifitas media *Fun Thinkers Book* (FTB) pada subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV Sekolah Dasar? 2) Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media *Fun Thinkers Book* (FTB) pada subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas VI Sekolah Dasar?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang mengadaptasi pada model penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang dibatasi hanya sampai tahap ke tujuh yaitu potensi dan masalah, pengumpulan

data, desain produk, validasi desain, revisi produk, ujicoba produk, dan revisi produk (Sugiyono, 2013: 297). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan keterbatasan media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo.

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui potensi dan masalah. Potensi dari penelitian ini adalah pengembangan media FTB dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Masalah dalam penelitian ini yaitu pada proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya buku tema yang ditampilkan di proyektor tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi sehingga beberapa siswa cepat merasa bosan dan tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pelajaran.

2. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data untuk mengetahui kebutuhan siswa

terhadap produk yang akan dikembangkan, sehingga didapatkan media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan menganalisis kebutuhan siswa, pemilihan materi dan kesesuaian media yang digunakan.

3. Desain Produk

Peneliti melakukan desain produk yang dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa meningkat yaitu dengan merancang sebuah media pembelajaran visual berupa media *Fun Thinkers Book* (FTB). Media FTB ini menyajikan sebuah permainan dengan buku yang dilengkapi bingkai peraga.

4. Validasi Desain

Penilaian media FTB akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media FTB untuk diujicoba di lapangan. Apabila kriteria media layak maka dapat diujicobakan, namun apabila media belum memenuhi kriteria layak maka akan dilakukan perbaikan sehingga media

dapat dikatakan layak untuk diujicobakan.

5. Revisi Desain

Penilaian yang didapatkan akan digunakan untuk merevisi desain yang dianggap masih kurang oleh validator pada aspek materi, sajian materi, fisik, pemakaian, gambar, warna, dan tulisan.

6. Ujicoba Produk

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba produk pada penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo dengan responden 35 siswa tetapi karena terjadi pandemi virus covid-19 yang menyebabkan terhambatnya proses penelitian oleh karena itu sampel diperkecil menjadi 9 siswa.

7. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka dapat diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik validasi, tes, observasi dan angket. Validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media FTB sebelum diujicoba di lapangan. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa yaitu dilakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal sebelum menggunakan media FTB. Kemudian hasil tes awal tersebut dijadikan perbandingan untuk hasil tes akhir (*posttest*). Hasil tes tersebut digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media FTB dalam proses pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengetahui perilaku dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media FTB. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pendapat siswa terhadap media FTB. Angket diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan media FTB.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media *Fun Thinkers Book* (FTB) yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas IV

SD. Berikut merupakan pembahasan hasil penelitian tentang kesesuaian produk akhir dengan tujuan pengembangan yaitu:

1. Efektifitas Media *Fun Thinkers Book* (FTB)

Efektifitas media FTB dapat diketahui dari validasi ahli, aktifitas siswa dan respon siswa. Tahap validasi ahli materi, produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 52 dengan persentase 94,54% dengan kualifikasi sangat layak. Saran yang diberikan validator yaitu untuk keseluruhan media FTB sudah bagus, hanya saja lebih perhatikan kesesuaian materi dengan indikator.

Validasi ahli media meliputi dua tahap. Tahap I, produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah nilai 72 dengan persentase 80,00% dengan kualifikasi layak. Saran yang diberikan validator yaitu kecerahan gambar pada buku media FTB harus konsisten, pemotongan kayu dan pengecatan bingkai peraga pada media FTB harus halus dan rapi agar tidak melukai tangan siswa.

Validasi ahli media tahap II mengalami peningkatan, produk yang dikembangkan mendapatkan

jumlah nilai 86 dengan persentase 95,55% dengan kualifikasi sangat layak. Pada tahap ini ahli media menyatakan bahwa media FTB sudah layak digunakan tanpa revisi dan dapat diujicobakan kepada pengguna.

Hasil observasi aktifitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media FTB memperoleh persentase 91,66%. Apabila dikualifikasikan dalam tabel keaktifan maka hasil keaktifan siswa dalam kategori tinggi atau aktif.

Hasil angket respon siswa secara keseluruhan memperoleh persentase 95,55% dengan kualifikasi sangat baik. Respon siswa saat menggunakan media FTB sangat positif yaitu mereka tertarik dan senang bermain sambil belajar menggunakan media FTB walaupun terkadang mereka tidak bisa menjawab soal yang ada di dalam permainan itu dengan benar.

Berdasarkan dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* (FTB) efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Arsyad (2011: 15) bahwa penggunaan media

pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran.

2. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Fun Thinkers Book* (FTB)

Hasil pembelajaran siswa menggunakan media FTB dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media mengalami persentase peningkatan. Hal tersebut mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 66,44%. Siswa yang tidak mencapai $KKM \geq 70$ sebanyak 4 siswa, sedangkan siswa yang sudah mencapai $KKM \geq 70$ sebanyak 5 siswa dengan persentase 55,55%. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa mencapai 86,55%. Pada *posttest* ini semua siswa dapat dinyatakan tuntas atau mencapai $KKM \geq 70$ dengan persentase 100%.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media FTB mengalami peningkatan sebesar 20,11%, sehingga dapat dinyatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* (FTB) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: 1) Hasil efektifitas pengembangan media *Fun Thinkers Book* (FTB) yang meliputi validasi ahli, aktifitas siswa dan respon siswa dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada subtema Keragaman Suku Bangsa Dan

Agama di Negeriku kelas IV SD. 2) Hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* (FTB) dengan siswa yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode ceramah terdapat perbedaan. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* (FTB) hasil belajarnya lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah. Dengan demikian, penerapan media *Fun Thinkers Book* (FTB) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disarankan guru dapat memanfaatkan media *Fun Thinkers Book* (FTB) sebagai bahan ajar tambahan yang dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Gordon. 2013. *Pengertian Media Fun Thinkers*. Diakses: <http://www.grolier-asia.com> diunduh tanggal 6 Oktober 2019
- Hadimiarso, Yusuf. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Hajar, Ibnu. 2013. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Juliantine, Subroto dan Yudiana, 2010. *Belajar dan Pembelajaran Penjas*. Bandung: UPI.
- Kurniawati, Sri. 2017. *Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB Wijaya Dharma 1 Sleman*. *Jurnal Widia Ortodidaktia*. 6(7).
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana & Rivai Ahmad. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Subroto dan Yudiana, 2010. *Belajar dan Pembelajaran Penjas*. Bandung: UPI.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang SINDIKNAS. 2006. Bandung: Citra Umbara.
- Wijaya, dkk. 2016. *Transformasi Pendidikan Abad ke 21 sebagai Tuntutan Pembangunan Sumber Daya Manusia di Era Global*. Malang: Universitas Negeri Malang.