

PENDEKATAN CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN INSTALL HOME THEATER PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK AUDIO VIDEO KELAS XII SMK PIRI 1 YOGYAKARTA

CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING) FOR ADVANCEMENT OF LEARNING INSTALL HOME THEATER IN AUDIO-VIDEO MASTERY PROGRAM OF CLASS XII VOCATIONAL SCHOOL PIRI 1 YOGYAKARTA

Oleh: Wanodya Sihminarti (10518244006), Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, wano.dyo@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dapat meningkatkan nilai hasil belajar pada mata pelajaran *install home theater* siswa kelas XII program keahlian teknik audio video di SMK PIRI 1 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan, dengan empat tahap pelaksanaan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*, lembar observasi afektif serta lembar observasi psikomotorik. Analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data, memaparkan data, dan menyimpulkan data. Peningkatan hasil belajar dari Siklus ke-1 hingga Siklus ke-2 ditinjau dari: aspek kognitif 10,6%, aspek afektif 75,4%, dan aspek psikomotorik 40,67%. Dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan penerapan pembelajaran *contextual* pada mata pelajaran *install home theater* mengalami peningkatan hasil belajar.

Kata kunci: *contextual teaching and learning, install home theater, hasil belajar.*

Abstract

This research aims to investigate implementation of CTL (Contextual Teaching and Learning) approach for advancement of learning Install Home Theater in Audio-Video Mastery program of Class XII students on Vocational School Piri 1 Yogyakarta. This study is to a classroom action research, which is carried out in two cycles. Each cycle consisted of three meetings, which are comprised of four steps. They are planning, acting, observing, and reflecting. Data collection using pretest and posttest instruments, affective observation sheets, and psychomotor observation sheets. Data analysis is accomplished through collecting data, clarifying data, and concluding data. The learning improvement as of Cycle 1 to Cycle 2 is viewed in: cognitive aspect 10.6%, affective aspect 75.4%, and psychomotor aspect 40.67%. The result of this study shows that contextual approach in Install Home Theater improves the advancement of learning.

Keywords: *contextual teaching and learning, Install Home Theater , advancement of learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat salah satunya pada teknologi multimedia yang dari tahun ketahun membawa pengaruh baik pada segala sektor. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini tidak hanya dinikmati oleh sektor industri saja tetapi masyarakat luas juga mulai memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya teknologi multimedia. Kemajuan yang semakin pesat dalam dunia industri tersebut hendaklah dapat diimbangi dengan kemajuan sumber daya manusia, terlebih lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMK merupakan jenjang pendidikan yang menekankan pada bidang keahlian tertentu yang harus dimiliki oleh siswa. Keahlian yang harus dimiliki seorang siswa dikarenakan keberadaan SMK adalah untuk mencetak tenaga kerja yang ahli dalam bidang tertentu dan tentunya siap kerja. Keahlian yang dimiliki tidak hanya dalam bidang teori akan tetapi juga dalam bidang praktik. Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan kelanjutan pendidikan dasar yang mempunyai tujuan utama untuk menyiapkan tenaga kerja sesuai dengan tuntutan dunia kerja, meliputi pengembangan diri baik dalam dimensi fisik, intelektual, emosional, dan spiritual (Basuki, 2004: 1). SMK memiliki karakteristik yang berbeda dengan sekolah menengah umum karena SMK lebih menekankan pada pembekalan ketrampilan kerja siswanya dan penguasaan teknologi selain sikap, orientasi nilai, wawasan dan

pola pikir kreatif yang terdapat pada sekolah umum.

Berdasarkan hasil observasi ketika peneliti melakukan ppl, penggunaan metode pembelajaran Teknik Audio Video oleh guru, minat dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran tersebut dari tahun ke tahun sangat rendah. Selain itu beberapa siswa mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung terkesan membosankan. Beberapa fasilitas pendukung yang digunakan sebagai media pembelajaran juga masih sebatas menggunakan media konvensional. Hal ini mengakibatkan banyak siswa yang merasa sulit dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang optimal. Kurangnya siswa menikmati proses pembelajaran mengakibatkan munculnya berbagai macam perilaku siswa di kelas, antara lain: bersendau-gurau dengan teman sebangku, sibuk dengan alat tulis atau handphone dan masih banyak lagi.

Selain kendala di atas, kendala lain yang dihadapi oleh guru adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif, sebab siswa cenderung pasif dan kurang memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran. Kepasifan siswa terlihat ketika dihadapkan pada suatu masalah, siswa masih menunggu instruksi dari guru dan takut untuk mencoba memecahkan masalah sendiri. Metode ceramah, tanya jawab dan diskusi yang diterapkan oleh guru ternyata belum mampu meningkatkan peran aktif siswa. Padahal seharusnya metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Nana Sudjana, 2005: 76).

Untuk itu sangat dibutuhkan kecocokan dalam penerapan pola metode pembelajaran dalam mata pelajaran *Install Home Theater* yang memperhatikan masukan (*input*), sehingga akan sangat menentukan hasil belajar yang sesuai dalam segi teori maupun praktek. Metode pembelajaran dalam setiap pelajaran harus diperhatikan sehingga sikap aktif, kreatif, dan inovatif akan terwujud.

Salah satu cara untuk memaksimalkan proses pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal adalah dengan menerapkan model pembelajaran CTL. Mode pembelajaran CTL adalah model pembelajaran yang menghubungkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong anak didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada mata pelajaran *install home theater* dapat meningkatkan nilai hasil belajar aspek kognitif 75% dari seluruh siswa kelas XII program keahlian teknik audio video di SMK PIRI 1 Yogyakarta mencapai nilai KKM sebesar 75,00?
2. Apakah penerapan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada mata pelajaran *install home theater* dapat meningkatkan nilai hasil belajar aspek afektif siswa kelas XII program keahlian teknik audio video di SMK PIRI 1 Yogyakarta mencapai

75% dengan nilai yang dicapai tiap kriteria minimal sebesar 75%?

3. Apakah penerapan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada mata pelajaran *install home theater* dapat meningkatkan nilai hasil belajar aspek psikomotorik siswa kelas XII program keahlian teknik audio video di SMK PIRI 1 Yogyakarta mencapai nilai 75,00 dari KKM sebesar 75,00?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dapat meningkatkan nilai hasil belajar pada mata pelajaran *install home theater* siswa kelas XII program keahlian teknik audio video teater di SMK PIRI 1 Yogyakarta.

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat terutama: 1) Bagi Sekolah: Dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan dalam rangka menyusun kebijakan sekolah mengenai suatu program pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran; 2) Bagi Lembaga Terkait: Sebagai bahan pertimbangan untuk pembuatan kebijakan-kebijakan baru tentang pendidikan; 3) Pembaca: Menambah pengetahuan pembaca; 4) Peneliti berikutnya: Dapat dijadikan masukan bagi peneliti-peneliti lain yang melakukan penelitian serupa di masa yang akan datang; 5) Peneliti; Menambah ilmu pengetahuan yang telah dimiliki peneliti dan merupakan wahana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat di bangku kuliah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yakni merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan peserta didik memperoleh belajar yang memuaskan (Suharsimi Arikunto, 2007: 2).

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PIRI 1 Yogyakarta yang beralamat di Jl. Kemuning No. 14 Baciro, Yogyakarta, DI Yogyakarta, pada semester ganjil di kelas XII program keahlian Teknik Audio Video tahun ajaran 2014/2015.

Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah kelas XII program pendidikan teknik audio video sejumlah 16 siswa. Pengambilan populasi dilaksanakan pada kelas XII didasarkan mata pelajaran *install home theater* pada kelas dan semester tersebut.

Jenis Tindakan

Jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan 4 kali tahapan seperti yang terdapat pada konsep pokok penelitian tindakan Kemmis & McTaggart yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Rencana penelitian

Penelitian tindakan harus dilakukan sekurang-kurangnya dalam dua siklus tindakan yang berurutan. Informasi dari siklus terdahulu sangat menentukan bentuk siklus berikutnya. Oleh karena itu, siklus yang kedua, ketiga, dan seterusnya tidak dapat dirancang sebelum siklus pertama terjadi. Kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran *install home theater* di dapat saat KKN-PPL di SMK PIRI 1 Yogyakarta. Berdasarkan observasi awal, maka dalam refleksi ditetapkan bahwa tindakan yang dipergunakan adalah dengan menerapkan

pendekatan pembelajaran CTL pada pembelajaran *install home theater*. Berpatokan pada refleksi awal tersebut, dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan melihat empat tahapan prosedur yang harus dilakukan. Keempat tahapan tersebut adalah perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*).

Pada pelaksanaan penelitian tindakan ini apabila pada siklus pertama indikator keberhasilan belum tercapai, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya. Perencanaan siklus berikutnya tersebut didasarkan pada hasil refleksi dari pelaksanaan siklus sebelumnya. Siklus pada pelaksanaan penelitian tindakan ini akan berakhir atau selesai ketika telah tercapai indikator keberhasilan.

Teknik dan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi kuantitatif tentang variabel yang sedang diteliti. Ada dua jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu *test* dan *non test*. Instrumen test meliputi *pretest* dan *posttest*, sedangkan instrumen *non test* berupa lembar observasi afektif siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini melalui empat tahapan yaitu: 1) Tahap pengumpulan data, peneliti mencatat semua data secara obyektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi di lapangan; 2) Reduksi data yaitu peneliti memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian; 3) Penyajian data merupakan analisis dalam bentuk *matrix network chart*, grafik atau diagram sehingga peneliti dapat menguasai data. Selanjutnya tahap terakhir pengambilan kesimpulan data, peneliti berusaha mencari fakta-fakta baru yang

diperoleh setelah menganalisis data dan membuat kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian.

Indikator Keberhasilan

Indikator tercapainya keberhasilan pada penelitian ini apabila 75% dari seluruh siswa mencapai nilai KKM sebesar 75,00 pada aspek kognitif, pada aspek afektif sekurang-kurangnya rata-rata seluruh persentase siswa mencapai 75% dengan skor minimal tiap indikator penilaian sebesar 75,00 (dikatakan berhasil jika di setiap indikator penilaian mencapai skala 4), dan pada aspek psikomotorik apabila 75% dari jumlah seluruh siswa memperoleh nilai 75,00 dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75,00.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Pertemuan pertama Siklus ke-1 dilaksanakan pada hari Rabu, 7 Januari 2015 pukul 11.30-14.30 WIB dengan materi menjelaskan format *surround*. Pertemuan kedua Siklus ke-1 dilaksanakan pada hari Senin, 12 Januari 2015 pukul 07.00-10.00 WIB dengan materi melakukan penempatan sistem *surround* 4.1. Pertemuan ketiga Siklus ke-1 pada hari Selasa 13 Januari 2015 pukul 11.30-14.30 WIB dengan materi penempatan sistem *surround* 5.1. Pertemuan pertama Siklus ke-2 dilaksanakan pada Rabu, 14 Januari 2015 pukul 11.30-14.30 WIB dengan materi prinsip kerja Tv proyektor. Pertemuan kedua Siklus ke-2 dilaksanakan pada Senin, 19 Januari 2015 pukul 07.00-10.00 WIB dengan materi pemasangan Tv proyektor. Pertemuan ketiga Siklus ke-2 dilaksanakan pada Selasa, 20 Januari 2015

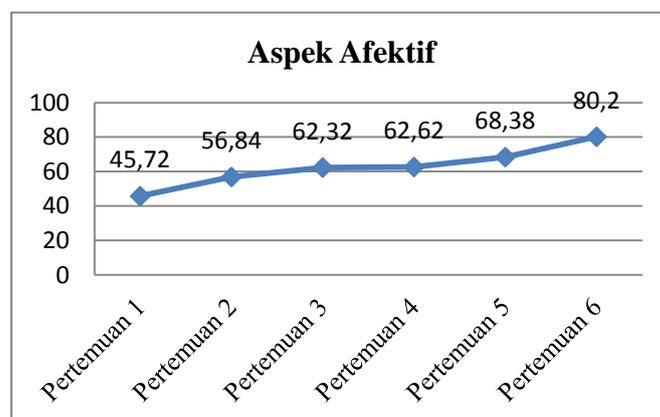
pukul 07.00-10.00 WIB dengan materi teknik pengaturan Tv proyektor.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakan kegiatan pembelajaran. Pengertian hasil belajar menurut Nana Sudjana (1989: 3), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

a. Aspek Afektif

Tabel 1. Hasil penilaian afektif Siklus ke-1 sampai Siklus ke-2

Pertemuan	Nilai aspek afektif(%)
Pertemuan ke- 1	45,72
Pertemuan ke- 2	56,84
Pertemuan ke-3	62,32
Pertemuan ke-4	62,62
Pertemuan ke-5	68,38
Pertemuan ke-6	80,20



Gambar 1. Grafik peningkatan nilai aspek afektif

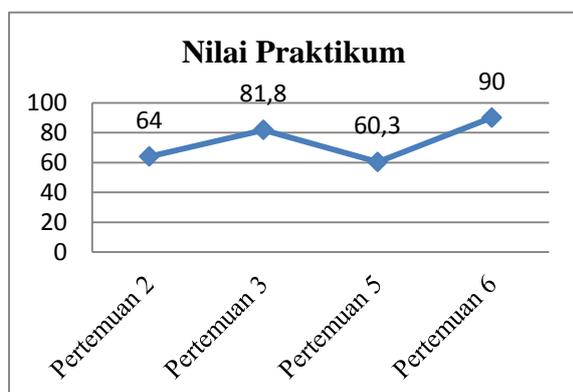
Dari gambar grafik diatas menunjukkan bahwa disetiap pertemuan Siklus ke-1 sampai Siklus ke-2 aspek afektif siswa meliputi antusias dalam mengikuti pelajaran, interaksi siswa dengan guru, kepedulian sesama, kerjasama kelompok dan mengerjakan tugas

mengalami peningkatan. Peningkatan aktifitas siswa pada aspek afektif siswa juga ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata persentase aspek afektif sebesar 75,41%, yang semula rata-rata persentase aspek afektif pada awal Siklus ke-1 sebesar 45,72% menjadi 80,2% pada akhir Siklus ke-2.

b. Aspek Psikomotorik

Tabel 2. Rata-rata nilai praktikum

Pertemuan	Rata-rata nilai praktikum
Pertemuan ke-2	64,00
Pertemuan ke-3	81,80
Pertemuan ke-5	60,33
Pertemuan ke-6	90,00



Gambar 2. Grafik kenaikan nilai praktikum

Nilai praktik siswa mengalami fluktuasi di Siklus ke-2 pada pertemuan kelima dikarenakan tingkat kesulitan praktikum yang lebih sulit dari pertemuan 3 Siklus ke-1. Dari grafik diatas terlihat bahwa ketrampilan siswa pada mata pelajaran *install home theater* dari Siklus ke-1 hingga Siklus ke-2 mengalami

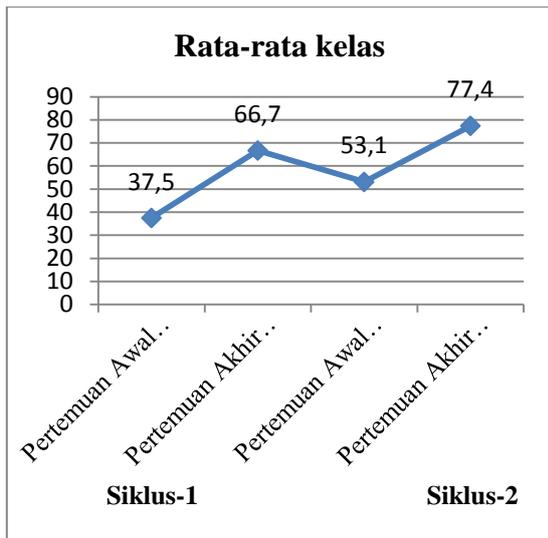
peningkatan sebesar 40,67% dengan persentasi kelulusan sebesar 100%. Selama praktikum siswa diamati dan dipantau oleh observer, acuan aspek yang penilaian pada saat praktikum meliputi persiapan, proses, hasil, efisiensi waktu dan k3 Rata-rata nilai praktikum semula 64,00 menjadi 90,00 pada pertemuan ke enam. Artinya nilai praktikum telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75% dengan kriteria ketuntasan sebesar 75,00.

c. Aspek Kognitif

Hasil pengamatan nilai *pretest-posttest* pada setiap siklus mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar ini ditunjukkan dari kemampuan kognitif siswa pada saat mengerjakan *pretest-posttest*. Peningkatan pada aspek kognitif yang ditunjukkan pada tabel dan grafik peningkatan mengerjakan tugas ditunjukkan dibawah ini:

Tabel 3. Rata-rata nilai kelas

Pertemuan	Rata-rata kelas
Pertemuan Awal (<i>Pretest</i>)	37,50
Pertemuan Akhir (<i>Posttest</i>)	66,70
Pertemuan Awal (<i>Pretest</i>)	53,10
Pertemuan Akhir (<i>Posttest</i>)	77,40



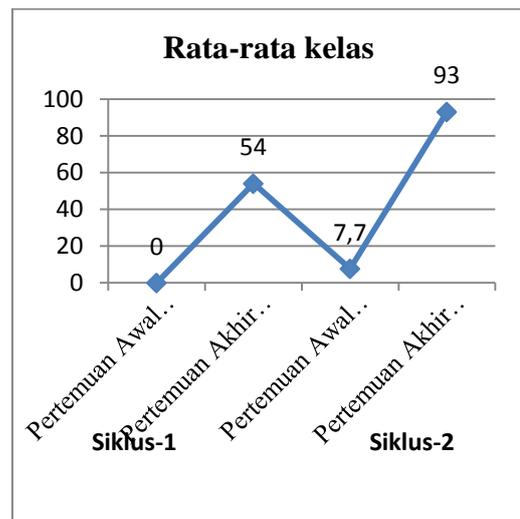
Gambar 3. Grafik kenaikan rata-rata nilai kelas.

Gambar grafik diatas merupakan kenaikan hasil belajar siswa pada setiap siklus, hal ini dikarenakan pemahaman dan pengetahuan siswa tentang materi telah mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran. Kriteria keberhasilan yang ditetapkan adalah tercapainya indikator keberhasilan persentase kelulusan siswa dalam mengerjakan tugas individu sebesar 75% dengan nilai KKM 75,00. Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar siswa dari awal Siklus ke-1 hingga akhir Siklus ke-2 sebesar 10,67%. Pada grafik diatas terlihat nilai rata-rata *posttest* Siklus ke-1 belum mencapai indikator keberhasilan dengan rata-rata kelas belum mencapai nilai KKM minimal 75,00 dengan pencapaian 66,70 dan pada *posttest* Siklus ke-2 meningkat menjadi 77,40. Terdapat juga persentase kelulusan aspek kognitif, tabel dan grafik sebagai berikut :

Tabel 4. Persentase Kelulusan Aspek Kognitif(%)

Pertemuan	Persentase kelulusan aspek kognitif(%)
Pertemuan Awal (<i>Pretest</i>)	0,00

Pertemuan Akhir (<i>Posttest</i>)	54,00
Pertemuan Awal (<i>Pretest</i>)	7,70
Pertemuan Akhir (<i>Posttest</i>)	93,00



Gambar 4. Grafik persentase kelulusan aspek kognitif

Gambar grafik diatas merupakan grafik peresentasi kelulusan aspek kognitif siswa, dimana dari grafik tersebut dapat dilihat persentase kelulusan siswa yang lulus tes *pretest-posttest* pada Siklus ke-1 dan Siklus ke-2. Indikator keberhasilan siswa baru mencapai kelulusan pada Siklus ke-2 dimana persentase kelulusan sebesar 93,00% siswa berhasil lulus *pretest-posttest* dengan nilai KKM minimal 75,00.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran *install home theater* di SMK

PIRI 1 Yogyakarta menurut Suharsimi Arikunto (2012: 16) melalui beberapa tahapan berikut ini: (a) Perencanaan; (b) Pelaksanaan Tindakan; (c) Pengamatan; (d) Refleksi. Sedangkan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada mata pelajaran *install home theater* di SMK PIRI 1 Yogyakarta memiliki tujuh asas yang mendasari proses pembelajaran, yaitu: (1) *Konstruktivisme*; (2) *Inquiry*; (3) *Questioning*; (4) *Learning Community*; (5) *Modeling*; (6) *Reflection*; (7) *Authentic Assessment*.

2. Pendekatan pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran *install home theater* sebagai berikut:
 - a. Aspek Kognitif
Aspek kognitif siswa meningkat dari awal Siklus ke-1 hingga Siklus ke-2 sebesar 10,6%. Pencapaian hasil rata-rata nilai *posttest* Siklus ke-1 66,7 dan pada *posttest* Siklus ke-2 menjadi 77,4.
 - b. Aspek Afektif
Nilai rata-rata siswa dari Siklus ke-1 hingga Siklus ke-2 meningkat sebesar 75,4%. Yang semula 45,72% menjadi 80,2%.
 - c. Aspek Psikomotorik
Nilai rata-rata psikomotorik siswa meningkat sebesar 40,6% dengan persentasi kelulusan pada awal Siklus ke-1 sebesar 25% dan pada akhir pertemuan Siklus ke-2 menjadi 76,9%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Sekolah

Metode pembelajaran dengan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) yang telah diterapkan oleh peneliti di kelas XII program keahlian teknik audio video SMK PIRI 1 Yogyakarta dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran *install home theater* untuk meningkatkan hasil belajar. Lebih dari itu CTL dapat digunakan pada mata pelajaran yang lain dan memiliki masalah yang sama atau hampir sama

2. Guru pengampu

Guru pengampu diharapkan turut menerapkan model pembelajaran menggunakan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan terus melaksanakan monitoring terhadap proses pelaksanaan pembelajaran sehingga tercapainya pelaksanaan pembelajaran.

3. Siswa

Diharapkan siswa menanamkan kesadaran diri bahwa menuntut ilmu itu sangatlah penting dan bermanfaat untuk masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asca Dewi Irnanda. (2014). *Peningkatan Kompetensi Perakitan Sistem Kendali Berbasis Mikrokontroler Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Pada Siswa Kelas XI program Keahlian Otomasi Industri SMK Negeri 2 Depok*. Skripsi: UNY.
- Burrows, Thomas. D, dkk. (1984). *Television Production, Discipline and Techniques*. 2460 Kerper Blv, Dubuge, IA 2500: Iowa.
- Djemari Mardapi. (2004). *Pedoman Pengembangan Instrumen Dan Penilaian Ranah Psikomotor*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djemari Mardapi. (2004). *Pedoman Penilaian Afektif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Elaine B. Johnson. (2010). *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Kaifa
- Kunandar. (2007). *Guru Profesional..* Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Upaya Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muhammad Takdir Ilahi. (2012). *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- M. Ngalim Purwanto. (1994). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurul Zuriah. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (1993). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sri Waluyanti. (2008). *Teknik Audio Video*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- Sigit Purnomo. (2014). *Implementasi Pembelajaran Dengan Pendekatan CTL(Contextual Teaching And Learning) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa kelas XI Pada Kompetensi Teknik Pengelasan Jurusan Teknik Pengelasan Jurusan Teknik Perbaikan Bodi Otomotif Di SMK N 2 Depok*. Skripsi: UNY
- Sardiman. (2002). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sumadi Suryabrata. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tim. (2013). *Pedoman Tugas Akhir UNY*. Yogyakarta: UNY Kampus Karangmalang.
- Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.