

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR MENJAHIT GAUN PADA SISWA KELAS X
JURUSAN TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO YOGYAKARTA**

E-JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Marinda Yuni Asari

NIM. 13513241017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN JURNAL

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MENJAHIT GAUN SISWA KELAS X SMK DIPONEGORO**

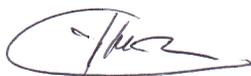
Disusun oleh :
Marinda Yuni Asari
NIM. 135132341017

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing, Dosen Penguji, dan Dosen *Reviewer*
untuk diterbitkan dalam *E-Journal* UNY.

Yogyakarta, Oktober 2017

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si

NIP. 19620503 198702 2 001

Dosen Penguji



Dra. Kapti Asiatun, M.Pd

NIP. 19630610 198812-2 001

Dosen/Reviewer,



Dr. Widiastuti, M.Pd

NIP. 19721115 200003 2 001

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MENJAHIT GAUN SISWA KELAS X SMK DIPONEGORO

THE EFFECT OF THE USE OF LEARNING VIDEO ON THE LEARNING MOTIVATION TO SEW GOWNS AMONG GRADE X STUDENTS OF SMK DIPONEGORO

Penulis 1 : Marinda Yuni Asari

Penulis 2 : Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si

Jurusan Pendidikan Teknik Busana, FT, Universitas Negeri Yogyakarta

marinda277@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) motivasi belajar siswa dalam menjahit gaun yang tidak menggunakan video pembelajaran (2) motivasi belajar siswa dalam menjahit gaun yang menggunakan video pembelajaran (3) pengaruh video pembelajaran terhadap motivasi belajar menjahit gaun.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pre-Eksperiment* dengan desain *One Group Pre-test Post-test design*. Populasi sebanyak 38 siswa dan sampel sebanyak 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket. Validitas instrumen menggunakan *judgment expert* dan uji coba. Reliabilitas instrumen menggunakan teknik tes retes dengan rumus *alpha cronbach*. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan inferensial. Uji hipotesis menggunakan uji *Paired T-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) motivasi belajar siswa dalam menjahit gaun yang tidak menggunakan video pembelajaran termasuk dalam kategori rendah, (2) motivasi belajar siswa dalam menjahit gaun yang menggunakan video pembelajaran termasuk dalam kategori sangat tinggi, (3) Ada pengaruh media video pembelajaran terhadap motivasi belajar menjahit gaun pada siswa kelas X SMK Diponegoro.

Kata kunci : Video Pembelajaran, Motivasi, Gaun.

Abstract

This study aimed to find out: (1) the learning motivation to sew gowns among students who did not use learning video, (2) the learning motivation to sew gowns among students who used learning video, (3) the effect of learning video on the learning motivation to sew gowns.

This was a pre-experimental study. The research design was the one-group pretest-posttest design. The population comprised 38 students and the sample consisted of 30 students. The sampling technique was the simple random sampling technique. The data were collected by a questionnaire. The instrument validity was assessed by expert judgment. The instrument was tried out and the results were calculated using the product moment correlation formula. The instrument reliability was assessed by the test-retest technique with Cronbach's alpha formula. The data were analyzed using the quantitative descriptive inferential techniques. The hypothesis testing used the paired t-test.

The results of the study showed that: (1) the mean of the motivation of the students who did not use learning video indicating low motivation; (2) the mean of the motivation of the students who used learning video indicating very high motivation; (3) there was an effect of learning video on the learning motivation to sew gowns among.. This indicated that learning video media had an effect on the learning motivation to sew gowns.

Keywords: Learning Video, Motivation, Gowns

PENDAHULUAN

SMK Diponegoro adalah salah satu sekolah kejuruan yang menyediakan kompetensi keahlian, salah satunya keahlian tata busana. Siswa diharapkan dapat mengembangkan keahlian sesuai bidang keahliannya. SMK Diponegoro menerapkan kurikulum berbasis kompetensi atau KTSP tahun 2006.

Materi menjahit gaun meliputi pembelajaran materi dan praktik, namun lebih banyak pada pembelajaran praktik pembuatan produk. Pembelajaran praktik ini membutuhkan penjelasan langkah-langkah menjahit gaun yang disusun secara sistematis agar siswa lebih mudah memahami materi dan dapat melaksanakan praktik sesuai langkah-langkah tersebut. Media pembelajaran akan mempermudah siswa untuk menerima informasi berupa materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Desember 2016 pada materi menjahit gaun kelas X di SMK Diponegoro, sebanyak 63,1 % siswa masih kurang termotivasi belajar materi menjahit gaun dengan menggunakan media *jobsheet*. Media *jobsheet* memiliki keterbatasan yaitu belum dapat menjelaskan langkah-langkah pembuatan gaun secara nyata. Berdasarkan kebutuhan siswa pada materi menjahit gaun, peneliti memilih video pembelajaran. Video memiliki kelebihan dalam penyajiannya. Video menyajikan gambar bergerak, suara yang mendukung dan disajikan dengan menarik. Video pembelajaran menjahit gaun pada penelitian ini telah dibuat sendiri oleh peneliti dan telah diuji validitasnya sebagai media pembelajaran. Media video pembelajaran

menjahit gaun ini dibuat berdasarkan silabus dan materi yang diterapkan di SMK Diponegoro.

Menurut Sumiati & Asra (2009: 3) komponen-komponen pembelajaran meliputi peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, media dan evaluasi. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan serta sebagai alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran (Rusman, 2013: 42).

Media pembelajaran memiliki fungsi pokok sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Azhar Arsyad, 2002:20-21), media dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Tujuan penggunaan media pembelajaran menurut Zainal Aqib (2014: 100-101) yaitu :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- 3) Memperlancar jalannya proses pembelajaran
- 4) Menimbulkan gairah belajar
- 5) Memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan

- 6) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 7) Media yang digunakan dalam proses pembelajaran seyogyanya memiliki kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran

Menurut Cecep Kustandi & Bambang S. (2013: 80-81) terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, bersifat praktis luwes dan tahan lama, guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, dan mutu teknis. .

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2011: 4-5) terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu: ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan media, tersedia waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Menurut Daryanto (2010: 88) media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa.

Sedangkan Daryanto (2010: 90) mengungkapkan terdapat beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu:

- 1) *Fine details*, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya.

- 2) *Size information*, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 3) *Third dimention*, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
- 4) *Opposition*, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- 5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
- 6) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Sardiman A.M (2006 : 73) mengungkapkan kata motif diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai subyek pendorong seseorang melakukan aktivitas tertentu untuk meraih suatu tujuan. Sehingga motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.

Menurut Kompri (2016: 247) motivasi belajar siswa berkaitan erat dengan keinginan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Ada sejumlah indikator untuk mengetahui siswa yang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran diantaranya adalah :

- 1) Memiliki gairah yang tinggi.
- 2) Penuh semangat.
- 3) Memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi.
- 4) Mampu “jalan sendiri” ketika guru meminta siswa mengerjakan
- 5) Memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi.

- 6) Kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi.
- 7) Memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi.

Kompetensi adalah perbuatan rasional untuk memenuhi tujuan dalam kondisi yang diinginkan. Kompetensi diartikan sebagai kecakapan melakukan suatu tugas atau memiliki keterampilan dan kecakapan yang disyaratkan (A. Suhaenah Suparno 2001: 27). Menurut E. Mulyasa (2008: 38) kompetensi merupakan pengetahuan pemikiran, keterampilan, nilai dan sikap yang diwujudkan dalam berfikir dan bertindak. Dengan kata lain kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang dikuasai seseorang sehingga ia dapat melakukan perilaku – perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor dengan baik.

Kompetensi busana wanita merupakan salah satu kompetensi yang diajarkan pada kelas X busana butik. Siswa diharapkan dapat mengikuti dan menguasai mata pelajaran produktif berupa pembuatan busana wanita. Proses pembuatan busana wanita meliputi pembuatan disain, memotong bahan, menjahit sampai penyelesaian. Pada kurikulum KTSP 2006 di SMK Diponegoro salah satu busana wanita yang dipraktekkan adalah gaun.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui motivasi belajar menjahit gaun siswa kelas X yang tidak menggunakan video pembelajaran; (2) mengetahui motivasi belajar menjahit gaun siswa kelas X yang menggunakan video pembelajaran; (3) mengetahui pengaruh video pembelajaran terhadap motivasi belajar menjahit gaun pada siswa kelas X di SMK Diponegoro.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental. Metode eksperimen diartikan sebagai metode dengan bentuk yang sistematis dengan tujuan untuk mencari pengaruh variabel satu dengan variabel yang lain dengan memberikan perlakuan khusus dan pengendalian yang ketat dalam suatu kondisi. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-eksperimen one group pre-test-posttest*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pre-test* (O), diberi *treatment* (X) dan diberi *post-test*. Keberhasilan *treatment* ditentukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan nilai *post-test*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April hingga Juni 2017. Penelitian dilaksanakan di SMK Diponegoro, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas X Jurusan Tata Busana SMK Diponegoro. Jumlah populasi sebanyak 38 siswa. Sampel dipilih secara random berjumlah 30 siswa.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini diawali dengan melakukan *pre-test* motivasi belajar menjahit gaun, kemudian siswa diberikan *treatment* berupa penggunaan video pembelajaran menjahit gaun, setelah itu diberikan *post-test* motivasi menjahit gaun. Teknik pengambilan data menggunakan angket. Setelah mendapatkan data yang sesuai, kemudian data dianalisis sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket terdiri dari dua macam yaitu angket pada *pre-test* dan angket pada *post-test*. Angket pada *pre-test* bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa yang tidak menggunakan video pembelajaran, sedangkan angket pada *post-test* bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa yang menggunakan video pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah pendekatan analisis kuantitatif deskriptif dan inferensial menggunakan uji t. Kegiatan dalam analisis data adalah : mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas sebagai syarat agar bisa dilakukan penelitian. Analisis data pada penelitian ini berbantuan *software SPSS 17 for windows*.

1. Prasyarat uji t

Prasyarat dalam melakukan uji t adalah uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas ini menggunakan *One-sample Kolmogorov-Smirnov* pada *software SPSS 17 for windows*. Berdasarkan uji normalitas dengan

berbantuan *SPSS 17 for windows* data dinyatakan normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t (*t-test*). Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut: (a) taraf Signifikansi (α) = 0,05 atau 5%; (b) kriteria yang digunakan dalam Uji-t adalah H_0 diterima apabila $Sig > 0,05$, atau $- t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, H_0 ditolak apabila $Sig < 0,05$, atau $t_{hitung} > t_{tabel}$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Motivasi Belajar Siswa dalam Menjahit Gaun yang Tidak Menggunakan Video Pembelajaran

Motivasi belajar siswa dalam menjahit gaun yang tidak menggunakan video pembelajaran diperoleh dari hasil *pre-test*. Hasil data pada *pre-test* akan disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa dalam Menjahit Gaun yang Tidak Menggunakan Video Pembelajaran

No	Kategori	Motivasi siswa yang tidak menggunakan video pembelajaran		
		Interval	Frekuensi	Prosentase
1	Rendah	14-33	3	8.8%
2	Sedang	24,5-34	16	47.1%
3	Tinggi	35-44,5	12	35.3%
4	Sangat tinggi	45,5-56	3	8.8%
Jumlah			34	100%
Rerata			32.6	
Nilai tertinggi			44	
Nilai terendah			23	

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh hasil analisis statistik deskriptif data motivasi belajar siswa

dalam menjahit gaun menghasilkan rerata kelas (Mean) sebesar 32,6; nilai tertinggi sebesar (Max) 44, dan nilai terendah (Min) sebesar 23. Nilai rerata 32,6 masuk dalam kategori sedang. Siswa yang termasuk kategori motivasi rendah sebesar 8,8 % atau sebanyak 3 siswa, siswa yang termasuk kategori motivasi sedang sebesar 47,1 % atau sebanyak 16 siswa, siswa yang termasuk dalam kategori motivasi tinggi sebesar 35,3 % atau sebanyak 12 siswa. Sedangkan siswa yang termasuk kategori motivasi sangat tinggi sebesar 8,8 % atau sebanyak 3 siswa.

2. Motivasi Belajar Siswa dalam Menjahit Gaun yang Menggunakan Video Pembelajaran

Motivasi belajar siswa dalam menjahit gaun yang menggunakan media video pembelajaran diperoleh dari hasil *post-test*. *Post-test* dilakukan setelah dilakukannya *treatment* penggunaan video pembelajaran menjahit gaun. Hasil data pada *post-test* akan disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa dalam Menjahit Gaun yang Menggunakan Media Video Pembelajaran

No	Kategori	Motivasi siswa yang menggunakan media video pembelajaran		
		Interval	Frekuensi	Prosentase
1	Rendah	14-33	0	0.0%
2	Sedang	24,5-34	0	0.0%
3	Tinggi	35-44,5	14	41.2%
4	Sangat tinggi	45,5-56	20	58.8%
Jumlah			34	100%
Rerata			46.7	
Nilai tertinggi			55	
Nilai terendah			40	

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh hasil analisis statistik deskriptif data motivasi belajar siswa dalam menjahit gaun menghasilkan rerata kelas

(Mean) sebesar 46,7; nilai tertinggi (Max) sebesar 55, dan nilai terendah (Min) sebesar 40. Nilai rerata 46,7 masuk dalam kategori sangat tinggi.. Siswa yang termasuk kategori motivasi rendah sebesar 0,0 %, siswa yang termasuk kategori motivasi sedang sebesar 0,0 %, siswa yang termasuk dalam kategori motivasi tinggi sebesar 41,2 % atau sebanyak 14 siswa. Sedangkan siswa yang termasuk kategori motivasi sangat tinggi sebesar 58,8 % atau sebanyak 20 siswa.

3. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa dalam Menjahit Gaun Yang Tidak Menggunakan Video Pembelajaran Dan yang Menggunakan Media Video Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis hasil data pada *pre-test* dan *post-test*, maka dapat diketahui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*. Untuk memudahkan dalam melakukan perbandingan, maka data disajikan dalam bentuk Tabel 3..

Tabel 3. Perbandingan data hasil *pre-test* dan *post-test*

Data	Jumlah nilai	Rerata nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
<i>Pre-test</i>	979	32,6	44	23
<i>Post-test</i>	1402	46,7	55	40

Berdasarkan Tabel 3, jumlah nilai pada *pre-test* sejumlah 979 sedangkan pada *post-test* sejumlah 1402. Rerata nilai pada *pre-test* sejumlah 32,6 sedangkan *post-test* sejumlah 46.7. Nilai tertinggi pada *pre-test* sejumlah 44 dan pada *post-test* sejumlah 55. Nilai terendah pada *pre-test* sejumlah 23 dan pada *post-test* sejumlah 40. Peningkatan nilai rerata sebesar 14,1 poin atau 25 %. Nilai rerata motivasi belajar menjahit gaun siswa pada *pre-test* termasuk pada

kategori motivasi rendah, sedangkan nilai rerata motivasi belajar menjahit gaun siswa pada *post-test* termasuk dalam kategori sangat tinggi. Nilai rerata 32,6 pada *pre-test* termasuk dalam kategori rendah jika dibandingkan dengan nilai rerata ideal yaitu 35.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Motivasi belajar siswa dalam menjahit gaun yang tidak menggunakan video pembelajaran memiliki skor rerata (*mean*) sebesar 32,6. Skor tersebut termasuk pada kategori motivasi rendah jika dibandingkan dengan rerata ideal (*mean*) sebesar 35.
2. Motivasi belajar siswa dalam menjahit gaun yang menggunakan video pembelajaran memiliki skor rerata (*mean*) sebesar 46,7. Skor tersebut termasuk pada kategori sangat tinggi jika dibandingkan dengan rerata ideal
3. Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dalam menjahit gaun kelas X di SMK Diponegoro Yogyakarta dibuktikan dengan hasil uji t yang menunjukkan t hitung lebih besar daripada t tabel yaitu sebesar $10,441 \geq 1,699$.

Saran

Berdasarkan penjelasan – penjelasan diatas maka diambil saran sebagai berikut :

1. Motivasi belajar merupakan faktor terpenting dalam pembelajaran. Sehingga motivasi yang kurang perlu dibenahi

sejak dini dalam pembelajaran dengan berbagai cara edukatif agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

2. Guru harus memiliki wawasan yang luas tentang media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Agar media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
3. Video pembelajaran ini perlu dipertahankan untuk digunakan dalam proses pembelajaran menjahit gaun. Video pembelajaran menjahit gaun perlu perbaruan lagi sesuai dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Suhaenah Suparno. (2001). Membangun Kompetensi Belajar. Direktorat Jendral. Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Azhar Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2011). Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- E. Mulyasa. (2008). Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Kompri. (2016). Motivasi Pembelajaran perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offse.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2011). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensind

- Rusman. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21. Bandung: Alfabeta
- Sardiman, A.M. (2006). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada
- Sumiati &Asra. (2009). Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima
- Zainal Aqib. (2014). Model-model, media dan strategi pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.