

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN
(EDUTAINMENT) UNTUK MATA PELAJARAN KETRAMPILAN ELEKTRONIKA DI SMP
NEGERI 1 MANTUP TAHUN AJARAN 2013/2014**

Rio Harnies

Pend. Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: oldgrape@yahoo.co.id

Agus Budi Santosa

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: agusbsantosa@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan perangkat pembelajaran yang menyenangkan (*Edutainment*) pada mata pelajaran ketrampilan elektronika di SMPN 1 Mantup Lamongan, dan (2) mengetahui respon siswa dengan menggunakan metode *edutainment* pada mata pelajaran ketrampilan elektronika di SMPN 1 Mantup Lamongan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D). Rancangan penelitian yang digunakan adalah desain *pre-experimental design* tipe *one-shot case study* pada kelas VII. Untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran dilakukan dengan validasi para ahli yaitu dosen dan guru. Untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Perangkat pembelajaran mencakup silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), buku ajar siswa. Validasi perangkat pembelajaran untuk silabus mendapatkan hasil rating 80%, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) mendapatkan hasil rating 76,92%, buku ajar mendapatkan hasil rating 75,95%, (2) Hasil respon siswa sebesar 90,47% yang dapat diartikan proses pembelajaran menggunakan metode *edutainment* mendapatkan respon yang baik dari siswa.

Kata kunci: perangkat pembelajaran, metode *edutainment*.

Abstract

This research have two purpose : (1) resulted in a fun learning device (*Edutainment*) in subjects electronics skills in SMPN1 Mantup Lamongan, and (2) evaluate the response of the students by using *edutainment* on subjects electronics skills in SMPN1 Mantup Lamongan.

This type of research is the development of research with reference to the model of research and development (R & D). The design of the study is the design of *pre-experimental design type one-shot case study* in class VII. To determine the feasibility of the validation study conducted by experts that lecturers and teachers. To determine the students' response to the learning process by using *edutainment* done by giving questionnaires to students.

The results of this study indicate that: (1) The study covers the syllabus, lesson plans (Lesson Plan), the student textbook. Validation of learning tools to get the syllabus rating of 80%, RPP (Lesson Plan) to get the 76.92% rating, textbook to get the rating of 75.95%, (2) The results of the students' responses by 90.47%, which can be defined process learning method *edutainment* getting good response from the students.

Keywords: device for learning, method *edutainment*.

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan sangat di perlukan untuk meningkatkan sumber daya manusia. Dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan, guru memiliki andil yang besar. Oleh karena itu keberhasilan guru untuk menyampaikan materi suatu pelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Setiap guru mengharapkan hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang memuaskan, akan tetapi dalam kenyataannya tidak semua dapat menunjukkan hasil belajar yang memuaskan sehingga terjadi suatu kesenjangan antara harapan guru dengan kenyataan hasil belajar siswa. Banyak hal yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Untuk mewujudkan hal itu guru dituntut untuk

mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa bisa menyerap materi yang diberikan.

Mengingat mata pelajaran ketrampilan elektronika memiliki kelemahan karena guru lebih banyak menyampaikan materi, sehingga guru sering mendominasi, dimana proses belajar mengajar cenderung menempatkan siswa sebagai objek yang harus diisi dengan berbagai informasi. Oleh karena itu komunikasi yang terjadi hanya bersifat searah yaitu dari guru ke siswa melalui pendekatan ekspositori yang dijadikan sebagai alat utama dalam proses pembelajaran (Sanjaya Wina, 2008:320). Hal ini mengakibatkan hanya siswa tertentu yang aktif dalam pembelajaran dan berhasil melakukan praktikum, sehingga mengalami peningkatan hasil belajar, sedangkan yang lain cenderung tidak aktif. Hal ini bisa dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa merasa jenuh karena proses pembelajaran yang cenderung kaku.

Jadi kegiatan belajar tidak hanya bergantung pada guru saja tapi sangat bergantung pada individu yang belajar (student centered).

Hal ini berarti agar tujuan pembelajaran tercapai tidak cukup hanya dengan menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru saja (teacher centered), tetapi juga harus menggunakan metode pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa. Salah satunya dengan cara membuat siswa aktif dan terhibur sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan metode *edutainment*.

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi dapat diartikan *edutainment* adalah suatu pendidikan yang menghibur dan menyenangkan. Hal ini bisa digunakan dengan berbagai cara misalnya dengan humor, permainan (game), bermain peran (role play), demonstrasi dll (Sholeh Hamid, 2011:17).

Metode *edutainment* selain dimaksudkan agar siswa aktif dalam pembelajaran akan tetapi juga menekankan pentingnya inisiatif dan kesenangan diri saat menjalani pembelajaran dan menekankan pembelajaran sebagai sebuah aktivitas.

Kelemahan lain pada mata pelajaran ini karena kurangnya materi ajar yang terdapat pada buku ajar, sehingga dengan pengembangan perangkat pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Pemilihan metode belajar yang tepat merupakan faktor yang penting dalam menentukan kualitas proses belajar, dari latar belakang inilah mengapa penulis memilih metode *edutainment* sebagai alternatif metode pembelajaran guru di kelas. Adapun mata pelajaran yang diambil adalah ketrampilan elektronika karena mata pelajaran ini membutuhkan pengembangan kreatifitas individu sehingga siswa dapat memahami pelajaran dan terampil dalam menyelesaikan permasalahan mengenai mata pelajaran Ketrampilan Elektronika. Oleh karena itu diharapkan dengan menggunakan metode *edutainment* siswa dapat belajar secara aktif baik secara fisik, sosial maupun psikis dalam memahami konsep.

Ada banyak penelitian yang menyimpulkan bahwa metode *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lina Mufidah pada tahun 2012 di SMK Negeri 2 Godean dengan menggunakan metode *edutainment* didapat simpulan bahwa hasil belajar siswa didapat persentase ketuntasan belajar didalam kelas sebesar 78% yang dapat diartikan belajar didalam kelas telah tercapai. Skripsi Endah Putri Wahyuningtyas yang melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran aktif dengan strategi *lightening the learning climate* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tahun 2013. Hal ini dapat dilihat dari tes hasil belajar siswa saat pre-test dan post-test pada kelas eksperimen yang menunjukkan nilai rata-rata saat pre-test 61,6 dan nilai rata-rata saat post-test 86,45.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya suatu pengembangan perangkat pembelajaran pada mata pelajaran ketrampilan

elektronika. Dengan demikian penelitian ini menggunakan judul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Yang Menyenangkan (*edutainment*) Untuk Mata Pelajaran Ketrampilan Elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Tahun Ajaran 2013-2014."

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang diajukan adalah: (1) Apakah perangkat pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* layak digunakan pada mata pelajaran ketrampilan elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan? (2) Bagaimana respon siswa tentang perangkat pembelajaran menggunakan metode *Edutainment* pada mata pelajaran ketrampilan elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* pada mata pelajaran ketrampilan elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan. (2) Untuk mengetahui respon siswa tentang perangkat pembelajaran dengan menggunakan metode *Edutainment* pada mata pelajaran ketrampilan elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan.

Mengingat luasnya permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan perangkat pembelajaran, penelitian ini dibatasi pada: (1) Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah : alat praktik elektronika, komponen sumber daya adaptor, bagian-bagian sumber daya adaptor, membuat sumber daya adaptor. (2) Kompetensi Dasar yang digunakan pada penelitian ini adalah: mengidentifikasi alat-alat tangan, listrik dan komponen elektronika sumber daya adaptor, memahami konsep dasar sumber daya adaptor, Merakit sumber daya adaptor.

Dalam penelitian ini akan dikembangkan perangkat pembelajaran yang berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku ajar siswa. (a) Silabus merupakan rencana pembelajaran pada suatu kelompok pembelajaran dengan tema tertentu. (b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu Rencana pembelajaran berisi tentang rencana guru pada saat mengajar serta rangkuman guru pada saat melaksanakan proses belajar mengajar. (c) Buku ajar siswa adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Melvin L.Silberman (2002) pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam interaksi antar siswa maupun antar siswa dengan pelajar. Dalam pembelajaran aktif setiap materi pelajaran yang baru, harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Agar materi yang baru disajikan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada murid dapat belajar secara aktif dan guru perlu menciptakan strategi yang tepat, sehingga peserta didik mempunyai motivasi tinggi untuk belajar (Mulyasa, 2006: 241).

Dari uraian diatas maka pembelajaran aktif adalah semua kegiatan yang melibatkan aktivitas gerak, baik lisan, mendengar, gerak dan menulis.

Karakteristik-karakteristik dalam pembelajaran aktif menurut Bonwell (dalam Machmudah, 2008: 64) adalah: (1) Penekanan proses pembelajaran bukanlah penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran kritis terhadap permasalahan yang di bahas. (2) Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. (3) Penekanan pada sikap-sikap yang berhubungan dengan materi pelajaran. (4) Umpan balik yang cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Metode *edutainment* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan antara muatan pendidikan dan hiburan yang diharapkan agar menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Proses pembelajaran dibuat lebih santai, sehingga siswa tidak akan merasa sedang belajar namun tanpa mengurangi tujuan utama dari materi yang dipelajari. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang (Sutrisno, 2005:31-32).

Langkah-langkah dalam pembelajaran aktif dengan metode *edutainment* adalah (1) Mendesain suasana kelas yang nyaman, dengan cara suasana kelas yang bersih dan tata ruang bangku yang berubah-ubah. (2) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok. (3) Menggunakan media pembelajarn yang inovatif. (4) Menggunakan evaluasi berupa game (permainan). (5) Menekankan pembelajaran yang bersifat psikomotor.

Sehubungan dengan pembahasan yang telah di uraikan maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah saat ini masih banyak dijumpai metode pembelajaran yang hanya mengajak siswa untuk bisa menampung informasi sebanyak mungkin yang diberikan oleh guru. Pembelajaran aktif merupakan segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi sesama siswa maupun siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran. Metode *edutainment* merupakan salah satu cara metode pembelajaran yang mendesain suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan serta kebersamaan di dalam kelas sehingga akan menumbuhkan keaktifan serta kreatifitas yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan research and development (R&D) yang berdasar pada model research and development. Menurut Sugiyono (2013: 407) metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk. Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran pada mata pelajaran keterampilan elektronika.

Menurut Sugiyono (2013: 409), ada 10 langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D) yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3)

desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produk masal.

Hasil penelitian ini tidak diproduksi secara masal dan hanya diujikan secara terbatas karena penelitian ini hanya menggunakan sampel dari sebagian populasi yang ada sehingga data penelitian yang diperoleh valid Adapun tahapan penelitian dan pengembangan pada penelitian ini yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) analisa dan pelaporan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi perangkat pembelajaran dan lembar angket respon siswa digunakan analisis rating dengan perhitungan menggunakan skala liker sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Kriteria Penilaian *Skala likert*

Kriteria	Bobot Nilai	Presentase
Sangat layak	5	84% - 100%
Layak	4	68% - 83%
Cukup layak	3	52% - 67%
Tidak layak	2	36% - 51%
Sangat tidak layak	1	20% - 35%

(Riduwan, 2006)

Penentuan skor maksimal validator dilakukan dengan cara

$$\sum \text{nilai tertinggi validator} = n \times i_{\max}$$

Keterangan : n = banyaknya validator / responden
 i = bobot nilai penilaian kuantitatif

(Riduwan, 2006: 40)

Sedangkan untuk menentukan jumlah jawaban validator dilakukan dengan rumus

Sangat layak	$n \times 5$
Layak	$n \times 4$
Cukup layak	$n \times 3$
Tidak layak	$n \times 2$
Sangat tidak layak	$n \times 1$ +
Skor Validasi

(Riduwan, 2006: 40)

Dimana : n = banyaknya validator yang memilih penilaian kualitatif.

Setelah melakukan perhitungan untuk mencari jumlah jawaban validator selanjutnya adalah menentukan hasil rating yang dapat dihitung dengan rumus :

$$HR = \frac{\sum_{i=1}^5 n_i \times i}{n \times i_{\max}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2006: 41)

Keterangan: n = banyaknya validator/responden
 n_i = banyaknya validator/respon yang memiliki nilai i
 i = bobot penilaian kuantitatif (1-5)
 i_{\max} = nilai maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini dihasilkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rencana perencanaan pembelajaran (RPP), buku ajar siswa pada

mata pelajaran ketrampilan elektronika. Pada tahap ini akan dijelaskan hasil penelitian dan penyajian data. Data yang disajikan adalah deskripsi data hasil validasi perangkat pembelajaran dan hasil respon siswa terhadap perangkat pembelajaran yang menyenangkan (*edutainment*).

Hasil validasi ini didapat melalui validasi oleh 5 validator yang terdiri dari 3 orang dosen Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya dan 2 orang guru SMPN 1 Mantup Lamongan.

Setelah melakukan validasi pada dosen jurusan teknik elektro dan guru SMPN 1 Mantup Lamongan untuk mengetahui tingkat kelayakan pada perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, dan buku ajar siswa.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata validasi silabus yang didapatkan, maka silabus tersebut dikategorikan layak dengan hasil rating 80%. Karena hasil validasi menunjukkan bahwa keseluruhan aspek pada silabus pada mata pelajaran ketrampilan elektronika termasuk kategori layak maka silabus ini baik digunakan dalam pembelajaran, namun hasilnya masih kurang sempurna dikarenakan terdapat kesalahan seperti pada aspek-aspek yang telah di bahas.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata validasi RPP yang didapatkan, maka RPP tersebut dikategorikan layak dengan hasil rating 76,92%. Karena hasil validasi menunjukkan bahwa keseluruhan aspek pada RPP pada mata pelajaran ketrampilan elektronika termasuk kategori layak maka RPP ini baik digunakan dalam pembelajaran, namun hasilnya masih kurang sempurna dikarenakan terdapat kesalahan seperti pada aspek-aspek yang telah di bahas.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata validasi buku ajar yang didapatkan, maka buku ajar tersebut dikategorikan layak dengan hasil rating 75,95. Karena hasil validasi menunjukkan bahwa keseluruhan aspek pada buku ajar pada mata pelajaran ketrampilan elektronika termasuk kategori layak maka buku ajar ini baik digunakan dalam pembelajaran, namun hasilnya masih kurang sempurna dikarenakan terdapat kesalahan seperti pada aspek-aspek yang telah dibahas.

Hasil angket respon siswa diperoleh dengan menggunakan lembar angket respon siswa. Pada penelitian ini instrumen lembar angket respon siswa diisi oleh 30 siswa dari kelas VII di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan pada mata pelajaran ketrampilan elektronika dengan menggunakan metode *edutainment*.

Berdasarkan hasil rata-rata respon siswa terhadap keseluruhan indikator, pada mata pelajaran ketrampilan elektronika dinyatakan baik dengan prosentase 90,47%. Karena hasil dari respon siswa menunjukkan bahwa keseluruhan indikator pada proses pembelajaran yang

menyenangkan (*Edutainment*) pada mata pelajaran ketrampilan elektronika termasuk baik, maka sebagian besar siswa merasa senang saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment*.

Namun masih ada kekurangan saat menggunakan metode *edutainment*, dikarenakan kurangnya waktu saat proses pembelajaran karena waktu yang digunakan peneliti hanya 80 menit dan pembagian waktu saat pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

PENUTUP

Simpulan

Perangkat pembelajaran pada mata pelajaran ketrampilan elektronika ini dinyatakan layak untuk dikembangkan dan dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran dengan kelayakan validasi perangkat pembelajaran (1) Silabus mempunyai hasil rata-rata 80%, (2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mempunyai hasil rata-rata 76,92%, (3) Buku ajar siswa mempunyai hasil rata-rata 75,95%, setelah dilakukan validasi terhadap perangkat pembelajaran dan hasilnya termasuk dalam katagori layak dan dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran di SMP Negeri 1 Mantup lamongan.

Dari hasil perhitungan respon siswa mempunyai hasil rata-rata 90,47%, yang berarti dengan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan (*edutainment*) pada mata pelajaran ketrampilan elektronika sebagian besar siswa merasa senang saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment*.

Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan simpulan, maka peneliti memberikan saran untuk perbaikan pada penelitian yang akan datang antara lain:

Perangkat pembelajaran dengan metode *edutainment* ini dapat dijadikan alternatif dalam proses belajar mengajar agar proses belajar mengajar lebih menarik dan membuat siswa senang mengikuti pelajaran.

Penerapan metode *edutainment* diharapkan dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam pembelajaran dalam rangka menuntaskan hasil belajar siswa, sehingga pendekatan ini dapat diterapkan pada mata pelajaran lain yang sesuai.

Penelitian ini masih banyak kekurangan, sehingga peneliti sangat mengharap ada pihak yang akan meneruskan penelitian ini untuk menjadikan suatu perangkat pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Wahab. 2012 Tentang Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS)

- Dikombinasi Dengan Snowball Throwing (ST). Skripsi S-1 yang tidak di publikasikan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin & Wahyuni, Esa Nur. 2010. Teori Belajar & Pembelajaran. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Endah Putri Wahyuningtyas. 2013 Tentang Pengaruh Model Active Learning Dengan Strategi Lightening The Learning Climate terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 3 Boyolangu Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi S-1 yang tidak di publikasikan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Hamalik, Oemar. 2008. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, Sholeh. 2012. Metode *Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hamzah. 2012. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif & Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Machmudah, Umi. 2008. Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: UIN-PRESS.
- Muclich, Masnur. 2007. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Riduwan. 2006. Dasar-dasar Statistika. Bandung: Alfabeta
- Silberman. 2009. Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif. Jakarta: Insan
- Sudaryoe. 1990. Strategi Belajar Mengajar. Semarang: Ikip Press.
- Sudjana. 2005. Metoda Statistika. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2011. Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim Penyusun. 2006. Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya. Surabaya: Unesa Press.
- Trianto. 2009. Mendesain Pembelajaran Kontekstual (T.T Titik, Ed). Jakarta. Cerdas Pustaka Publisher.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wina, Sanjaya. 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana.