

Peningkatan Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Siswa Kelas XII

Author:
Hendrina
Widiastuty

Afiliation:
SMK Negeri 4
Surakarta

Corresponding email
hendrina_smk4solo@yahoo.com

Histori Naskah:
Submit: 2023-05-01
Accepted: 2023-05-03
Published: 2023-05-03



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelas XII Busana 1 SMK Negeri 4 Surakarta semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Tindakan penelitian yang dilakukan kolaboratif antara peneliti, siswa, dan guru pengampu mata pelajaran produktif kompetensi keahlian Tata Busana. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah ada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa dari 16 siswa (52%) yang tuntas pada pra siklus menjadi 24 siswa (77%) yang tuntas pada siklus I dan meningkat menjadi 30 siswa (97%) yang mencapai batas ketuntasan belajar. Nilai rata-rata hasil belajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan meningkat dari 74,68 pada pra siklus menjadi 80,65 atau meningkat 8% pada siklus I dan menjadi 88,39 atau meningkat 18% pada siklus II. Ada peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelas XII Busana 1 SMK Negeri 4 Surakarta semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

Kata kunci: *Project Based Learning*; Prestasi Belajar; Mata Pelajaran; Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

PENDAHULUAN

Manusia sebagai subjek sekaligus objek pembangunan harus menjadi orientasi utama dalam mengembangkan sikap serta mentalitas kemandirian, sehingga mampu bersaing ditengah-tengah kehidupan global yang terus berkembang dengan pesat. Dalam membentuk manusia Indonesia yang memiliki daya saing serta kemandirian yang tinggi dibutuhkan upaya yang besar dan maksimal, hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan sebagai satu-satunya wahana dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk menjawab tantangan global, pendidikan harus mampu menciptakan dan mengembangkan program-program yang relevan dengan pembangunan atau kebutuhan pasar saat ini.

Kualitas pendidikan tergantung pada pelaksanaan sistem pengajaran, dimana kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terlibat di dalamnya antara lain proses belajar mengajar, kualitas tenaga pengajarnya, kurikulum, fasilitas pendidikan dan manajemen organisasi pendidikannya. Prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakekatnya merupakan pencerminan usaha belajar siswa. Pada umumnya semakin baik usaha belajarnya maka semakin baik pula prestasi yang diraih, tentunya tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Faktor-faktor tersebut berupa faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun faktor dari luar diri siswa (faktor eksternal). Beberapa faktor yang berasal dari dalam diri siswa diantaranya kemampuan awal, tingkat intelegensi, kecerdasan, motivasi belajar, minat belajar dan kedisiplinan. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa diantaranya keluarga, model mengajar, lingkungan, interaksi sosial, dan fasilitas belajar. Dalam pelaksanaannya dunia pendidikan masih dihadapkan pada masalah yang sering muncul dalam pendidikan. Masalah tersebut salah satunya adalah kesulitan belajar yang disebabkan karena model mengajar yang tidak sesuai, penekanan kurikulum yang tidak cocok, atau bahan pelajaran yang terlalu kompleks. Hal-hal ini mudah dideteksi karena relatif banyak siswa yang mengalami kesulitan yang sama. Sehingga memerlukan perhatian lebih untuk menemukan dan memperbaiki kekurangan dalam model dan bahan pengajaran.

Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* karena Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut tidak cukup hanya menyiapkan lulusannya untuk bekerja dan melanjutkan pendidikan saja, tetapi SMK juga harus mampu menyiapkan lulusannya untuk berwirausaha, yaitu dengan mengembangkan bisnis sesuai dengan kompetensinya. Selain itu dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* akan membuat peserta didik lebih paham mengenai pelajaran yang disampaikan oleh guru mereka karena memberikan peserta didik teknik belajar inovatif yaitu dengan berlatih langsung, mendengarkan, melihat dan memahami isi materi pelajaran, dan mencoba dan mempraktikkan langsung. Pemahaman materi yang lebih baik akan meningkatkan kemampuan intelektual peserta didik sehingga mencapai kompetensi inti yang ditentukan.

Model mengajar *Project Based Learning* merupakan suatu cara guru menyajikan bahan pelajaran dengan mengajak peserta didik berfikir secara ilmiah melalui analisa dan interpretasi masalah berdasarkan informasi dan konsep yang telah diterima untuk menentukan jawaban dari permasalahan. Model *problem solving* (atau juga disebut model pemecahan masalah) merupakan model yang merangsang peserta didik untuk mau berfikir, menganalisa suatu permasalahan sehingga dapat menentukan pemecahannya sendiri atas dasar konsep-konsep yang relevan dengan masalah itu. Dengan adanya fenomena tersebut, dimungkinkan akan mempengaruhi keberhasilan pengajaran itu sendiri yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik.

STUDI LITERATUR

Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Menurut Sudjana (2016: 28), belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan disini dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti tingkah laku, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan aspek lain. Disisi lain Purwanto (2013: 43) menjelaskan bahwa belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri peserta didik dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai akibat dari latihan dan pengalaman baru dalam interaksi dengan lingkungannya untuk waktu yang relatif lama. Menurut Aunurrahman (2013: 95) prestasi mempunyai pengertian sebagai “hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dsb)”. Sedangkan Djamarah dkk. (2010: 43) mengatakan bahwa “Guru akan menuntut suatu prestasi, sebagai bukti nyata bahwa hasil yang dituju telah tercapai”. Sementara itu, Majid (2013: 23) menyatakan bahwa “prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuannya masing-masing”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar akuntansi yang menunjukkan pada kecakapan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan guru di sekolah.

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan merupakan salah satu pelajaran kelompok C3 yang diajarkan pada peserta didik kelas XI dan XII semua program keahlian. Materi pada pelajaran ini membutuhkan kemampuan menalar yang tinggi (*Higher Order Thinking Skill*) dari peserta didik untuk memahami dan mempraktekannya. Pada penelitian ini materi yang diajarkan adalah peluang usaha.

Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Anita Lie, 2010: 57). Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2013: 46). Dengan demikian penggunaan model pembelajaran yang dilakukan guru dalam kelasnya dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Dan untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan di kelasnya.

Boss dan Kraus dalam Abidin (2013: 167) mendefinisikan *Project Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu. Model pembelajaran ini lebih jauh dipandang sebagai sebuah model pembelajaran yang sangat baik digunakan untuk mengembangkan percaya diri, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan membiasakan siswa menggunakan kemampuan berpikir tinggi.

Langkah-langkah *Project Based Learning* yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation dalam Abidin (2013) sebagai berikut:

Pada penelitian ini langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang dimulai dengan pertanyaan mendasar, yaitu pertanyaan yang dapat merangsang para siswa agar masuk dalam pembelajaran dan mengkaitkan materi yang akan diajarkan dengan kehidupan sehari-hari yang diharapkan dapat lebih mudah dipahami siswa.
- 2) Mendesain perencanaan proyek yang dilakukan secara bersama-sama antara guru dan siswa yang berunding mengenai aturan main, serta alat dan bahan yang akan digunakan dalam menyelesaikan suatu proyek.
- 3) Menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek secara bersama- sama yang berisikan mengenai target waktu pelaksanaan, yang diharapkan mampu untuk tepat waktu dan tepat sasaran.
- 4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek yaitu pada tahapan ini guru harus memonitor (memantau) aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek, yang dilakukan dengan cara membimbing dan memfasilitasi siswa pada setiap proses. Guru lah yang menjadi tanggung jawab dalam proses maupun hasil ini.
- 5) Menguji Hasil, pada tahapan ini guru melakukan penilaian yang bertujuan untuk mengukur ketercapaian

kriteria ketuntasan minimal yang berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa.

- 6) Mengevaluasi Pengalaman, tahapan ini adalah tahapan akhir dalam kegiatan ini, guru dan siswa melakukan refleksi baik individu maupun kelompok. Pada tahap ini pula siswa diminta mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa melakukan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan menemukan temuan baru dan menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Ada peningkatan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelas XII Busana 1 SMK Negeri 4 Surakarta semester genap tahun pelajaran 2018/2019”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 4 Surakarta yang terletak di jalan L.U. Adi Sucipto No. 40 Laweyan kota Surakarta. Penelitian dilaksanakan selama enam bulan mulai bulan Januari sampai Juni 2019. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII Busana 1 SMK Negeri 4 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah peserta didik 31 peserta didik.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. PTK atau Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu tindakan yang terarah, terencana, dan penuh perhatian yang dilakukan oleh praktisi pendidikan atau pendidik terhadap permasalahan pembelajaran yang ada di dalam kelas yang bertujuan sebagai perbaikan kualitas pendidikan seperti metode mengajar, kurikulum, dan sebagainya. Model penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin. Kurt Lewin dalam Ridho Kurnianto dkk. (2009: 12) menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri atas empat tahapan pokok, yaitu perencanaan, aksi atau tindakan, observasi dan refleksi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisa deskriptif komparatif. Data yang diperoleh digunakan untuk menggambarkan hasil penelitian dan membuat refleksi dari hasil tersebut. Hasil observasi pra siklus kemudian dibandingkan dengan hasil observasi setelah pelaksanaan tindakan mulai dari siklus I sampai dengan siklus II.

Indikator ketercapaian siklus I dan II dinilai dari beberapa komponen dan target yang diharapkan dapat dicapai. Indikator ketercapaian dalam penelitian ini adalah pencapaian prestasi belajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik yang memperoleh nilai sama dengan atau di atas 80 sebanyak minimal 25 orang atau 80%.

PEMBAHASAN

Deskripsi Siklus Awal

Dari observasi awal yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan masih banyak yang berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Berdasarkan hasil nilai pra siklus, terlihat baru 16 siswa telah memenuhi KKM sedangkan sisanya 15 siswa belum memenuhi KKM.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, diperoleh hasil bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XII Busana 1 masih berjalan kurang maksimal. Guru berperan sangat dominan dalam kegiatan pembelajaran (*teacher centered*),

sementara siswa hanya sebagai obyek pembelajar yang menerima penjelasan dan perintah dari guru saja. Akibatnya siswa menjadi cepat hilang konsentrasi dan jenuh ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Ada sebagian dari siswa yang bersikap apriori dan ada juga yang menganggap enteng materi pelajaran ini. Dampaknya mereka kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga prestasi belajar yang diperolehnya pun juga tidak maksimal.

Deskripsi Hasil Siklus I

Kegiatan perencanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at, 11 Januari 2019 di ruang guru busana SMK Negeri 4 Surakarta. Peneliti membuat rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian pada siklus I. Pelaksanaan tindakan pada siklus I direncanakan akan dilaksanakan selama dua kali pertemuan, yakni pada hari Selasa tanggal 15 dan 22 Januari 2019.

Pelaksanaan tindakan I dilaksanakan selama dua kali pertemuan sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 7 x 45 menit (tujuh jam pelajaran). Materi pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada pelaksanaan tindakan I ini adalah menganalisis draft proposal usaha, memerinci model perencanaan /proposal usaha kerajinan/*handycraft* dalam fungsi hias, menyimpulkan model perencanaan /proposal usaha kerajinan/*handycraft* dalam fungsi hias, memilih model perencanaan /proposal usaha kerajinan/*handycraft* dalam fungsi hias, menyusun perencanaan /proposal usaha kerajinan/*handycraft* dalam fungsi hias berdasarkan pada kebutuhan dan keinginan pasar global, dan mempresentasikan perencanaan /proposal usaha kerajinan/*handycraft* dalam fungsi hias berdasarkan pada kebutuhan dan keinginan pasar global.

Berdasarkan hasil evaluasi belajar siklus I yang dilakukan, pada siklus I terdapat 24 siswa (77%) yang sudah memenuhi nilai KKM, sedangkan 7 siswa lainnya (23%) belum mampu mencapai nilai KKM. Nilai KKM mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah 80. Siswa yang sudah dapat mencapai KKM adalah siswa yang selalu aktif berdiskusi dalam kelompok dan mau mengerjakan dengan sungguh-sungguh latihan atau tugas yang dibebankan kepadanya. Ia juga tidak segan untuk bertanya baik kepada teman sekelompok maupun kepada guru. Sedangkan siswa yang belum mencapai KKM disebabkan masih kurang fokus pada materi pelajaran dan belum mampu memanfaatkan kerjasama kelompok. Nilai rata-rata prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada siklus I ini adalah 80,65 meningkat 8% dari nilai rata-rata pra siklus.

Berdasarkan observasi dan analisis di atas, maka tindakan refleksi yang dapat dilakukan adalah sebaiknya guru memperhatikan tingkat kesiapan belajar masing-masing siswa agar mereka siap menerima materi yang akan disampaikan dan membagi siswa pada kelompok yang lebih kecil menjadi 15 kelompok dengan anggota 2-3 orang per kelompok berdasarkan hasil evaluasi siklus I dan lebih heterogen untuk menjaga harmonisasi kerja antar kelompok serta mengurangi kegaduhan.

Deskripsi Hasil Siklus II

Kegiatan perencanaan tindakan II dilaksanakan pada hari Jumat, 25 Januari 2019 di ruang guru busana SMK Negeri 4 Surakarta. Peneliti merencanakan rancangan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi dari siklus I, kemudian direncanakan pelaksanaan tindakan pada siklus II akan dilaksanakan selama dua kali pertemuan, yakni pada hari Selasa tanggal 29 Januari dan 5 Februari 2019.

Pelaksanaan tindakan II dilaksanakan selama dua kali pertemuan sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 7 x 45 menit (tujuh jam pelajaran). Pelaksanaan tindakan II hampir sama dengan pelaksanaan tindakan I, hanya pada pelaksanaan tindakan II terdapat

penguatan yang masih diperlukan dari tindakan I dengan membagi siswa pada kelompok yang lebih kecil dan lebih heterogen. Materi yang disampaikan pada pelaksanaan tindakan II adalah peluang usaha.

Dari hasil evaluasi belajar pada siklus II terdapat 30 siswa (97%) yang sudah memenuhi nilai KKM, sedangkan 1 siswa lainnya (3%) belum mampu mencapai nilai KKM. Nilai KKM mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah 8,0. Siswa yang mendapatkan nilai di atas nilai KKM sudah lebih banyak karena adanya perbaikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru pada siklus II ini. Mereka sudah mampu memanfaatkan diskusi kelompok untuk memperdalam pemahamannya pada materi dan ketrampilannya mengerjakan tugas. Sedangkan siswa yang masih belum mencapai nilai KKM disebabkan ia masih saja kurang fokus dan lebih banyak bercanda pada saat kegiatan pembelajaran. Pada saat diskusi kelompok pun, ia hanya mencontoh pekerjaan teman dalam kelompoknya. Nilai rata-rata hasil evaluasi siklus II adalah 88,39 naik 18,% dari nilai rata-rata hasil evaluasi pra siklus.

Tindakan refleksi yang dapat diambil berdasarkan pengamatan dan analisis yang telah dilakukan adalah untuk materi peluang usaha, guru perlu banyak melakukan demonstrasi agar siswa menjadi lebih paham dan masih perlu mengadakan pendekatan personal untuk mengatasi kesulitan belajar yang dialami siswa.

HASIL

Berdasarkan data penelitian diperoleh nilai tes awal pra siklus, hanya 16 siswa yang tuntas yaitu nilai memenuhi KKM dengan persentase 52% dan sisanya 15 siswa atau 48% tidak tuntas. Nilai KKM pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XII Busana 1 SMK Negeri 4 Surakarta adalah 8,0. Kemudian ketuntasan belajar yang tercapai pada siklus I adalah sebanyak 24 siswa dengan persentase sebesar 77% telah memenuhi KKM dan 7 siswa atau 23% yang belum memenuhi KKM. Pada siklus I sudah terlihat peningkatan persentase meskipun belum mencapai target ketuntasan klasikal minimal yang ditetapkan (80% dari jumlah siswa atau 25 orang) sehingga perlu melakukan tindakan siklus II. Kemudian untuk siklus II, ketuntasan prestasi belajar yang tercapai sebanyak 30 siswa dengan persentase sebesar 97 % dan hanya 1 siswa yang dinyatakan tidak tuntas yaitu sekitar 3%.

Berdasarkan data penelitian diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata evaluasi prestasi belajar juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada pra siklus adalah 74,68 kemudian setelah dilaksanakan tindakan siklus I meningkat menjadi 80,65 naik 8% dari rata-rata semula. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 88,39 naik 18% dari rata-rata pra siklus.

Setelah dilaksanakannya tindakan pada siklus I dan II dapat dinyatakan hipotesis tindakan: "Ada peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelas XII Busana 1 SMK Negeri 4 Surakarta semester genap tahun pelajaran 2018/2019", dapat diterima.

KESIMPULAN

Simpulan penelitian tindakan kelas ini adalah ada peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada siswa kelas XII Busana 1 SMK Negeri 4 Surakarta semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. 2013. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Lie. Anita. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.

- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Syah. Muhibbin, 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Purwanto. Ngalim. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran. Inovatic, Progresif dan Kontekstual*. Surabaya: Prenadamedia Group.