



Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Kewirausahaan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

Pangeran Paita Yunus¹, Satriadi², Muhammad Muhaemin³

Universitas Negeri Makassar

Email: pangeranpaita69@gmail.com

Abstract. The Entrepreneurship course is one of the compulsory subjects taught in the Fine Arts Education study program, Faculty of Art and Design, Makassar State University. After taking this course students are expected to be able to recognize their own potential, seek and create business opportunities, and have the courage to try entrepreneurship according to their abilities and the field they are in. In creating an entrepreneur, it can be started through entrepreneurship education taught in universities, but it will be faster if entrepreneurship education also begins to be applied from families, communities and educational institutions. This research will develop teaching materials for entrepreneurship courses and then measure the feasibility of teaching materials in terms of validity. This research refers to the development procedure developed by Borg & Gall which consists of ten steps that are systematically arranged, with easy-to-understand explanations, and can direct the developer from the beginning to the end of the research. In practice, it was only carried out up to the third step, namely from 1) preliminary study and data/information collection, 2) making plans, 3) developing initial drafts and validation tests or reviews by validators. The learning package components developed in this study are textbooks and media presentations. Entrepreneurship learning packages in the form of teaching materials and media presentations produced in this study are teaching materials that are appropriate for use in the learning process in Entrepreneurship courses in the Fine Arts Education Study Program, Department of Fine Arts and Crafts Education, Faculty of Art and Design, Makassar State University. This is because the teaching materials developed have met the validity criteria.

Keywords: Development, Teaching Materials, Entrepreneurship

PENDAHULUAN

Mata kuliah Kewirausahaan merupakan salah satu mata kuliah wajib yang diajarkan pada program studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Setelah menempuh mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu mengenali potensi diri, mencari dan menciptakan peluang usaha, serta berani mencoba berwirausaha sesuai dengan kemampuan dan bidang yang digelutinya. Dalam menciptakan seorang wirausaha dapat dimulai melalui pendidikan kewirausahaan yang diajarkan di perguruan tinggi, tetapi akan lebih cepat apabila pendidikan kewirausahaan juga mulai diterapkan dari keluarga, masyarakat dan

lembaga pendidikan. Pada dasarnya pendidikan dapat dijadikan sebagai jembatan penghubung bagi manusia menuju kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan kewirausahaan diharapkan mampu membangkitkan semangat berwirausaha, berdiskusi, berkarya dan mengembangkan perekonomian nasional (Jamal Ma'mur Asmani: 2011). Pendidikan kewirausahaan juga diharapkan mampu memunculkan para wirausaha yang kreatif yang bisa menciptakan lapangan kerja dan bisa membantu mengurangi pengangguran yang tak pernah ada habisnya.

Pendidikan kewirausahaan menjadi salah satu visi Universitas Negeri Makassar, di mana dalam visinya berbunyi "Visi Universitas Negeri Makassar sebagai pusat pendidikan, pengkajian dan pengembangan pendidikan, sains, teknologi, dan seni berwawasan kependidikan dan kewirausahaan" (Panduan UNM, 2017: 12). Berdasarkan hal tersebut, maka sejak tahun 2017 mata kuliah kewirausahaan adalah mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa mulai dari jenjang program S1, S2 dan S3. Artinya adalah dalam setiap kurikulum program studi mewajibkan mahasiswa menempuh pendidikan kewirausahaan.

Berdasarkan hal tersebut, maka sangat penting untuk menyajikan mata kuliah tersebut secara sistematis, kaya akan materi, serta memenuhi kompetensi pembelajaran yang telah dirumuskan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Salah satu masalah yang dihadapi oleh para pengajar di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar adalah belum terstandar dan seragamnya silabus mata kuliah, sehingga masing-masing dosen pengampu mata kuliah membuat silabus dan kontrak perkuliahan sesuai selera masing-masing. Akibat yang ditimbulkan adalah pencapaian tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sesuai yang diharapkan. Di samping itu, belum terumuskannya kompetensi dasar atau capaian pembelajaran yang akan dicapai pada mata kuliah kewirausahaan untuk semua jenjang, baik program S1, S2, dan S3, sehingga dosen pengampu mata kuliah terkadang bingung dan tumpang tindih terhadap materi atau bahan ajar yang sepatutnya disampaikan pada 3 (tiga) jenjang tersebut.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran pada 3 (tiga) jenjang tersebut adalah dengan merancang kompetensi pembelajaran untuk ke 3 (tiga) jenjang dan mengembangkan bahan ajar yang mampu merespon setiap perubahan dan mengantisipasi setiap perkembangan, sebagaimana dikemukakan Faturrohman dan Sutikno (2007: 14) bahwa "bahan ajar merupakan materi yang terus berkembang secara dinamis seiring dengan kemajuan dan tuntutan perkembangan masyarakat".

Dalam kegiatan belajar mengajar, dosen dan mahasiswa terlibat dalam sebuah interaksi dengan bahan ajar sebagai mediumnya. Dalam interaksi itu, mahasiswa yang lebih aktif, bukan dosen. Mahasiswa sebagai pusat pembelajaran. Keaktifan

mahasiswa dalam proses pembelajaran tentu mencakup kegiatan fisik dan mental, individual dan kelompok. Oleh karena itu, interaksi dikatakan maksimal apabila terjadi antara dosen dengan semua mahasiswa, antara mahasiswa dengan dosen, antara mahasiswa dengan mahasiswa, serta mahasiswa dengan bahan dan media pembelajaran. Dengan demikian, salah satu hal yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran adalah tersedianya bahan (buku atau modul) ajar yang teruji dan bermutu sebagai salah satu sumber belajar.

Berdasarkan beberapa hal yang telah diuraikan, maka penulis akan merancang sebuah penelitian dengan judul: pengembangan bahan ajar mata kuliah Kewirausahaan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and Development*) yang merupakan penelitian yang berorientasi untuk menghasilkan atau mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk (Borg & Gall dalam Setyosari, 2013: 237), sedangkan menurut Sugiyono (2015: 407) bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar mata kuliah Kewirausahaan yang merupakan salah satu mata kuliah wajib bagi mahasiswa program studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa dan Desain Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh langkah yang tersusun secara sistematis, dengan penjelasan yang mudah dipahami, dan mampu mengarahkan pengembang dari awal hingga akhir penelitian. Dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini hanya sampai pada langkah ketiga, hal ini dilakukan karena faktor keterbatasan dana dan waktu peneliti.

Ketiga langkah tersebut sebagai berikut: 1) studi pendahuluan dan pengumpulan data/informasi, 2) membuat perencanaan, dan 3) mengembangkan draf awal. Kesembilan langkah di atas kemudian disederhanakan tanpa mengurangi esensi dari sembilan langkah yang disarankan oleh Borg & Gall menjadi dua tahap, yaitu 1) tahap analisis kebutuhan, dan 2) tahap pengembangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan yang diacu dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 10 tahap, namun dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan sampai tahap 3. Kesembilan langkah tersebut kemudian disederhanakan menjadi dua tahap, yaitu (1) tahap studi pendahuluan, dan (2) tahap pengembangan. Kedua tahap tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Studi Pendahuluan

Pada tahap ini dilakukan studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan pengembangan produk yang direncanakan, yaitu sebuah bahan ajar. Studi lapangan yaitu melakukan observasi atau pengamatan langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas, melihat kontrak Perkuliahan, materi pembelajaran, dan instrumen penilaian yang digunakan oleh dosen pengampu mata kuliah, kemudian melakukan wawancara untuk mendapatkan fakta dan masalah yang terjadi di lapangan.

Dari hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah, dapat diidentifikasi beberapa masalah esensial yang dihadapi oleh dosen dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu dosen kesulitan dalam mengajarkan mata kuliah kepada mahasiswa karena kurangnya referensi yang relevan, seperti buku teks dan media pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa belum ada buku teks sebagai bahan pembelajaran yang digunakan oleh dosen. Materi yang disajikan merupakan kumpulan materi yang diambil dari berbagai sumber, sementara buku yang diacu tersebut materi pembelajarannya kurang lengkap, tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan tidak dikemas menyesuaikan kondisi mahasiswa. Berpatokan pada materi yang ada membuat pembelajaran terkesan monoton dan membuat mahasiswa kurang termotivasi. Atas dasar permasalahan yang ada di atas, maka peneliti mengembangkan bahan pembelajaran yang relevan untuk digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran mata kuliah Kewirausahaan.

Hasil observasi dan wawancara yang diperoleh digunakan untuk menentukan materi yang akan dikembangkan menjadi sebuah paket. Materi yang dipilih untuk dikembangkan menjadi paket pembelajaran adalah kewirausahaan yang merupakan salah satu mata kuliah wajib pada program studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Pendidikan Seni Rupa FSD Universitas Negeri Makassar. Alasan penulis memilih materi kewirausahaan adalah karena berdasarkan hasil observasi, salah satu materi dalam buku teks yang dipelajari mahasiswa adalah materi kewirausahaan yang pembahasannya terdapat banyak kekurangan baik dari segi isi/konten maupun media pembelajaran yang digunakan.

Setelah menetapkan beberapa hal yang akan dikembangkan, selanjutnya mengembangkan kerangka draf awal, serta menetapkan jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian. Adapun output yang diperoleh dari kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran umum yang dirumuskan adalah agar mahasiswa mampu memahami pengertian wirausahawan/ wirausaham dan langkah-langkah memulai wirausaha.
- 1) Komponen paket pembelajaran yang dikembangkan adalah (1) buku ajar/modul, dan (2) media presentasi.

- 2) Kerangka draf awal dari buku ajar/modul dan media yang dikembangkan adalah (1) pendahuluan (2) Pengertian Kewirausahaan, Keuntungan dan kerugian menjadi wirausaha, dan Langkah-langkah memulai usaha. (3) Karakter Wirausaha, Faktor-faktor yang menyebabkan kegagalan usaha, (4) Produksi, (5) Kepemimpinan, (6) Peranan komunikasi dalam bisnis, (7) Pemasaran, dan (8) Manajemen Penjualan.
- 3) Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah angket untuk validator, angket untuk dosen, angket untuk mahasiswa, dan lembar observasi.

2. Tahap Pengembangan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini terbagi atas dua, yaitu: (1) mengembangkan draf awal dan (2) melakukan validasi/review, Kedua kegiatan tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Mengembangkan Draft Awal

Hal yang pertama dilakukan pada tahap ini ialah menentukan media (bahan) yang akan digunakan. Media (bahan) yang akan digunakan untuk membuat bahan pembelajaran adalah kertas dan flash Disk. Kertas yang digunakan untuk buku ajar adalah kertas kuarto 80 gram dan Flash Disk digunakan untuk menyimpan data media presentasi.

Setelah menentukan media, peneliti mengembangkan draf awal dari komponen paket pembelajaran berdasarkan kerangka draf awal yang telah disusun pada tahap analisis kebutuhan. Draft awal dari komponen paket pembelajaran yang dikembangkan ialah sebagai berikut:

1) Bahan Ajar

Bahan ajar berisi materi yang membahas mulai dari Tujuan pembelajaran umum yang dirumuskan adalah agar mahasiswa mampu memahami pengertian wirausahawan/wirausaha dan langkah-langkah memulai wirausaha. Komponen paket pembelajaran yang dikembangkan adalah (1) buku ajar/modul, (2) , dan media presentasi.

Kerangka draf awal dari buku ajar/modul dan media yang dikembangkan adalah (1) pendahuluan (2) Pengertian Kewirausahaan, Keuntungan dan kerugian menjadi wirausaha, dan Langkah-langkah memulai usaha. (3) Karakter Wirausaha, Faktor-faktor yang menyebabkan kegagalan usaha, (4) Produksi, (5) Kepemimpinan, (6) Peranan komunikasi dalam bisnis, (7) Pemasaran, dan (8) Manajemen Penjualan. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah angket untuk validator/reviewer.

Materi yang disajikan dalam buku ajar merupakan hasil telaah terhadap beberapa literatur. Dari sekian banyak literatur yang ada, peneliti kemudian memilih materi dengan melalui pertimbangan sebagai berikut, (1) sedapat mungkin materi tentang kewirausahaan melingkupi materi wajib yang harus dipelajari oleh mahasiswa,

dan (2) bahan yang tersedia mencukupi dan layak dijadikan sebagai materi ajar pada mata kuliah Kewirausahaan, dan (3) materi yang tersaji dalam bahan ajar ini merupakan bahan referensi bagi mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah Kewirausahaan. Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan materi yang terdapat dalam bahan ajar untuk memperkaya dan wawasan keilmuan mahasiswa.

Bahan ajar terdiri atas 8 bagian yakni: pendahuluan yang berisi penjelasan tentang penting mata kuliah kewirausahaan bagi mahasiswa. Bagian kedua berisi pengertian kewirausahaan, keuntungan dan kerugian menjadi wirausaha, dan langkah-langkah memulai usaha. Bagian ketiga membahas karakter Wirausaha, faktor-faktor yang menyebabkan kegagalan usaha, bagian keempat membahas tentang Produksi, kelima mengulas tentang Kepemimpinan, keenam membahas Peranan komunikasi dalam bisnis, bagian ketujuh membahas Pemasaran, dan pada bagian terakhir membahas Manajemen Penjualan. Bagian paling akhir dari buku ajar ini adalah daftar pustaka.

2) Media Presentasi

Media presentasi berisi materi Kewirausahaan yang disajikan secara singkat sesuai dengan materi dalam bahan ajar. Dalam media presentasi, dominan lebih banyak menampilkan teks tentang kewirausahaan dan beberapa bagan dengan keterangan gambarnya. Pada beberapa *slide*, dimunculkan pertanyaan yang harus ditanyakan dosen kepada mahasiswa untuk mengetahui pengetahuan awal mahasiswa sebelum masuk ke pembahasannya.

Media presentasi ini dibuat seefektif dan seefisien mungkin dengan desain tampilan yang menarik dengan harapan dapat menumbuhkan motivasi dan semangat mahasiswa serta dapat membantu dosen pengampu mata kuliah dalam menyajikan materi mata kuliah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setelah mengembangkan draf awal, langkah selanjutnya ialah mengembangkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang dikembangkan adalah angket. Angket yang dikembangkan terdiri dari angket untuk validator/reviewer (materi dan media). Angket untuk validator digunakan untuk memvalidasi bahan pembelajaran, dan memperoleh masukan atau saran untuk merevisi paket yang dikembangkan.

Angket yang dikembangkan berisi sejumlah pernyataan tentang aspek pada bahan pembelajaran yang dinilai dengan cara memberi tanda centang (✓) pada salah satu dari lima kolom yang disediakan, dan halaman terakhir untuk pemberian komentar dan saran. Pilihan kategori pada angket untuk materi, dan media, menggunakan pedoman skala 5 Sukardjo yang dimulai dari sangat bagus, bagus, cukup, kurang, hingga sangat kurang.

Pada fase kedua penelitian ini, kegiatan yang dilaksanakan adalah validasi/review materi dan media presentasi serta review materi terhadap buku ajar serta evaluasi terhadap kevalidan.

Pada tahap evaluasi, semua data yang diperoleh dari hasil review oleh reviewer/validator dianalisis secara kuantitatif kemudian diekuivalenkan menjadi data kualitatif. Kegiatan menganalisis data mencakup seluruh kegiatan dengan mengklasifikasi, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam proses validasi/review. Adapun pedoman yang digunakan dalam menentukan kualitas kevalidan bahan pembelajaran ini adalah pedoman skala 5 Sukardjo.

Hasil penilaian reviewer terhadap materi pada bahan pembelajaran berdasarkan aspek pembelajaran dan aspek isi adalah sebagai berikut: (1) rerata buku ajar adalah 4,66, dan (2) rerata media presentasi adalah 4,78. Secara keseluruhan rerata komponen paket pembelajaran adalah 4,73. Setelah diekuivalenkan pada skala 5, maka paket pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat bagus, karena nilai rerata yang diperoleh lebih dari 4,21 ($X > 4,21$).

Adapun hasil penilaian reviewer terhadap media terhadap bahan pembelajaran berdasarkan aspek tampilan adalah sebagai berikut: (1) rerata desain sampul buku ajar adalah 4,22, (2) rerata desain isi bahan ajar adalah 4,22, dan (3) rerata media presentasi adalah 4,22. Secara keseluruhan rerata komponen paket pembelajaran adalah 4,35. Setelah diekuivalenkan pada skala 5, maka paket pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat bagus, karena nilai rerata yang diperoleh melebihi 4,21 ($X > 4,21$).

Berdasarkan hasil penilaian reviewer terhadap materi dan media terhadap bahan pembelajaran Kewirausahaan yang meliputi bahan ajar dan media presentasi berada dalam kategori bagus.

Pembahasan

Paket pembelajaran dalam bentuk bahan ajar mata kuliah Kewirausahaan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah paket yang telah dirancang secara mendalam dan sistematis, namun untuk mengetahui apakah paket pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan, telah dilakukan kegiatan validasi dilakukan oleh reviewer materi dan media. Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh Akker (Nursyahidah, 2010:24) bahwa kriteria kualitas produk yang telah diujicobakan yaitu validitas, kepraktisan, dan epektifitas (memiliki efek potensial).

Berdasarkan hasil penelusuran terhadap materi-materi yang terkait dengan mata kuliah Kewirausahaan, menunjukkan bahwa begitu banyak materi yang tersedia yang membuat peneliti kewalahan dalam menentukan materi yang sesuai dengan pokok bahasan pada mata kuliah Kewirausahaan. Akhirnya yang dilakukan adalah memilih beberapa materi yang ada pada literatur yang sesuai dengan tujuan pembelajaran atau pada Capaian Pembelajaran Mata Kuliah.

Paket pembelajaran mata kuliah Kewirausahaan yang dikembangkan memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulannya ialah sebagai berikut:

- a. Paket pembelajaran ini sesuai dengan Kurikulum yang telah dirumuskan.

- b. Memberikan kemudahan bagi dosen pengampu mata kuliah dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena dalam bahan ajar berisi uraian petunjuk penggunaan buku ajar dan petunjuk penggunaan media presentasi.
- c. Dapat menambah pengetahuan dosen dan mahasiswa tentang berbagai hal terkait kewirausahaan dan berwirausaha di perguruan tinggi.
- d. Media presentasi membuat mahasiswa termotivasi dalam mempelajari materi Kewirausahaan.

Adapun kelemahan paket pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Masih memerlukan peran dosen dalam proses pembelajaran, karena paket ini tidak dirancang untuk membelajarkan mahasiswa secara mandiri.
- b. Materi yang dikembangkan terbatas pada masalah Kewirausahaan dalam lingkup perguruan tinggi.
- c. Kegiatan pembelajaran pada setiap tatap muka dirancang dengan menggunakan media presentasi, menuntut adanya sarana pembelajaran seperti laptop dan LCD, sehingga media presentasi hanya dapat dipakai ruang kuliah yang memiliki sarana tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut: a. Komponen paket pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar dan media presentasi. Tahap yang dilalui dalam penelitian dan pengembangan paket pembelajaran terdiri dari empat tahap, yaitu tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan. b. Dalam penelitian ini, instrumen yang dikembangkan adalah angket. Angket yang dikembangkan adalah angket untuk validator/eviwer materi dan media. Angket untuk validator/reviewer digunakan untuk memvalidasi paket pembelajaran, dan memperoleh masukan atau saran untuk merevisi paket yang dikembangkan.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Baharuddin, Haerati. 2014. *Pengembangan Modul Pembelajaran Dasar Menggambar Perspektif untuk Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Tanete Rilau Kabupaten Barru*. Makassar. Tesis Magister PPs UNM.
- Borg, Walter. R & Gall. 1973. *Educational Research: An Introduction (second edition)*. New York. David Mc Key Company. Inc
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam mengajar*. Yogyakarta. Penerbit Gava Media.
- Faturahman, Pupuh dan Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami*. Bandung. PT. Rafika Aditama.



SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2022

"Membangun Negeri dengan Inovasi tiada Henti Melalui Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat"

LP2M-Universitas Negeri Makassar

- Ghufron, Anik. 2007. *Panduan dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Lembaga Penelitian UNY.
- Najamuddin, Nurhayati. 2014. *Pengembangan Paket Pembelajaran untuk Siswa Kelas VIII SMP Nasional Makassar*. Makassar. Tesis Magister PPs UNM.
- Putra, Nusa. 2013. *Research & Development: Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyosari. Punaji. 2001. *Rancangan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Malang. Elang Mas.
- _____, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta. Kencana.
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Sukarjo. 2006. *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta. Penerbit Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryani, Nunuk dan Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta. Penerbit Ombak.