

Pengaruh metode dan media pembelajaran terhadap tingkat pengetahuan, keterampilan, kreativitas membuat busana mahasiswa

Srikandi¹, Rika Riwayani², Sukriati Firman³
^{1,2,3}Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

Abstract. The role of education is to produce quality human resources and possessing knowledge and skills in the field of cloth, of course, can only be obtained through a maximally managed learning process. This study aims to determine the effect of learning methods and learning media on the level of knowledge and skills and their impact on the creativity of making clothes for PKK FT UNM (Family Welfare Education Department, Engineering Faculty, Universitas Negeri Makassar) students. The design of this study used quantitative correlations using path analysis to see direct and indirect causality relationships through intermediary variables and developed into the analysis of Structural Equation Modelling (SEM). The population in this study were all students who had programmed the Course for Making Cloth totalling 135 people. The results of the study showed: (1) The learning method has a significant effect on the level of knowledge but did not affect the skills and creativity of making dresses in the PKK FT UNM students; (2) Learning media does not significantly influence the level of knowledge and skills in making clothes but gives a significant influence on the creativity of making clothes; (3) The level of knowledge has a significant effect on the level of skill and the level of creativity in making clothes at the PKK FT UNM students but the skill level does not significantly influence the creativity of making clothes for PKK FT UNM students.

Keywords: method, media, knowledge, skills, creativity

1. PENDAHULUAN

Busana merupakan kebutuhan pokok manusia disamping kebutuhan akan makanan dan perumahan. Berdasarkan data di BPS, konsumsi pakaian jadi menunjukkan tren perkembangan yang positif. Selama periode 2009-2014 konsumsi pakaian jadi di Indonesia tumbuh sebesar 6,89% yaitu meningkat dari 209,3 ribu ton pada tahun 2009 menjadi 308,4 ribu ton pada tahun 2014 (Salim & Ernawati, 2015). Hal itu juga didukung oleh data terkait persentase pangsa pengeluaran rumah tangga untuk pakaian, termasuk didalamnya alas kaki dan tutup kepala naik dari 3,3% pada tahun 2009 menjadi 6,5% pada tahun 2013 dan diakhir tahun 2017 industri pakaian jadi meningkat sebesar 8,82%. (BPS, 2017).

Berdasarkan dari hal tersebut untuk menghasilkan produk busana yang sesuai dengan kebutuhan trend pasar industri tentunya dibutuhkan sumber daya yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bidang busana sehingga akan melahirkan produk-produk busana yang kreatif sesuai dengan kebutuhan dan selera konsumen. Untuk menjawab tantangan ini dunia pendidikan dapat memfasilitasi hal tersebut agar melahirkan tenaga kerja yang unggul dan produktif sehingga menghasilkan produk yang kreatif. Sebagaimana yang dikemukakan Khayati (2009), bahwa Pendidikan Tinggi di Bidang Fashion sebagai inkubator kreator seyogyanya terus mengembangkan paradigma, konsep, serta ide kreatif, dengan selalu membuka diri untuk berinteraksi dengan lingkungan, teknologi, lintas

ilmu dan perubahan zaman, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang unggul.

Peran pendidikan dalam melahirkan sumber daya manusia yang unggul tentunya hanya dapat diperoleh melalui proses pembelajaran yang dikelola dengan maksimal. Sebagaimana diketahui bahwa pembelajaran itu merupakan suatu sistem, yang didalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen dimaksud meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metoda, (4) alat/media dan, (5) evaluasi. Karena pembelajaran merupakan suatu sistem maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektifitas tiap-tiap komponen tersebut saling berinteraksi.

Beberapa komponen yang telah disebutkan dua komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran yaitu metode dan media. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sanjaya (2008) bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan. Menurut Falahuddin (2014) bahwa media merupakan salah satu komponen pembelajaran, pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

Kolaborasi antara metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai komponen proses belajar mengajar pada bidang busana diharapkan akan memberikan dampak pada tingkat pengetahuan dan keterampilan yang maksimal yang dibutuhkan dalam proses pembuatan busana yang pada akhirnya akan melahirkan kreativitas dalam mencipta dan membuat busana yang sesuai dengan kebutuhan pasar dan mampu bersaing dalam dunia industri era ekonomi global. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara metode pembelajaran dan media pembelajaran terhadap tingkat pengetahuan dan keterampilan dan dampaknya pada kreativitas membuat busana pada mahasiswa PKK FT UNM. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini menggambarkan keadaan yang sebenarnya dan dapat dijadikan acuan untuk perbaikan pada proses pembelajaran selanjutnya, khususnya pada Program Studi PKK Tata Busana FT UNM.

2. METODE PENELITIAN

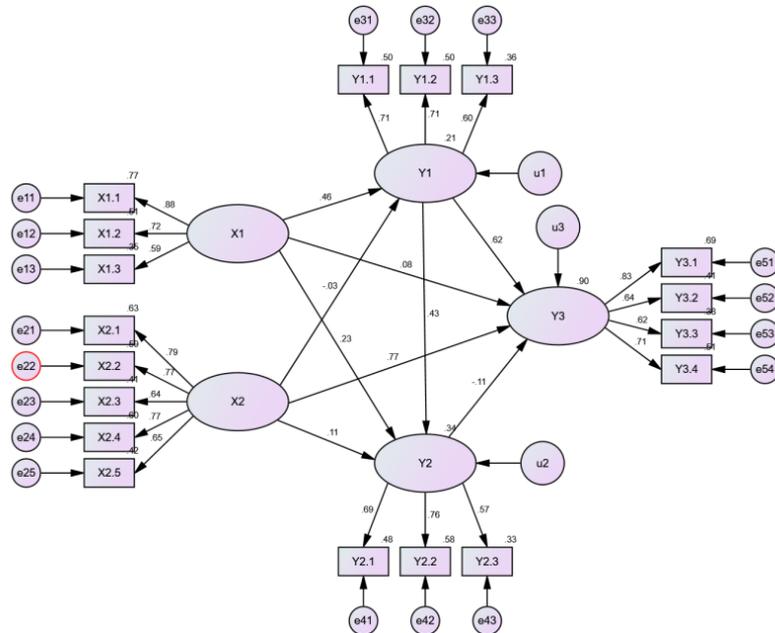
Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif karena menggunakan analisis statistik, baik statistik deskriptif maupun statistik inferensial. Penelitian ini termasuk kategori penelitian *ex-post facto* karena pada pelaksanaannya tidak dilakukan pengendalian variabel penelitian secara langsung

oleh peneliti ataupun memberikan perlakuan khusus dan tidak melakukan kontrol di luar objek penelitian. Peneliti hanya memberikan penjelasan fakta.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang sudah memprogramkan busana wanita meliputi tiga angkatan yaitu angkatan 2014, 2015, 2016. Jumlah populasi sesuai dengan dokumentasi pada prodi yaitu 135 orang mahasiswa. Penarikan sampel pada penelitian ini dilakukan secara acak atau random sampling yang diambil secara proporsional berdasarkan angkatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Untuk kepentingan analisis data digunakan teknik analisis multivariat yang dapat menguji model hubungan variabel dengan menggunakan analisis model persamaan struktural yang lebih dikenal dengan SEM (*Structural Equation Modeling*) dengan program *software* AMOS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama dalam analisis menggunakan SEM adalah pengembangan diagram jalur yang di dapat dari perumusan masalah dan hubungan antar variabel secara teoritis. Berikut disajikan hasil pengembangan diagram jalur dengan pengolahan SEM.



Gambar 1. Hasil SEM

Pada Gambar 1 diperoleh hubungan antar variabel Metode Pembelajaran (X1), Media Pembelajaran (X2), Pengetahuan (Y1), Keterampilan (Y2), dan Kreativitas (Y3). Berdasarkan gambar tersebut terbagi menjadi 3 persamaan struktural, yaitu persamaan (1) pengaruh Metode Pembelajaran (X1) dan Media Pembelajaran (X2) terhadap Pengetahuan (Y1), persamaan (2)

pengaruh Metode Pembelajaran (X1), Media Pembelajaran (X2), dan Pengetahuan (Y1) terhadap Keterampilan (Y2), dan persamaan (3) pengaruh Metode Pembelajaran (X1), Media Pembelajaran (X2), Pengetahuan (Y1), dan Keterampilan (Y2) terhadap Kreativitas (Y3).

Tabel 1. Hasil model pengukuran variabel laten

Variabel	Indikator	Loading Faktor	C.R.	P	Keterangan
Metode Pembelajaran	X1.1	0.876			Fixed
	X1.2	0.715	6.538	***	Valid
	X1.3	0.591	5.699	***	Valid
Media Pembelajaran	X2.1	0.794			Fixed
	X2.2	0.770	8.561	***	Valid
	X2.3	0.644	6.957	***	Valid
	X2.4	0.775	8.626	***	Valid
	X2.5	0.645	6.979	***	Valid
Pengetahuan	Y1.1	0.710			Fixed
	Y1.2	0.708	6.142	***	Valid
	Y1.3	0.602	5.424	***	Valid
Keterampilan	Y2.1	0.694			Fixed
	Y2.2	0.762	5.466	***	Valid
	Y2.3	0.573	4.874	***	Valid
Kreativitas	Y3.1	0.828			Fixed
	Y3.2	0.641	7.096	***	Valid
	Y3.3	0.620	6.819	***	Valid
	Y3.4	0.712	8.064	***	Valid

Hasil pengukuran variabel Metode Pembelajaran (X1) yang terbentuk dari tiga indikator yaitu (1) Metode bervariasi, (2) Sesuai dengan spesifikasi bahan ajar, dan (3) Sesuai dengan RPP. Berdasarkan uji validitas konstruk diperoleh C.R. lebih dari 1,96 atau P kurang dari 0,05 sehingga tiga indikator tersebut memenuhi syarat dan layak digunakan dalam pembentukan variabel Metode Pembelajaran (X1). Berdasarkan nilai loading faktor, diperoleh nilai tertinggi sebesar 0,876 pada indikator *Metode bervariasi* sehingga indikator tersebut merupakan faktor dominan pembentuk variabel Metode Pembelajaran (X1).

Hasil pengukuran variabel Media Pembelajaran (X2) yang terbentuk dari lima indikator yaitu (1) Relevansi; (2) Kemampuan Dosen; (3) Kemudahan Penggunaan; (4) Ketersediaan; (5) kebermanfaatan. Berdasarkan uji validitas konstruk diperoleh C.R. lebih dari 1,96 atau P kurang dari 0,05 sehingga lima indikator tersebut memenuhi syarat dan layak digunakan dalam pembentukan variabel Media Pembelajaran (X2). Berdasarkan nilai loading faktor, diperoleh nilai tertinggi sebesar 0,794 pada indikator *Relevansi* sehingga indikator tersebut merupakan faktor dominan pembentuk variabel Media Pembelajaran (X2).

Hasil pengukuran variabel Pengetahuan (Y1) yang terbentuk dari tiga indikator yaitu (1) Dasar Busana; (2) Dasar Desain; (3) Pengetahuan tekstil. Berdasarkan uji validitas konstruk diperoleh C.R. lebih dari 1,96 atau P kurang dari 0,05 sehingga tiga indikator tersebut memenuhi syarat dan layak digunakan dalam pem-

bentukan variabel Pengetahuan (Y1). Berdasarkan nilai loading faktor, diperoleh nilai tertinggi sebesar 0,710 pada indikator *Dasar Busana* sehingga indikator tersebut merupakan faktor dominan pembentuk variabel Pengetahuan (Y1).

Hasil pengukuran variabel Keterampilan (Y2) yang terbentuk dari tiga indikator yaitu (1) Mendesain; (2) Membuat pola; (3) Teknik Menjahit. Berdasarkan uji validitas konstruk diperoleh C.R. lebih dari 1,96 atau P kurang dari 0,05 sehingga tiga indikator tersebut memenuhi syarat dan layak digunakan dalam pembentukan variabel Keterampilan (Y2). Berdasarkan nilai loading faktor, diperoleh nilai tertinggi sebesar 0,762 pada indikator *Membuat pola* sehingga indikator tersebut merupakan faktor dominan pembentuk variabel Keterampilan (Y2).

Hasil pengukuran variabel Kreativitas (Y3) yang terbentuk dari empat indikator yaitu (1) Originalitas, (2) Kelancaran/*fluency*, (3) Fleksibilitas, dan (4) Elaborasi. Berdasarkan uji validitas konstruk diperoleh C.R. lebih dari 1,96 atau P kurang dari 0,05 sehingga empat indikator tersebut memenuhi syarat dan layak digunakan dalam pembentukan variabel Kreativitas (Y3). Berdasarkan nilai loading faktor, diperoleh nilai tertinggi sebesar 0,828 pada indikator *Originalitas* sehingga indikator tersebut merupakan faktor dominan pembentuk variabel Kreativitas (Y3).

Tabel 2. Goodness of fit model struktural

Goodness of Fit	Nilai Uji	Syarat	Keterangan
CMIN	131.808	Kecil	Marginal Fit
P	0.013	≥ 0.05	Marginal Fit
CMIN/DF	1.345	≤ 2.00	Good Fit
GFI	0.893	≥ 0.90	Marginal Fit
AGFI	0.813	≥ 0.90	Marginal Fit
TLI	0.948	≥ 0.95	Marginal Fit
CFI	0.967	≥ 0.95	Good Fit
RMSEA	0.055	≤ 0.08	Good Fit

Hasil goodness of fit model struktural diperoleh nilai hasil uji memenuhi syarat dengan hasil good fit maupun marginal fit. Hal tersebut menunjukkan bahwa

model struktural dapat digunakan lebih lanjut dan dapat menjelaskan hubungan antar variabel penelitian.

Tabel 3. Hubungan antar variabel

Variabel Bebas	Variabel Terikat	Koefisien Jalur	C.R	P	Keterangan
X1	Y1	0.455	3.582	0.000	Positif signifikan
X2	Y1	-0.033	-0.301	0.763	Tidak signifikan
X1	Y2	0.230	1.727	0.084	Tidak signifikan
X2	Y2	0.108	1.010	0.313	Tidak signifikan
Y1	Y2	0.433	2.833	0.005	Positif signifikan
X1	Y3	0.078	0.817	0.414	Tidak signifikan
X2	Y3	0.767	7.488	0.000	Positif signifikan
Y1	Y3	0.618	4.357	0.000	Positif signifikan
Y2	Y3	-0.110	-0.953	0.340	Tidak signifikan

Hasil penelitian yang diperoleh mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran dapat mengembangkan tingkat pengetahuan membuat busana secara signifikan pada mahasiswa. Sedangkan pengaruh antar metode pembelajaran dengan keterampilan dan kreativitas memberikan pengaruh yang kurang signifikan, ini berarti tingkat keterampilan dan kreativitas lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain. Sebagai mana diketahui bahwa proses pembelajaran merupakan suatu upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Berbagai metode pembelajaran dapat diterapkan agar peserta didik dapat mencapai tujuan secara tepat. Untuk mengembangkan tingkat pengetahuan, keterampilan maupun kreativitas membuat busana pada mahasiswa PKK FT UNM dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Ketepatan penggunaan metode akan menunjukkan fungsional strategi dalam pembelajaran. Metode pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi saja, tetapi mempunyai cakupan yang luas yaitu disamping sebagai penyampai informasi juga dapat digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian Ganyaupfu (2013) menunjukkan bahwa metode interaktif guru-siswa adalah metode pengajaran yang paling efektif, diikuti oleh metode berpusat pada siswa sementara pendekatan yang berpusat pada guru adalah metode pengajaran yang

paling tidak efektif. Oleh karena itu perlu pertimbangan untuk menggunakan metode yang dapat melibatkan secara interaktif antara peserta didik dan pengajar guna memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Karena idealnya pembelajaran adalah proses yang melibatkan penyelidikan, perumusan, penalaran dan penggunaan strategi yang tepat untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu, pengajar harus menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar dalam rangka meningkatkan pengembangan pengalaman belajar peserta didik. Selain itu, pengajar juga harus meningkatkan pengetahuan mereka tentang berbagai strategi pembelajaran untuk menjaga agar peserta didik dapat terlibat dan termotivasi di seluruh proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas tetapi tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tingkat pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan dan keterampilan lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain baik yang berasal dari dalam diri mahasiswa maupun dari luar diri mahasiswa. Senada dengan yang dikemukakan oleh Slameto (2010) bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar yaitu Intern dan ekstern. Faktor intern meliputi intelegensi, bakat, minat, motif dan sebagainya, dan faktor ekstern seperti faktor keluarga, sekolah maupun masyarakat. Jika dilihat dari faktor sekolah banyak hal yang mempengaruhi diantaranya adalah metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana, media dan sebagainya.

Berdasarkan dari hal tersebut diketahui bahwa media hanyalah merupakan salah satu faktor yang dapat mengembangkan kemampuan dalam meningkatkan prestasi belajar. Menurut Suherman (2008) bahwa media adalah salah satu alat dan sumber pembelajaran, tetapi meskipun demikian media belum bisa menggantikan guru sepenuhnya, karena media tanpa guru adalah suatu hal yang mustahil dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Peranan guru masih tetap diperlukan sekalipun media merangkum semua bahan pembelajaran yang diperlukan oleh siswa. Lebih lanjut diungkap bahwa pengetahuan dan keterampilan guru dalam menilai keefektifan penggunaan media pada proses pembelajaran penting bagi guru agar bisa menentukan apakah penggunaan media mutlak diperlukan atau tidak dalam pembelajaran sehubungan dengan prestasi belajar yang dicapai oleh siswa. Apabila penggunaan media pembelajaran tidak mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran, sebaiknya guru tidak memaksakan penggunaannya tetapi mencari usaha lain agar peningkatan atau tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa tingkat pengetahuan dapat mempengaruhi tingkat keterampilan maupun kreativitas mahasiswa dalam membuat busana, sedangkan pengaruh keterampilan terhadap kreativitas mahasiswa dalam membuat busana lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain jika dilihat dari hasil analisis data. Proses pembelajaran yang telah dilakukan pada mahasiswa yang berkaitan dengan kegiatan membuat busana bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan dan kreativitas membuat busana. Hasil pengetahuan, keterampilan maupun kreativitas membuat busana yang diperoleh mahasiswa adalah merupakan hasil interaksi antara peserta didik dengan pendidik dengan sumber belajar, hal ini bermakna bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran (keterampilan) maupun kreativitas.

Pengetahuan adalah informasi yang diperoleh melalui masukan indera: Membaca, menonton, mendengarkan, menyentuh, dll. Konsep pengetahuan mengacu pada keakraban dengan informasi faktual dan konsep teoritis. Pengetahuan dapat ditransfer dari satu orang ke orang lain atau dapat diperoleh sendiri melalui observasi dan belajar. Keterampilan adalah suatu kemampuan dan kapasitas yang diperoleh melalui usaha yang disengaja, sistematis, dan berkelanjutan untuk secara lancar dan adaptif melaksanakan aktivitas-aktivitas yang kompleks atau fungsi pekerjaan yang melibatkan ide-ide (keterampilan kognitif), hal-hal (keterampilan teknis), dan orang-orang (keterampilan interpersonal) (Boulet, 2015). Pengetahuan mencakup teori dan konsep, serta pengetahuan yang diperoleh sebagai hasil dari pengalaman melakukan tugas-tugas tertentu. Keterampilan biasanya digunakan untuk merujuk ke tingkat kinerja, dalam arti akurasi dan kecepatan dalam melakukan tugas-tugas tertentu

(kinerja terampil) (Winterton, Delamare, Stringfellow, 2016).

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Boulet (2015) bahwa keterampilan dapat dikembangkan dengan lebih mudah jika seseorang memiliki pengetahuan sebelumnya tentang tugas yang harus diselesaikan. Menurut Lauby (2013), keterampilan adalah hal yang di lakukan, pengetahuan adalah sesuatu yang di ketahui. Tanpa keterampilan, pengetahuan tidak berguna Sedangkan kreativitas menurut Munandar (2014) adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik yang berubah dari dalam individu maupun dari dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka kesimpulan pada penelitian ini adalah:

- a. Metode pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran dapat mengembangkan tingkat pengetahuan membuat busana secara signifikan pada mahasiswa PKK Tata Busana FT UNM. Sedangkan pengaruh metode pembelajaran yang digunakan tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tingkat keterampilan dan tingkat kreativitas mahasiswa, ini berarti bahwa tingkat keterampilan dan kreativitas mahasiswa lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain.
- b. Pengaruh antara media pembelajaran dengan tingkat pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh mahasiswa pada pembuatan busana lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain baik yang berasal dari dalam diri mahasiswa maupun dari luar diri mahasiswa. Sedangkan pada tingkat kreativitas membuat busana penggunaan media pembelajaran dapat berpengaruh secara signifikan
- c. Tingkat pengetahuan berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat keterampilan dan tingkat kreativitas membuat busana pada mahasiswa PKK FT UNM tetapi tingkat keterampilan tidak memberikan pengaruh secara signifikan pada kreativitas membuat busana pada mahasiswa PKK FT UNM atau dengan kata lain kreativitas membuat busana pada mahasiswa lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. 2017. *Statistik Indonesia Statistical Yearbook Of Indonesia 2017*. Badan Pusat Statistik.
- Boulet, Guy. 2015. *The Difference Between Knowledge And Skills: Knowing Does Not Make You Skilled* <https://elearningindustry.com>. Diakses tanggal 8 Agustus 2018.
- Falahuiddin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widayawara*. 1 (4): 104-117.



PROSIDING SEMINAR NASIONAL LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
"Diseminasi Hasil Penelitian melalui Optimalisasi Sinta dan Hak Kekayaan Intelektual"
ISBN : 978-602-5554-71-1

- Ganyaupfu, Elvis Munyaradzi.2013. Teaching Methods and Students' Academic Performance. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*. 2 (9): 29-35.
- Khayati, Enny Zuhni. 2009. *Membangun Industri Kreatif Dengan Sebuah Pendidikan Di Bidang Fashion Yang Membentuk Integrated Profesional*. Artikel. Seminar Nasional "Peran Pendidikan Kejuruan dalam Pengembangan Industri Kreatif" Jurusan PTBB FT UNY.
- Lauby, Sharlyn, 2013. *The Difference Between Knowledge, Skills and Abilities* (<https://www.hrbartender.com>). (online). Diakses tanggal 8 Agustus 2018.
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Salim, Zamroni; Ernawati. 2015. *Info Komoditi Pakaian Jadi*. Badan Pengkajian dan Pengembangan Kebijakan Perdagangan. Jakarta: Al Mawardi Prima.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slamento. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman, Yuyus.2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Bagi ABK*. Makalah Disampaikan pada Diklat Profesi Guru PLB Wilayah X Jawa Barat Bumi Makmur.
- Winterton, Jonathan; Françoise Delamare; Emma Stringfellow.2006 *Typology of knowledge, skills and competences: clarification of the concept and prototype*. Cedefop Reference series; 64 Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities.