PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN KOMUNIKASI DI TEMPAT KERJA KELAS X OTKP SMK YASMU GRESIK

Ruviatul Faridah

Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: ruviatulfaridah@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* pada kompetensi dasar menerapkan komunikasi di tempat kerja kelas X OTKP SMK YASMU Gresik. Jenis penelitian ini ialah penelitian eksperimen menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* (Eksperimen Semu) dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian ini ialah kelas X OTKP 1 sebagai *experiment class* dan kelas X OTKP 2 sebagai *control class*. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* *experiment class* yakni 53,6 dan 86,8, sedangkan *control class* 55,6 dan 83,6. Selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada *experiment class* ialah 33,2 dan *control class* ialah 28. Uji *t posttest* diperoleh t_{hitung} 2,244 dengan taraf signifikansi 0,029. Sedangkan t_{tabel} diketahui 2,011. Hasil ini menunjukkan bahwa $t\text{-test} < 0,05$ yaitu $0,029 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,244 > 2,011$. Uji *t* selisih nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh t_{hitung} 2,236 dengan taraf signifikansi 0,030. Hasil ini menunjukkan bahwa $t\text{-test} < 0,05$ yaitu $0,030 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,236 > 2,011$. Berdasarkan hasil uji *t* di atas, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* pada kompetensi dasar menerapkan komunikasi di tempat kerja kelas X OTKP SMK YASMU Gresik, dimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *experiential learning* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *experiential learning*.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Experiential Learning*, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the differences between learning outcomes using the *Experiential Learning* models on basic competencies in applying communication in workplace of class X OTKP SMK YASMU Gresik. The type of this research is an experimental study using the *Quasi Experimental Design* research with the *Nonequivalent Control Group Design* form. The subjects of this class X OTKP 1 was an experimental class and class X OTKP 2 was the control class. The result showed that the average value of *pretest* and *posttest* in the experimental class was 53.6 and 86.8, while in the control class it was 55.6 and 83.6. The difference between the average *pretest* and *posttest* scores in the experimental class is 33.2, while in the control class is 28. The *posttest t* test obtained t_{count} of 2.244 with a significance level of 0.029. Whereas of t_{table} is 2.011. These results indicate that the $t\text{-test} < 0.05$ is $0.029 < 0.05$ and $t_{count} > t_{table}$ is $2.244 > 2.011$. The *t* test difference between *pretest* and *posttest* scores obtained t_{count} of 2.236 with a significance level of 0.030. These results indicate that $t\text{-test} < 0.05$ is $0.030 < 0.05$ and $t_{count} > t_{table}$ is $2.236 > 2.011$. Based on the results of the *t* test above, H_a is accepted and H_o is rejected. Therefore, it can be concluded that there is an differences between learning outcomes using the *Experiential Learning* models on basic competencies in applying communication in workplace of class X OTKP SMK YASMU Gresik, where the learning outcomes of students who use *experiential learning* models are higher than the learning outcomes of students who do not use *experiential learning* model.

Keywords: Learning Model of *Experiential Learning*, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu merupakan faktor penentu keberhasilan dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM). Melalui pendidikan seseorang akan memperoleh suatu pengetahuan, sehingga dapat menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan selalu berkaitan dengan kurikulum. Adapun kurikulum yang digunakan sekarang ialah kurikulum 2013 (*revisi*). Dalam kurikulum 2013 (*revisi*) ini siswa dituntut guna lebih mandiri dan aktif (*student centered*).

Kualitas pendidikan ditentukan oleh bagaimana suatu proses pembelajaran berlangsung, oleh karena itu guru perlu memilih harus model pembelajaran yang cocok guna digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan secara optimal dan sesuai harapan. Sesudah model pembelajaran yang digunakan cocok dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan maka dapat membawa siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dikelas, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti bahwa implementasi kurikulum 2013 (*revisi*) pada mata pelajaran Administrasi Umum belum sesuai harapan dikarenakan siswa belum bisa belajar mandiri dan siswa masih bergantung pada guru (*teacher centered*) dimana guru dianggap satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Dalam proses kegiatan pembelajaran, model yang digunakan oleh guru yaitu model pembelajaran langsung disertai dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan. Hal tersebut belum mampu membawa siswa berperan aktif dan siswa kurang mampu mengembangkan ide-ide yang dimilikinya, sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal.

Salah satu tujuan belajar yang diharapkan oleh guru ialah hasil belajar dengan nilai yang baik. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75, namun dengan adanya permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa masih dibawah KKM. Dilihat dari nilai rata-rata Ujian Tengah Semester (UTS) pada mata pelajaran Administrasi Umum yang belum mencapai KKM sebesar 44,32%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum masih kurang maksimal, sehingga dalam menyampaikan materi dibutuhkan suatu model pembelajaran yang tepat guna hasil belajar siswa dapat meningkat dan siswa dapat berperan aktif ketika kegiatan belajar berlangsung.

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berhubungan dengan fisiologi dan psikologi, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan, sarana dan prasarana, kurikulum,

dan guru (Munadi, 2013:24). Terdapat 3 ranah dalam meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ketiga ranah tersebut saling berhubungan dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Sudjana, 2016:22)

Dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif ialah dimana dalam kegiatan belajar siswa dikelompokkan dalam beberapa kelompok tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Hamdani, 2011:30). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa mengajak siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui suatu pengalaman secara langsung ialah model pembelajaran *Experiential Learning*.

Model *Experiential Learning* yaitu suatu pendekatan yang berpusat pada siswa diawali dari landasan pemikiran bahwa seseorang dapat belajar dengan baik dari sebuah pengalaman (Rosy, 2016). Model pembelajaran ini memberikan peluang kepada siswa guna memutuskan pengalaman apa yang akan menjadi fokus mereka dengan menggunakan keterampilan yang mereka inginkan dan bagaimana cara membentuk rancangan dari pengalaman yang telah mereka alami.

Relita dkk (2016) melakukan penelitian berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Kelam Permai Tahun Pelajaran 2016/2017". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya di SMP 3 Kelam Permai Tahun Pelajaran 2016/2017.

Sholihah dkk (2016) melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Model *Experiential Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Siswa SMA". Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti berkeinginan melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi di Tempat Kerja Kelas X OTKP SMK YASMU Gresik".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*.

Subjek dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas X OTKP yang berjumlah 50, dimana kelas X OTKP 1 sebagai *experiment class* yang mendapatkan perlakuan model *Experiential Learning* dan kelas X OTKP 2 sebagai *control class* yang mendapatkan model pembelajaran langsung disertai dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan.

Independent variabel dalam penelitian ini ialah model pembelajaran *Experiential Learning* dan *Dependent variabel* yaitu hasil belajar siswa.

Instrumen dalam penelitian ini yakni tes kognitif berupa *pretest-posttest* dan tes psikomotor berupa tes unjuk kerja siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah dokumentasi, tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis butir soal, uji homogenitas, uji normalitas, uji hipotesis (uji t) dan uji *gain score* (selisih).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian model *experiential learning* pada kompetensi dasar menerapkan komunikasi di tempat kerja hanya satu ranah, yakni hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan). Penelitian ini diawali dengan melakukan uji instrumen tes kognitif pilihan ganda pada kelas XI guna mengetahui validitas, reliabilitas, taraf kesukaran maupun daya beda soal.

Selanjutnya peneliti memberikan *pretest* pada *experiment class* dan *control class*. Sesudah diberikan *pretest*, maka setiap kelas diberikan *treatment*, dimana kelas X OTKP 1 sebagai *experiment class* mendapat model pembelajaran *experiential learning* dan kelas X OTKP 2 sebagai *control class* mendapat model pembelajaran langsung disertai metode ceramah, diskusi dan penugasan. Pada tahap akhir siswa pada masing-masing kelas diberikan *posttest*.

Data pada penelitian ini meliputi hasil belajar siswa (*pretest-posttest* dan *gain score*) pada ranah kognitif dan hasil penugasan unjuk kerja siswa, diskusi dan presentasi pada ranah psikomotor. Ranah psikomotor ini dijadikan sebagai nilai kreativitas siswa yang diperoleh dari unjuk kerja siswa menulis, diskusi dan presentasi.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Pre-Test	Post-Test	Gain Score	Pre-Test	Post-Test	Gain Score
Jumlah	1340	2170	830	1390	2090	700
Rata-rata	53,6	86,8	33,2	55,6	83,6	28

Sumber: Diolah oleh peneliti (2018)

Dari data yang diperoleh dari tabel 1 ialah *experiment class* mengalami kenaikan hasil belajar sebanyak 33,2 atau 33% dimana rata-rata hasil belajar siswa pada saat *posttest* sebanyak 86,8 lebih besar dari nilai *pretest* sebanyak 53,6. Sedangkan pada kelas kontrol mengalami kenaikan sebesar 28% dimana rata-rata hasil belajar siswa pada saat *posttest* sebanyak 83,6 lebih besar dari nilai *pretest* sebesar 55,6. Dengan demikian bisa diketahui bahwa *experiment class* mengalami perubahan hasil belajar yang signifikan daripada *control class*. Dengan dibuktikan dari rata-rata nilai *posttest experiment class* sejumlah 86,8 lebih tinggi dari *control class* sebesar 83,6.

Hasil *pretest* yang didapat *experiment class* sebelum mendapatkan *treatment*, keseluruhan siswa sejumlah 25 orang tidak ada yang lolos. Begitu pula dengan *control class*, hasil *pretest* dari keseluruhan siswa sejumlah 25 orang juga tidak ada yang lolos. Oleh karenanya bisa disimpulkan bahwa nilai *pretest experiment class* (X OTKP 1) dan *control class* (X OTKP 2) belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) belajar secara individu yang ditetapkan SMK YASMU Gresik pada mata pelajaran Administrasi Umum yaitu ≥ 75 . Suatu kelas dikatakan lolos secara klasikal jika $\geq 75\%$ siswa telah mencapai ketuntasan secara individu.

Berdasarkan hasil *posttest* yang diperoleh *experiment class* sesudah mendapatkan *treatment* terdapat 25 siswa yang lolos, artinya keseluruhan siswa mengalami ketuntasan belajar. Kemudian pada *control class* juga terdapat 25 siswa yang lolos. Sehingga dapat diketahui bahwa pada *experiment class* dan *control class* dinyatakan lolos 100% secara klasikal. Selanjutnya, dapat disimpulkan bahwa pada nilai *posttest experiment class* dan *control class* telah melampaui presentase KKM secara klasikal yang ditetapkan SMK YASMU Gresik yakni sebesar $\geq 75\%$.

Tabel 2 Hasil Analisis Uji t (Hipotesis)

Uji t (Hipotesis)	t hitung	Taraf Signifikansi	t tabel
Nilai <i>Posttest</i>	2,244	0,029	2,011
<i>Gain Score</i> (Selisih)	2,236	0,030	2,011

Sumber: Diolah oleh peneliti (2018)

Sesuai analisis uji t *posttest*, didapat t_{hitung} 2,244 dengan taraf signifikansi 0,029. Sementara t_{tabel} diketahui 2,011. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sebab $t\text{-test} < 0,05$ yakni $0,029 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2,244 > 2,011$. Sedangkan hasil analisis *gain score* didapat t_{hitung} 2,236 dengan taraf signifikansi 0,030. Kemudian diperoleh t_{tabel} 2,011 dengan taraf signifikansi 0,05. Sehingga ditemukan hasil bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak dikarenakan $t\text{-test} < 0,05$ yakni

0,030 < 0,05 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2,236 < 2,011$. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* pada kompetensi dasar menerapkan komunikasi di tempat kerja kelas X OTKP SMK YASMU Gresik.

Adapun analisis penilaian unjuk kerja siswa *experiment class* dan *control class* diperoleh dari unjuk kerja siswa menulis dan unjuk kerja siswa praktek.

Tabel 3 Analisis Penilaian Unjuk Kerja Siswa

Hasil	Experiment Class		Control Class	
	Menulis	Praktek	Menulis	Praktek
Jumlah	456	449	417	432
Rata-rata	91	89,8	83	86,4

Sumber: Diolah oleh peneliti (2018)

Dari data diatas dapat diketahui bahwa hasil unjuk kerja siswa menulis dan unjuk kerja siswa praktek *experiment class* lebih tinggi daripada *control class*. Hal ini dibuktikan dengan jumlah nilai unjuk kerja siswa menulis yang diperoleh *experiment class* ialah 456 dengan nilai rata-rata 91 dan jumlah nilai unjuk kerja siswa praktek yakni 449 dengan nilai rata-rata 89,8. Sedangkan jumlah nilai unjuk kerja siswa menulis pada *control class* yakni 417 dengan nilai rata-rata 83 jumlah nilai unjuk kerja siswa praktek ialah 432 dengan nilai rata-rata 86,4.

Selanjutnya, untuk ranah psikomotor diperoleh dari unjuk kerja siswa menulis, diskusi dan presentasi yang dijadikan sebagai nilai kreativitas siswa. Hasil nilai kreativitas siswa pada *experiment class* ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Nilai Kreativitas Siswa Experiment Class

Hasil	Unjuk Kerja Menulis	Diskusi dan Presentasi	Nilai Akhir
Nilai Tertinggi	94	83	89
Nilai Terendah	80	70	75
Rata-rata	83		

Sumber: Diolah oleh peneliti (2018)

Sedangkan nilai kreativitas siswa pada *control class* disajikan pada tabel 5:

Tabel 5 Hasil Nilai Kreativitas Siswa Control Class

Hasil	Unjuk Kerja Menulis	Diskusi dan Presentasi	Nilai Akhir
Nilai Tertinggi	87	80	81
Nilai Terendah	70	52	63
Rata-rata	73,8		

Sumber: Diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa *control class* memperoleh rata-rata nilai kreativitas siswa lebih rendah daripada *experiment class* pada ranah psikomotor. *Experiment class* memperoleh rata-rata nilai sebanyak 83%, sedangkan *control class* memperoleh nilai rata-rata sebanyak 73,8 atau 74%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai kreativitas siswa *experiment class* yang menggunakan model pembelajaran *experiential learning* lebih besar dibandingkan dengan *control class*.

Suatu proses belajar dapat merubah perilaku seseorang yang dapat membawa dampak positif bagi lingkungan sekitarnya. Dalam proses belajar terdapat suatu pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam tujuan untuk memperoleh suatu pengetahuan baru yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan (Fadlillah, 2014:173).

Pada saat proses pembelajaran seorang pendidik membutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat digunakan pada saat kegiatan belajar dikelas. Adapun model pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 revisi 2017 yaitu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dimana seorang guru hanya berperan sebagai pembimbing dan fasilitator saja. Model pembelajaran *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Model pembelajaran *experiential learning* ialah model pembelajaran yang dipusatkan pada siswa dimana model pembelajaran ini dimulai dari landasan suatu pemikiran bahwa seseorang dapat belajar dengan baik dari sebuah pengalaman (Rosy, 2016). Prosedur dalam pembelajaran *experiential learning* ini terdiri dari empat tahapan yaitu, pengalaman nyata, konsep abstrak, pengamatan reflektif, dan pengalaman aktif (Rosy, 2016).

Melalui model pembelajaran *experiential learning* maka proses belajar siswa akan lebih efektif dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan siswa dapat berpikir maupun belajar secara aktif sesuai dengan pengetahuan awal yang dimiliki dengan melibatkan sebuah pengalaman yang nyata.

Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran *experiential learning* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara

aktif dengan melibatkan pengalaman yang sesungguhnya (Hamalik, 2013:212). Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *experiential learning* ini lebih menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menerapkan komunikasi di tempat kerja.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapatkan kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* pada kompetensi dasar menerapkan komunikasi di tempat kerja kelas X OTKP SMK YASMU Gresik. *Experiment class* mengalami kenaikan sebanyak 33% dan *control class* mengalami kenaikan sejumlah 28%. Sedangkan dilihat dari hasil belajar siswa ranah kognitif yaitu nilai *posttest* dan *gain score* dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak atau ada perbedaan hasil belajar yang signifikan.

Selanjutnya berdasarkan analisis penilaian unjuk kerja siswa *experiment class* didapat nilai rata-rata sejumlah 91 dan 89,8. Sedangkan *control class* didapat nilai rata-rata sebanyak 83 dan 86,4. Sementara ranah psikomotor (nilai kreativitas siswa) yang diambil dari unjuk kerja siswa menulis, diskusi dan presentasi diketahui nilai rata-rata *experiment class* sebanyak 83 dan *control class* sejumlah 73,8. Oleh karena itu bisa diketahui bahwa *experiment class* mengalami perubahan hasil belajar yang signifikan daripada *control class*, dimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *experiential learning* lebih tinggi dari hasil belajar *control class*.

Saran

Beberapa rekomendasi berupa saran yang bisa disampaikan oleh peneliti berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan yaitu:

Pertama, model pembelajaran *experiential learning* bisa digunakan sebagai acuan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan mengembangkan kreativitas siswa melalui belajar dari suatu pengalaman,

Kedua, model pembelajaran *experiential learning* bisa mempermudah siswa dalam belajar secara efektif pada materi komunikasi di tempat kerja,

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya diharapkan bisa mengembangkan model pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Fadlillah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Relita, Dessy Triana Astikawati, Y., & Siwandari, H. E. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Kelam Permai Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(2).

Rosy, B. (2016). Economic Education and Entrepreneurship Learning Innovations. *Experiential Learning Approach, Is The Solution For The Study Of Organizational Behavior. Relating To The Readiness Of Human Resources To ASEAN Economic Community. Proceeding ICEEE. July 2016*.

Sholihah, M., Utaya, S., & Susilo, S. (2016). Pengaruh Model *Experiential Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(11), 2096–2100.

Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.