

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN *SOFTWARE ADOBE CAPTIVATE 9* PADA MATA PELAJARAN TEKNIK LISTRIK KELAS X TAV DI SMK NEGERI 1 SIDOARJO

Eka Herdyansyah

S1 Pendidikan Teknik Elektro, Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: eka_herdyansyah@yahoo.com

Yudha Anggana Agung

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: yudhagmar@yahoo.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam pembelajaran ketika guru menyampaikan suatu materi kepada siswa di SMK Negeri 1 Sidoarjo, khususnya jurusan Teknik Audio Video. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk menghasilkan media berbantuan software *Adobe Captivate* yang valid, (2) Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbantuan software *Adobe Captivate* terhadap pembelajaran di dalam kelas.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Instrumen penilaian validitas menggunakan penilaian dari 4 validator dengan sesuai ahli bidang masing-masing. Validasi media menggunakan lembar validasi media untuk mengetahui media itu valid. Instrumen angket respon siswa menggunakan lembar angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Validitas media pembelajaran berbantuan software *Adobe Captivate* yang diterapkan pada mata pelajaran teknik listrik mendapatkan skor dari validator sebesar 84,20% yang termasuk dalam katagori sangat valid artinya media pembelajaran dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran, (2) Respon siswa terhadap media pembelajaran berbantuan software *Adobe Captivate* pada mata pelajaran teknik listrik mendapatkan skor sebesar 87,28% yang termasuk dalam katagori sangat baik, Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan software *Adobe Captivate* yang dikembangkan valid dan mendapat respon positif dari peserta didik.

Kata Kunci : Media, *Adobe Captivate*, Valid, Respon

Abstract

Learning media is component of communication that very important in learning when teachers convey the subject to student in SMK Negeri 1 Sidoarjo, particularly in the Audio Video class. This research aims to: (1) generate a valid learning media-assisted with software *Adobe Captivate*, (2) To determine the students's response to learning media assisted with software *Adobe Captivate* to learning in the classroom.

This research method using *research and development* (R & D). Assessments instruments validity using 4 validator ratings with corresponding expert each. Media validation using a validation sheet media to determine the validity of media. Instruments of student questionnaire responses using sheet student questionnaire responses to determine the response of students to media.

The results of this research showed that : (1) The validity media learning assisted with *Adobe Captivate* software is applied to the subjects of electrical engineering to get a score of validator of 84.20% which is included in the category of "very valid" which means of learning media can be used in learning activities, (2) students Response to media learning assisted with *Adobe Captivate* software on the subjects of electrical engineering to get a score of 87.28% is included in the category of "very good", It can be concluded that the developed media learning assisted by *Adobe Captivate* is valid and received a positive response from the learners.

Keywords: Media, *Adobe Captivate*, Valid, response

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 menjelaskan tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran

agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pada pendidikan terdapat tujuan yang akan dicapai dan tujuan tersebut akan tercapai apabila pendidikan berjalan sesuai yang diharapkan. Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dibutuhkan suatu standarisasi kompetensi pendidikan.

Standarisasi kompetensi pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar dilakukan dengan baik. Ada dua faktor yang mempengaruhi proses belajar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Contoh faktor intern yaitu kematangan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan pribadi. Sedangkan contoh faktor ekstern yaitu keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar, lingkungan, kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial. Alat-Alat atau media yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar berkembang mengikuti perkembangan zaman, sering kita melihat guru menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas. Briggs (dalam Sujarwo,2008) mendefinisikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar.

Menurut Gagne (1970) mendefinisikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Seals dan Glasgow (dalam Arsyad, 2006: 36) mendiskripsikan bahwa media interaktif sebagai media dalam penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dalam pengendalian komputer kepada penonton yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian

Penggunaan media pendidikan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik yang akan berdampak meningkatnya kualitas pembelajaran. Sesuai dengan fungsi dari media pembelajaran itu sendiri yaitu: (1) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. (2) Meningkatkan gairah belajar siswa. (3) Meningkatkan minat dan motivasi belajar. (4) Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan. (5) Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam. (6) Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran. (7) Meningkatkan kualitas pembelajaran. (Musfiqon 2013: 35).

Penyampaian materi secara langsung (konvensional) kurang dapat dipahami siswa, sehingga siswa beranggapan mata pelajaran itu sulit. Manfaat dari pembelajaran yang inovatif berbantuan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran Teknik Audio Video. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu yang berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan pengajar maupun peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien Musfiqon (2012).

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan maupun pembelajaran lembaga pendidikan (sekolah) menjadi salah satu sarana yang penting dalam mewujudkannya, salah satunya adalah SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang merupakan suatu lembaga pendidikan yang berorientasi untuk menghasilkan individu-individu dengan kualitas sumber daya manusia yang memiliki tingkat kompetensi yang mampu diterima di dunia kerja/industri. Itu semua tidak terlepas oleh peran seorang pendidik/guru, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang tepat diberikan oleh guru pada siswa.

SMK Negeri 1 Sidoarjo sebagai salah satu lembaga pendidikan yang memiliki kompetensi dan memiliki sebuah jurusan Teknik Audio Video dituntut untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi tinggi dibidangnya, sehingga nanti dapat langsung terjun di dunia kerja atau berwirausaha sendiri dengan kemampuan yang diperoleh selama di bangku sekolah. Maka untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dibutuhkan infrastruktur sekolah yang memadai diantaranya media pembelajaran.

Berdasarkan hasil *need assessment* kepada Kepala guru mata pelajaran Teknik Listrik mendapatkan hasil bahwa belum pernah ada pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Captivate* pada mata pelajaran teknik listrik serta diperlukan media pembelajaran sebagai salah satu upaya meningkatkan pemahaman siswa dan untuk menambah media pembelajaran yang sudah ada di Jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Sidoarjo.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan media pembelajaran berbantuan software *Adobe Captivate 9* yang valid digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran teknik listrik. (2) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbantuan *Adobe Captivate 9* pada mata pelajaran teknik listrik.

Media pembelajaran, Gerlach & Ely (dalam Arsyad,2009: 3) mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini dapat diartikan sebagai guru, buku

teks, alat-alat pendukung pembelajaran (foto, benda sebenarnya, perangkat elektronik dll) dan lingkungan sekolah yang mendukung kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan informasi pengetahuan, keterampilan atau sikap bagi siswa.

Definisi media interaktif pada kamus besar Bahasa Indonesia bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan dan saling aktif. Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2014: 38) mengemukakan bahwa media interaktif merupakan system penyampaian materi yang disajikan dengan pengendalian computer pada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan memberikan aksi umpan balik terhadap media tersebut.

Adobe Captivate adalah aplikasi atau *software* E-Learning untuk *Microsoft Windows* dan *Mac OS X* dari *Apple* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Cara kerja *Adobe Captivate* mirip dengan *Powerpoint*, akan tetapi kelebihan *Adobe Captivate* dibandingkan dengan *powerpoint* adalah memiliki template untuk kuis dan tes yang dapat digunakan dengan mudah. Soal-soal yang dibuat dapat ditampilkan secara acak, *Adobe Captivate* juga dapat digunakan untuk membuat presentasi yang dilengkapi dengan demonstrasi hasil *capturing* dari tampilan monitor computer. Hasil kerja dari *Adobe Captivate* dapat dikemas dalam bentuk file .swf atau .exe.

Mata pelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah teknik listrik, yang memuat tiga kompetensi dasar yang mengacu pada kurikulum 2013 yaitu : (1) KD 3.1 Memahami struktur material kelistrikan, (2) KD 3.2 Memahami penggunaan satuan dasar listrik menurut sistem internasional (System International Units-SI) dan (3) KD 3.3 Memahami fungsi rangkaian resistor rangkaian kelistrikan.

METODE

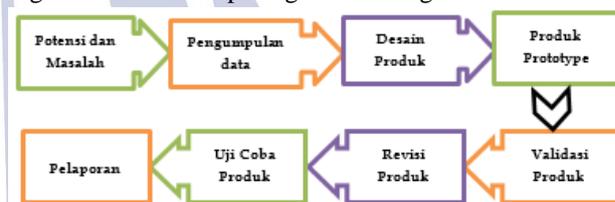
Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2014:297), “Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian pengembangan bersifat analisis kebutuhan dan dapat menguji keefektifan produk yang dihasilkan supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Dalam penelitian ini akan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Adobe Captivate* pada mata pelajaran Teknik Listrik.

Peneliti menggunakan rancangan penelitian R&D sesuai dengan pendapat Sugiyono (2014:298). Sugiyono menjabarkan penelitian R&D dengan menggunakan tahapan-tahapan seperti gambar berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D. (Sugiyono, 2014:298).

Pelaksanaan R&D hanya sampai tahap ke-7 analisis dan pelaporan, dikarenakan penelitian yang dilakukan tergolong penelitian akademik dengan produk prototype yang dikembangkan. Penelitian pengembangan untuk keperluan akademik menggunakan langkah-langkah R&D digambarkan sesuai pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2. Tahapan Penelitian yang Akan Dilaksanakan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sidoarjo pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 tepatnya pada bulan Oktober 2016 terhadap kelas X jurusan Teknik Audio Video dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Captivate* pada mata pelajaran teknik listrik yang diambil adalah sampel kelas TAV 1 yang berjumlah 36 siswa.

Uji coba dilakukan dengan menerangkan pelajaran Teknik Listrik dilanjutkan siswa diberi media pembelajaran berbasis *Adobe Captivate*. Kemudian siswa diberi angket respon untuk memberi penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Captivate*. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah (1) lembar validasi media pembelajaran yang diisi oleh dosen atau guru ahli, (2) lembar validasi respon siswa yang diisi oleh siswa kelas X TAV 1 SMK Negeri 1 Sidoarjo.

Teknik pengumpulan data untuk validasi media dan respon siswa digunakan angket validasi media dan angket respon siswa. Untuk teknik analisis data dilakukan dengan cara memberikan tanggapan dengan kriteria penilaian skala empat. Berikut kriteria skala penilaian ditunjukkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Bobot Penilaian Lembar Validasi.

Kategori	Bobot Nilai	Persentasi (%)
Sangat Baik	4	82-100
Baik	3	63-81
Tidak Baik	2	45-62
Sangat Tidak Baik	1	25-44

Pada Tabel 1 menunjukkan kriteria skala penilaian empat, yaitu: (1) sangat baik, (2) baik, (3) tidak baik, dan (4) sangat tidak baik. Skala penilaian diberikan kepada validator yang mengisi lembar validasi dan siswa yang mengisi lembar angket respon siswa. Kemudian total jawaban ditentukan dengan mengalikan jumlah responden dengan bobot nilainya, dan menunjukkan semua hasilnya. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor SB untuk n validator} &= n \times 4 \\
 \text{Jumlah skor B untuk n validator} &= n \times 3 \\
 \text{Jumlah skor TB untuk n validator} &= n \times 2 \\
 \text{Jumlah skor STB untuk n validator} &= n \times 1 + \\
 \text{Jumlah skor} &=
 \end{aligned}$$

(Widoyoko, 2012:110)

Setelah melakukan penjumlahan jawaban responden langkah selanjutnya adalah menentukan persentase penilaian validator dengan menggunakan rumus:

$$PPV = \frac{\sum SR}{\sum ST} \times 100\%$$

(Widoyoko, 2012: 110)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran, meliputi hasil produk dan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Captivate*. Media pembelajaran ini diterapkan pada mata pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 1 Sidoarjo.

Produk media pembelajaran yang dihasilkan adalah produk media pembelajaran berbasis *Adobe Captivate*. Pada tampilan awal media pembelajaran terdapat halaman awal pembuka, di dalamnya terdapat tombol Start Now untuk memulai menggunakan media pembelajaran. Ketika tombol mulai di klik maka akan langsung menuju halaman yang berisi halaman menu media.

Tampilan awal disini berisikan informasi tentang judul media pada bagian tengah, lambang Universitas Negeri Surabaya pada bagian kiri atas sedangkan lambang SMK Negeri 1 Sidoarjo terletak pada kanan atas dan mahasiswa pembuat media pada bagian kanan bawah sedangkan pembimbing terletak pada kiri bawah. Untuk

lebih jelasnya tentang menu media dapat dilihat pada Gambar 3.



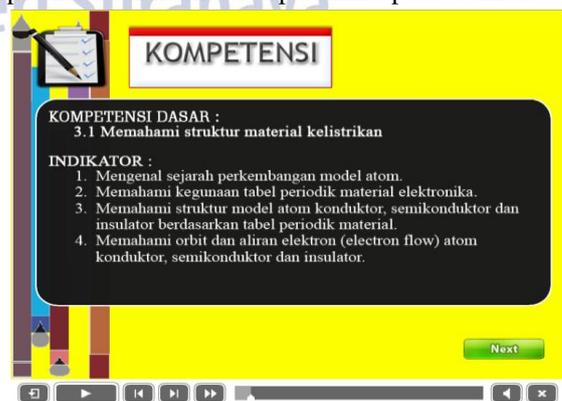
Gambar 3. Tampilan awal media pembelajaran.

Pada menu media disini berisikan 4 icon/ tool utama yaitu, profil, kompetensi dasar dan indikator, materi dan petunjuk. Masing masing memiliki fungsi memanggil submenu sesuai keterangan yang ada pada bawah icon. Pada sudut kiri bawah terdapat *icon exit* untuk keluar media pembelajaran. Untuk lebih jelasnya tentang menu media dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Menu Media.

Pada tampilan kompetensi dasar ini berisi informasi tentang kompetensi dasar dan indikator yang dimuat pada media pembelajaran. Untuk lebih jelasnya tentang menu Kompetensi dasar indikator dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Kompetensi dasar dan Indikator.

Pada bagian profil ini berisikan informasi dari profil mahasiswa, profil Universitas Negeri Surabaya dan profil SMK Negeri 1 Sidoarjo.. Untuk lebih jelasnya tentang menu petunjuk dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Menu Profil.

Tampilan pada halaman sub menu pembelajaran ini terdiri dari tiga icon/tombol yaitu materi, simulasi dan latihan soal. Untuk lebih jelasnya tentang menu profil dapat dilihat pada Gambar 7.



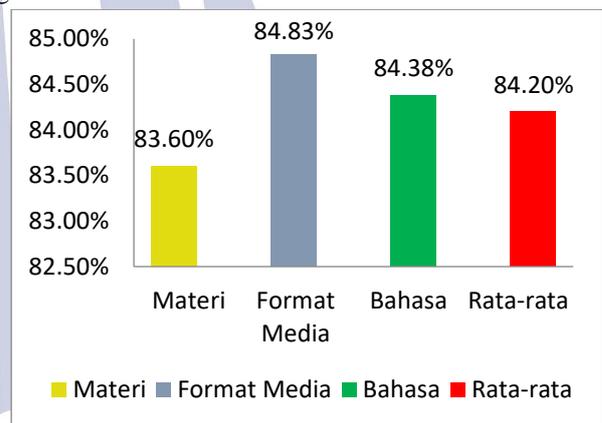
Gambar 7. Halaman Sub Menu Pembelajaran.

Menu materi adalah menu yang berisi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar serta indikator pada silabus mata pelajaran teknik listrik. Pada menu materi ini ada tiga buah materi yang mengacu pada kompetensi dasar 3.1, 3.2 dan 3.3. Untuk lebih jelasnya tentang menu galeri dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Menu Materi Pembelajaran.

Hasil validasi media pembelajaran berbasis *Adobe Captivate* pada mata pelajaran teknik listrik ditunjukkan dengan grafik hasil validasi media pembelajaran pada gambar 9.

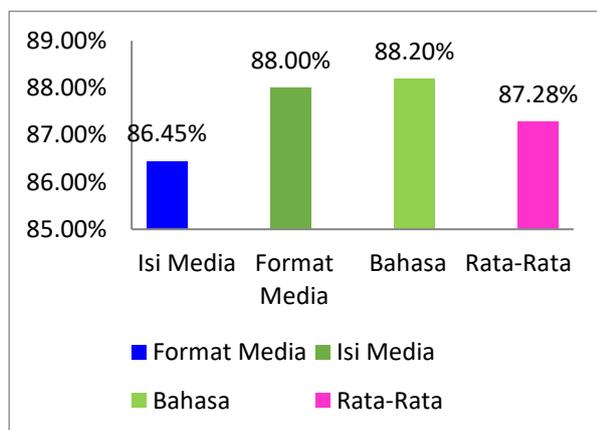


Gambar 9. Grafik Hasil Validasi.

Berdasarkan hasil validasi berupa grafik persentase yang ditunjukkan oleh Gambar 8. Maka diperoleh suatu persentase validitas media pembelajaran adalah sebagai berikut ini: aspek materi memperoleh persentase sebesar 83,60%, aspek format media memperoleh persentase sebesar 84,83%, aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 84.38%.

Dari ketiga aspek tersebut dapat diambil sebuah nilai rata-rata untuk validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 84,20%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian dapat dikategorikan dalam kategori “Sangat Valid”.

Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Captivate* pada mata pelajaran teknik listrik ditunjukkan dengan grafik hasil respon siswa terhadap media pembelajaran pada gambar 10.



Gambar 10. Grafik hasil respon siswa.

Berdasarkan grafik persentase hasil respon siswa yang ditunjukkan pada Gambar 9. Didapatkan bahwa persentase respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut: aspek isi media sebesar 86,45%, aspek format media sebesar 88,00% dan aspek bahasa sebesar 88,20%. Dari ketiga aspek tersebut dapat diambil nilai rata-rata untuk respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 87,28%. Nilai rata-rata dapat dikategorikan “Sangat Baik” digunakan berdasarkan tabel kriteria skala penilaian.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil validasi media diperoleh suatu persentase validitas media pembelajaran adalah sebagai berikut ini: aspek materi memperoleh persentase sebesar 83,60%, aspek format media memperoleh persentase sebesar 84,83%, aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 84,38%. Dari ketiga aspek tersebut dapat diambil sebuah nilai rata-rata untuk validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 84,20%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian dapat dikategorikan dalam kategori “Sangat Valid”.

Berdasarkan hasil data respon siswa diperoleh suatu persentase respon siswa adalah sebagai berikut ini: aspek isi media sebesar 86,45%, aspek format media sebesar 88,00% dan aspek bahasa sebesar 88,20%. Dari ketiga aspek tersebut dapat diambil sebuah nilai rata-rata untuk validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 87,28%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian dapat dikategorikan dalam kategori “Sangat Baik”.

Saran

Saran yang dapat diberikan: (1) Penelitian ini masih terdapat kekurangan pada konten media yang dikembangkan, masih terbatasnya berupa aspek animasi dan interaktifnya. Sehingga diharapkan ada pihak yang

akan meneruskan penelitian pengembangan media ini agar tercipta media pembelajaran yang sempurna dari semua aspek. (2) Diharapkan dapat diadakan penelitian yang lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan melalui penelitian eksperimen. Sehingga dapat diperoleh suatu media pembelajaran yang layak untuk disebar luaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- .Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabetha: Bandung. 2010.
- Azhar Arsyad, 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad, 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman.
- Daryanto, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Persada.
- Feri Sulianta, 2013. *Aplikasi Interaktif dengan Adobe Captivate*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Gagne, R.M. & Leslie J.B. 2007. *Principles of Instructional Design*. New York: Holt Rinerhart and Winston.
- Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Cipta Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasbullah. 2009. *Dasar – Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Miarso, Yusufhadi. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabetha.

Sadiman, 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. BumiAksara

Stephen L. Herman, 2011. *Delmar's Standard Textbook of Electricity, 5th Edition*. New York: Delmar Cengage Learning

Sudjana, Nana, dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabetha.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Gramedia.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Bandung: Alfabetha

Syah, M. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Universitas Negeri Surabaya: Unipress.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002

Widoyoko, E.P. 2012. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Widoyoko. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

