

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* TERHADAP PROSES DAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI DASAR MEMBUAT PRODUK KUE PATISERI DARI ADONAN CAIR PADA SISWA KELAS X DI SMK N 6 SURABAYA

Diah Ayu Oktaviani

S-I PKK Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
diahayu89@gmail.com

Wahono Widodo

Dosen FMIPA Universitas Negeri Surabaya
wahonow@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan media *audio visual* selama proses pembelajaran materi pengolahan produk adonan cair, baik pada pengelolaan pada saat pembelajaran berlangsung, hasil belajar teori atau kognitif siswa, hasil unjuk kerja atau psikomotor siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan S. Thiagarajan (dalam Ekawarna, 2007) terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *define, design, develop, dan disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4P yaitu penentuan, perancangan, pengembangan dan penyebaran dengan sasaran penelitian adalah siswa SMK Negeri 6 Surabaya kelas X Patiser, yang mana X Patiseri 1 sebagai kelas kontrol dan X Patiseri 2 sebagai kelas eksperimen (diterapkan media *audio visual*) pada kompetensi dasar adonan cair tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa pada masing masing kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran yang menerapkan media *audio visual* lebih baik daripada pengelolaan pembelajaran secara konvensional, data hasil belajar kognitif siswa belajar yang menerapkan media *audio visual* juga lebih baik daripada pengelolaan pembelajaran secara konvensional atau ceramah dilihat dari nilai N-gain siswa yang mana lebih tinggi kelas eksperimen dibanding kelas kontrol. Pada data hasil unjuk kerja siswa atau psikomotor dengan penerapan media *audio visual* secara keseluruhan mencapai ketuntasan sebanyak 100% sedangkan pada kelas kontrol tiga kelompok atau enam orang siswa harus mengalami remedial, karena nilai unjuk kerja yang berada dibawah KKM, sehingga dapat disimpulkan hasil unjuk kerja siswa pada kelas eksperimen lebih baik, serta respon siswa terhadap penerapan media *audio visual* sangat positif, dimana sebanyak 99,21% siswa merespon "ya", dimana jika dikategorikan maka nilai untuk media tersebut adalah sangat layak.

Kata Kunci: media *audio visual*, proses dan hasil belajar, adonan cair.

Abstract

The purpose of this study is to determine the effect of the application of audio-visual media for learning material processing liquid dough products, both at the management of the learning takes place, the results of student learning theory or cognitive, or psychomotor performance results of students. This research is a development, the development of 4D models developed by S. Thiagarajan (in monochromatic, 2007) consists of four stages of development that define, design, develop, and disseminate or 4P model is adapted to the definition, design, development and deployment of the research objectives were students of SMK Negeri 6 Surabaya Patiser class X, which X Patiseri 1 as grade control and X Patiseri 2 as the experimental class (applied to audio-visual media) on the basis of competence liquid batter school year 2012/2013 the number of students as many as 34 students in each class. The results showed that the learning management implement audiovisual media better than konvensional learning management, cognitive learning outcome data students learn to apply audio visual media is also better than the conventional management of learning or lectures seen from N-where students gain more higher grade than the grade control experiment. In data from students or psychomotor performance with the application of audio-visual media as a whole achieve mastery as much as 100%, while the control class or three groups of six students must undergo remedial, because the value of performance under KKM, it can be concluded shingga student performance results the better class of experiments, as well as students' response to the application of audio-visual media is very positive, where as many as 99.21% of the students responded "yes", which, if considered, the value for the media is very decent.

Keywords: *audio-visual media, processes and learning outcomes, liquid dough.*

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* TERHADAP PROSES DAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI DASAR MEMBUAT PRODUK KUE PATISERI DARI ADONAN CAIR PADA SISWA KELAS X DI SMK N 6

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah yang menerapkan KTSP (2007) yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya. SMK Negeri 6 Surabaya merupakan salah satu sekolah yang menerapkan KTSP (2007). SMK ini merupakan sekolah menengah kejuruan kelompok pariwisata yang ada di Surabaya. Ada tiga program keahlian yaitu: Tata Boga, Tata Busana dan Tata Kecantikan. Program keahlian Tata Boga dibagi menjadi dua jurusan antara lain: patiseri dan jasa boga.

Pada program keahlian Tata Boga jurusan patiseri terdapat beberapa Standar Kompetensi antara lain: (1) menerapkan keselamatan kerja, kesehatan kerja (K3) dan hygiene sanitasi, (2) melakukan komunikasi dalam pelayanan jasa, (3) melakukan persiapan pengolahan, (4) mengolah kue Indonesia, (5) mengolah kue pastry kontinental, (6) menyiapkan coklat dan permen coklat, (7) membuat produk roti dan kue untuk diet khusus, (8) melakukan pelayanan makanan dan minuman, (9) membuat hidangan penutup, (10) melakukan pengelolaan usaha produk patiseri, serta (11) mengukir buah.

Pada standar kompetensi di atas kompetensi mengolah kue pastry kontinental merupakan salah satu kompetensi yang menekankan ketrampilan siswa mengolah kue, manajemen waktu, dan ketrampilan menyajikan kue yang telah dibuat. Standar Kompetensi (SK) mengolah kue pastry kontinental dibagi lagi menjadi beberapa Kompetensi Dasar (KD), dimana KD tersebut merupakan sejumlah kemampuan minimal yang harus dimiliki peserta didik dalam rangka menguasai SK mata pelajaran tertentu. Salah satu KD dari SK mengolah kue pastry kontinental adalah membuat produk kue patiseri dari adonan cair. Penilaian penguasaan siswa pada KD ini dilakukan dengan cara observasi, pengamatan, serta tes praktek.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK N 6 Surabaya, mayoritas sistem pembelajarannya adalah pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Pada KD membuat produk kue patiseri dari adonan cair media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku modul atau hand out itupun jika siswa kreatif untuk meminta salinan media yang digunakan oleh guru. Pada saat proses pembelajaranpun guru hanya menjelaskan atau menyampaikan materi dan siswa disuruh mencatat, hal ini menimbulkan suasana bosan pada siswa. Selain itu pada saat menjelaskan terkadang suara guru juga tidak sampai pada siswa-siswa yang duduk paling belakang, karena banyaknya jumlah siswa dan luasnya kelas yang

dipakai, dimana pada akhirnya hal-hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar praktek siswa. Masih sekitar 10-20% siswa yang melakukan remedial, karena tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Hal tersebut dikarenakan siswa belum paham betul akan materi yang diajarkan. Maka dari itu, perlu adanya pembelajaran inovatif dan menyenangkan yang dapat membuat siswa termotivasi untuk fokus pada materi pada saat proses belajar berlangsung dan agar hasil belajar menjadi maksimal.

Media pembelajaran sendiri merupakan komponen yang sangat penting, karena dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang paling menentukan adalah metode mengajar dan media pembelajaran (Arsyad, 2002:15). Pemilihan salah satu model pengajaran akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat dikatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang telah diciptakan oleh guru, sehingga akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Sejauh mana tingkat keberhasilan belajar mengajar, dapat dilihat dari daya serap anak didik dan presentase keberhasilan anak didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada KD membuat produk kue patiseri dari adonan cair memerlukan praktek untuk mengembangkan ketrampilan siswa. Model pengajaran yang efektif untuk mengajar ketrampilan dan informasi dasar kepada siswa adalah model pengajaran langsung (Nur, 2011: 17). Salah satu fase yang ada dalam model pengajaran langsung adalah fase guru mendemonstrasikan ketrampilan kepada siswa sebelum siswa melakukan praktek atau latihan secara terbimbing (Fase kedua). Namun, untuk KD ini para guru biasanya tidak melaksanakan fase ini dengan benar, karena guru tidak melakukan demonstrasi dan hanya membimbing siswa. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan peralatan jika guru harus melakukan demonstrasi secara tersendiri sebelum siswa praktek. Untuk itu pada KD ini diperlukan media yang dapat mengatasi keterbatasan tersebut, adapun media yang dapat diaplikasikan adalah *media audio visual*. *Media audio visual* adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengar dan indera penglihat. Dengan menggunakan *media audio visual* guru dapat menghemat waktu dan programnya dapat diulang-ulang, sehingga proses belajar dapat terjadi secara efektif dan efisien. Selain itu pembelajaran juga akan menjadi inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi, *media audio visual* sangat penting dan merupakan salah satu yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran. Melalui penelitian ini peneliti mencoba untuk membuat media

presentasi *audio visual* pada KD membuat produk kue patiseri dari adonan cair.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2011:407).

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2012/2013 di SMK Negeri 6 Surabaya sebagai tempat pengambilan data dan Universitas Negeri Surabaya sebagai tempat perancangan penelitian, pengembangan instrument, analisis data, dan penyusunan laporan penelitian. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas X, penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2011/2012 di SMK N 6 Surabaya. Subjek populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X patiseri SMK N 6 Surabaya. Kelas X patiseri SMK N 6 yang terdiri dari dua kelas yang pengambilan sampelnya dipilih secara *purposive* (sampel bertujuan), yaitu mengambil subjek penelitian bukan berdasarkan atas strata, random, tetapi berdasarkan atas tujuan tertentu. Sampel penelitian ini yaitu :

1. Kelas X Patiseri 1 sebagai kelas kontrol yang tidak diterapkan media *audio visual* dengan jumlah 34 siswa.
2. Kelas X Patiseri 1 sebagai kelas perlakuan yang diterapkan media *audio visual* dengan jumlah 34 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis observasi pengelolaan pembelajaran dari data observasi pengelolaan pembelajaran yang diisi oleh para observer, dapat diketahui bahwa pada saat teori persentasi rata-rata dari data pengelolaan pembelajaran pada kelas kontrol pada awal pembelajaran dikategorikan sangat baik (91,67%), pada inti pembelajaran sangat baik (97,08%) dan pada akhir pembelajaran juga sangat baik (100%), sedangkan untuk kelas eksperimen atau kelas yang diterapkan media pembelajaran *audio visual* pada awal pembelajaran dikategorikan sangat baik (100%), pada inti pembelajaran sangat baik (100%) dan pada akhir pembelajaran juga sangat baik (100%) . Dari data tersebut disimpulkan bahwa baik pada kelas kontrol maupun eksperimen, guru sama-sama dapat mengelola kelas dengan sangat baik. Namun dari segi kuantitas nilai pengelolaan kelas yang diperoleh guru pada saat mengajar lebih baik kelas eksperimen daripada kelas kontrol terutama pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi. Hal tersebut dibantu dengan adanya media *audio visual* yang digunakan, dimana salah

satu fungsi media adalah dapat memperlancar proses belajar mengajar (Supratno ,2008).

Sedangkan hasil analisis observasi pengelolaan pembelajaran pada saat praktek persentasi rata-rata dari data pengelolaan pembelajaran pada kelas kontrol pada awal pembelajaran dikategorikan baik (78,33%), pada inti pembelajaran dikategorikan baik (79,17%) dan pada akhir pembelajaran dikategorikan sangat baik (100%), sedangkan untuk kelas eksperimen pada awal pembelajaran dikategorikan sangat baik (100%), pada inti pembelajaran sangat baik (97,5%) dan pada akhir pembelajaran juga sangat baik (100%) . Dari data tersebut disimpulkan bahwa pengelolaan kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol terutama pada saat guru memotivasi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempresentasikan pengetahuan mengenai mengolah adonan cair. Hal tersebut dikarenakan pada kelas kontrol guru hanya memotivasi dengan pertanyaan saja tanpa didukung dengan media untuk menggambarkan pertanyaannya dan murid hanya bisa membayangkan saja, dan pada saat menyampaikan tujuan pembelajaran guru pada kelas kontrol tidak menyampaikannya secara lengkap, dibantu dengan adanya media *audio visual* yang digunakan, dimana salah satu fungsi media adalah dapat dan pada saat mempresentasikan pengetahuan guru hanya menerangkan secara lisan, sehingga siswa hanya dapat membayangkan saja. Sedangkan pada kelas eksperimen digunakan media *audio visual* dimana fungsi media adalah meningkatkan motivasi dan perhatian siswa untuk belajar, meningkatkan efektifitas dan efisiensi penyampaian informasi, menambah variasi penyajian materi (Rustaman ,2003:12).

Untuk data aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung, pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada saat pertemuan teori dapat dilihat bahwa aktivitas yang dilakukan siswa dari awal hingga akhir adaah kegiatan relevan, namun pada saat menjawab pertanyaan dari guru frekuensi siswa yang yang aktif menjawab lebih besar kelas eksperimen dibanding kelas kontrol dan begitu pula yang terjadi pada jumlah frekuensi siswa yang memperhatikan, mendengarkan dan mencatat penjelasan guru, yaitu jumlah siswa yang melakukan lebih besar kelas eksperimen dibanding kelas kontrol. Namun, pada saat kegiatan bertanya yang dilakukan oleh siswa, jumlah frekuensi pada kelas kontrol jauh lebih tinggi dibanding kelas eksperimen, namun pertanyaan yang dilontarkan siswa pada kelas kontrol adalah pertanyaan-pertanyaan seputar materi dasar, bahkan apa yang telah disampaikan guru ditanyakan lagi oleh para siswa, namun pada kelas eksperimen pertanyaan siswa lebih berkembang, bahkan siswa bertanya mengenai cara-cara mengkreasikan

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* TERHADAP PROSES DAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI DASAR MEMBUAT PRODUK KUE PATISERI DARI ADONAN CAIR PADA SISWA KELAS X DI SMK N 6

produk dari adonan cair, hal ini juga terjadi pada saat proses pembelajaran praktek berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan fungsi media, yakni sebagai penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), memungkinkan anak didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya, dan memberi rangsangan pada siswa dalam proses pembelajaran (Sadiman dkk, 1996:16).

Untuk data hasil belajar kognitif siswa didapat dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* pada saat diawal dan diakhir proses pembelajaran berlangsung dan diambil nilai *n-gain* dari data yang diperoleh. Untuk hasil belajar, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditentukan oleh peneliti, karena nilai *pre-test* dan *post-test* ini tidak berpengaruh terhadap nilai prestasi siswa di sekolah, tetapi dalam penetapan nilai KKM ini tetap dibantu oleh guru pengampu mata pelajaran patiseri tersebut. Nilai KKM yang ditentukan adalah 70.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, seluruh siswa baik dari kelas kontrol maupun eksperimen dinyatakan tuntas. Namun, nilai *N-gain* yang diperoleh kelas eksperimen jauh lebih baik daripada kelas kontrol. Dimana, dari data tersebut sudah dapat dilihat bahwa penerapan media *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, namun untuk menguji kebenarannya penulis menguji dengan uji 't' yang mana T_{hitung} berada diluar daerah penerimaan H_0 dan H_1 diterima, dimana artinya adalah terdapat peningkatan hasil unjuk kerja pada siswa yang diajar dengan menggunakan media *audio visual* dibandingkan dengan yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional atau ceramah (kelas kontrol). Hal tersebut sesuai dengan fungsi penggunaan media yang dapat mempertinggi proses dan hasil belajar berkenaan dengan taraf berfikir siswa sebagai manusia (Supratno, 2008).

Dari data yang didapat seluruh siswa tuntas dalam melaksanakan praktek atau unjuk kerja. Siswa kelas X patiseri 2 ini sangat terkenal aktif dan suka tidak memperhatikan guru, namun pada saat diterapkan media *audio visual* ini seluruh siswa menjadi lebih terkontrol, siswa lebih memperhatikan materi yang diberikan guru dan tidak mengobrol atau melakukan tindakan yang tidak boleh dilakukan (bermain hp). Seluruh siswa lebih tertarik memperhatikan materi, hal tersebut dikarenakan media *audio visual* yang digunakan. Dimana, pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah serta mencegah kebosanan siswa untuk belajar, meningkatkan keingintahuan siswa, memberikan stimulus dan mendorong respon siswa (Arsyad: 2002).

Dengan memperhatikan, maka sedikit banyak siswa akan paham akan materi yang diberikan dan hal tersebut akan mempengaruhi siswa pada saat unjuk kerja dilaksanakan. Terlebih lagi pada saat unjuk kerja video

yang ada dalam media dapat diputar ulang sehingga siswa dapat secara langsung mengaplikasikan contoh dan memperkuat ingatan dan pemahaman siswa terhadap langkah-langkah pembuatan kue patiseri dari adonan cair. Hal tersebut terlihat dengan nilai rata-rata kelas yang jauh dari KKM.

Pada hasil penilaian belajar afektif ini, media tidak terlalu banyak berpengaruh hal ini dikarenakan segi afektif ini merupakan penanaman sikap yang harus dilakukan dengan waktu yang cukup lama dan tidak akan langsung berpengaruh begitu saja dengan adanya penerapan media *audiovisual*. Disini media hanya mempengaruhi seperti siswa lebih banyak yang menjadi pendengar yang baik, siswa lebih kreatif sehingga dapat menyumbangkan ide dan pendapat, karena sesuai dengan yang dikemukakan Edgar Dale, bahwa semakin konkret siswa mempelajari materi dengan media yang digunakan, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapat siswa dan semakin kreatiflah siswa tersebut

Berdasarkan data yang diperoleh penulis dari penelitian yang dilakukan respon siswa terhadap penerapan media *audio visual* ini adalah bahwa sebagian besar siswa menunjukkan respon yang positif. Nilai persentase rata-rata respon siswa yang menjawab "ya" adalah 99,21%, dimana jika dikategorikan maka nilai tersebut adalah sangat layak. Dimana, media *audio visual* layak untuk digunakan apabila interpretasi skor siswa $\geq 61\%$ (Riduwan: 2003).

PENUTUP

Simpulan

Dari menerapkan media *audiovisual* pada Kompetensi Dasar membuat kue patiseri dari adonan padat pada kelas X patiseri 2 SMK N 6 Surabaya, didapat data pengelolaan pembelajaran, hasil belajar siswa dan respon siswa sebagai berikut :

1. Pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan pada saat teori pada kelas kontrol dan eksperimen dikategorikan sangat baik, sedangkan pada saat pengelolaan pembelajaran praktek pada kelas kontrol dikategorikan baik dan pada kelas eksperimen dikategorikan sangat baik. Sehingga dapat dilihat bahwa pengelolaan pembelajaran yang menerapkan media *audiovisual* lebih baik daripada pengelolaan pembelajaran secara konvensional, terutama jika diaplikasikan pada saat praktek.
2. Hasil belajar siswa disini dibagi menjadi tiga, yaitu hasil belajar teori, praktek dan afektif. Hasil belajar teori yang didapat dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*. Dari data tersebut dilihat bahwa ada perubahan hasil belajar. Dimana, kedua kelas sama-sama 100% tuntas, namun nilai *N-gain* siswa lebih tinggi kelas eksperimen dibanding kelas kontrol.

Sehingga dapat dilihat bahwa hasil belajar yang menerapkan media *audiovisual* lebih baik daripada pengelolaan pembelajaran secara konvensional atau ceramah. Untuk hasil praktek atau unjuk kerja siswa dengan penerapan media *audiovisual* secara keseluruhan mencapai ketuntasan sebanyak 100% sedangkan pada kelas kontrol tiga kelompok atau enam orang siswa harus mengalami remedial, karena nilai unjuk kerja yang berada dibawah KKM. Sehingga dapat dilihat bahwa hasil unjuk kerja siswa lebih baik yang menerapkan media *audiovisual* daripada pengelolaan pembelajaran secara konvensional atau ceramah. Sedangkan untuk penilaian hasil belajar afektif dapat disimpulkan bahwa media disini tidak terlalu berpengaruh, hal ini dikarenakan segi afektif ini merupakan penanaman sikap yang harus dilakukan dengan waktu yang cukup lama dan tidak akan langsung berpengaruh begitu saja dengan adanya penerapan media *audiovisual*.

3. Respon siswa terhadap penerapan media *audiovisual* sangat positif, dimana nilai rata-rata siswa yang merespon “ya” sebanyak 99,21%, dimana jika dikategorikan maka nilai untuk media tersebut adalah sangat layak untuk digunakan.

Saran

Media *audio visual* yang diterapkan pada Kompetensi Dasar membuat kue patiseri dari adonan cair membantu pengelolaan pembelajaran, hasil belajar teori maupun praktek/ unjuk kerja dan respon siswa, oleh karena itu pada pembelajaran praktek yang sejenis peneliti menyarankan agar digunakan media *audio visual* pada pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar.2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Jaya Grafindo Persada.

Dimiyati, dkk, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Hake, Richard R. 1999. *Analyzing Change/Gain Score*. (Online)
<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>, diakses 9 Juli 2012.

Hamalik, Oemar.2008. *Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Majid, Abdul.2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.

Nur, Mohamad.2011. *Model Pengajaran Langsung*. Surabaya : Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.

Riduwan.2003. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Jawa Barat : Alfabeta Bandung.

Rohman, Arif. 2009. *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*.Surabaya: Laksbang Mediatama Yogyakarta.

Sadiman, Arif S. dkk.. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

W. Gulo,2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo.

Winarni, Astriati.1993. *PATISERI*. Surabaya: UniversityPress IKIP Surabaya.

Trianto, 2010.*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif : Konsep Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*.Jakarta: Kencana Prenada media Group.