

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL KOMPETENSI MENJAHIT KERAH REVER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 6 SURABAYA

Zhalfaur Rihadah¹⁾, dan Imami Arum Tri Rahayu²⁾

Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya 60231

e-mail: zhalfaurrihadah.21062@mhs.unesa.ac.id¹⁾, imamirahayu@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— *Permasalahan dalam pembelajaran praktik menjahit kerah rever di SMK Negeri 6 Surabaya adalah keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan fleksibel. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa karena kesulitan memahami langkah-langkah teknis secara visual. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang efektif dan menarik, salah satunya adalah video tutorial. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan kelayakan validitas media video tutorial pada kompetensi menjahit kerah rever, dan (2) meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI DPB 1 yang berjumlah 34 siswa di SMK Negeri 6 Surabaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi kepada ahli materi dan ahli media, serta evaluasi hasil belajar siswa melalui tes. Hasil validasi menunjukkan bahwa video tutorial memperoleh skor 3,65 dari ahli materi dan 3,6 dari ahli media, dengan rata-rata 3,6 yang dikategorikan sangat layak. Penggunaan video tutorial dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata ketuntasan sebesar 85%, yang termasuk kategori sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa video tutorial merupakan media pembelajaran yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran menjahit kerah rever dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran praktik di sekolah kejuruan.*

Kata kunci: *Video tutorial, Kerah rever, Hasil belajar.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjalani kehidupan secara mandiri dan bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga dapat terjadi di berbagai lingkungan dengan tujuan untuk mempersiapkan generasi masa depan [1]. Menurut Undang-Undang No. 2 Tahun 1989, pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan pelatihan. Salah satu kunci keberhasilan pendidikan terletak pada penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif. Media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi yang mampu menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik secara efisien, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif [2]. Media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu, melainkan juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi menjadi sangat relevan, termasuk dalam bentuk media video tutorial yang dapat diakses dengan fleksibel oleh peserta didik. Di era digital, media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi [3]. Pengembangan dalam konteks pendidikan adalah suatu proses sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru, baik berupa alat, media, metode, atau sistem pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Dalam dunia pendidikan, istilah pengembangan mengacu pada dua hal, yaitu: pertama, pengembangan potensi manusia yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik; kedua, pengembangan teknologi pembelajaran, yang mencakup perancangan, produksi, pemanfaatan, dan evaluasi alat atau media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan dalam bidang pendidikan tidak hanya fokus pada hasil akhir

produk, tetapi juga pada proses evaluasi dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.. Asyar membagi media pembelajaran menjadi empat jenis, yaitu media visual, audio, audiovisual, dan multimedia [4]. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat tidak hanya memperjelas konsep, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa [5] Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi antara guru dan siswa untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Berdasarkan KBBI, media berarti perantara atau alat komunikasi, sementara pembelajaran merupakan proses yang bertujuan membantu peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan. Menurut Tafonao [6], media pembelajaran adalah perangkat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, yang mampu merangsang pikiran, perasaan, dan rever.

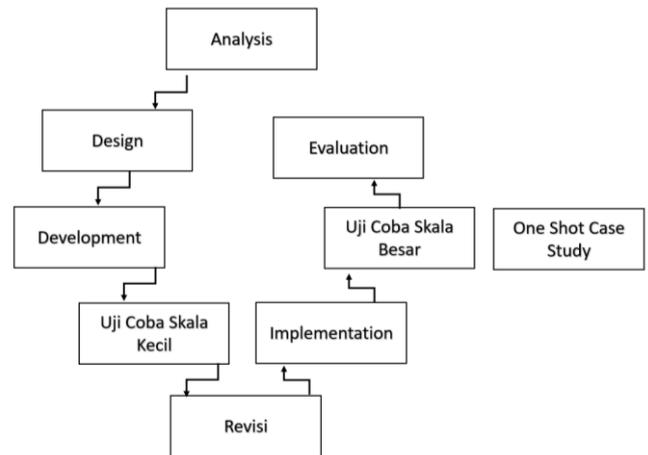
perhatian siswa agar proses belajar lebih efektif. Gagne & Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat, seperti buku, rekaman, kaset, video, slide, foto, televisi, dan komputer. Media pembelajaran ini dapat berupa alat fisik maupun digital, yang bertujuan memudahkan pemahaman materi dan meningkatkan keterlibatan siswa. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang bertujuan mempersiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan dan kompetensi tertentu sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Dalam konteks pembangunan nasional, SMK memiliki peran strategis dalam menciptakan sumber daya manusia yang terampil, produktif, dan siap bersaing di pasar kerja, baik di tingkat nasional maupun global. SMK Negeri 6 Surabaya sebagai salah satu sekolah kejuruan dengan program keahlian Tata Busana menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengembangan minat, bakat, dan potensi siswa. Salah satu materi dalam mata pelajaran produksi busana adalah pembuatan kerah rever pada blazer.

Berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan guru mata pelajaran, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami tahapan pembuatan kerah rever. Dikarenakan kerah adalah bagian busana yang dijahitkan atau dipasangkan pada garis leher, kerah memiliki konstruksi dan bentuk yang bervariasi [7] terutama karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Guru selama ini hanya menggunakan media prototype fisik dalam bentuk contoh produk, yang jumlahnya terbatas dan tidak bisa diakses siswa di luar kelas. Permasalahan tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dan kurang optimalnya hasil belajar, khususnya dalam aspek keterampilan menjahit. Berdasarkan observasi dan diskusi dengan guru pengampu, media video

tutorial dinilai lebih efektif karena dapat diakses kapan saja dan berulang-ulang. Namun, video tutorial yang tersedia di YouTube umumnya tidak sesuai dengan kebutuhan SMK, karena penyampaiannya tidak rinci dan kualitas teknisnya kurang baik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media video tutorial yang disesuaikan dengan standar dan kebutuhan siswa SMK. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tutorial pada kompetensi menjahit kerah rever dan mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga merujuk pada hasil studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa media video tutorial mampu meningkatkan motivasi dan ketuntasan belajar siswa [8].

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran [9] berbentuk video tutorial, yang menampilkan langkah-langkah teknik menjahit kerah rever secara sistematis dan mudah dipahami. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE.



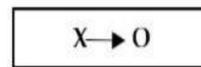
Gambar 1. Alur Model Pengembangan ADDIE

Diuraikan dalam lima tahapan:(1) analisis (analisis kebutuhan dan permasalahan) menyadari betapa pentingnya mengidentifikasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran di kelas. Dalam hal pembuatan blazer, siswa mengalami tingkat kesulitan yang lebih besar saat membuat kerah rever, karena peneliti hanya akan berkonsentrasi pada kerah rever dan menemukan solusi yang tepat. Kemampuan untuk membuat kerah rever membutuhkan media pembelajaran yang sistematis dan dapat dilihat oleh siswa berulang kali. (2) design (perancangan media) menentukan rancangan media pembelajaran yang sesuai dan efektif.

Diharapkan bahwa desain media pembelajaran yang menarik seperti video tutorial akan membantu siswa lebih memahami apa yang mereka pelajari. menganalisis konsep desain yang akan dibuat menjadi media yang efisien dan efektif untuk digunakan. Video akan menampilkan alat dan bahan yang akan digunakan, serta tahapan menjahit kerah rever mulai dari peletakan pola diatas bahan, pemotongan bahan hingga ketahapan menjahit dengan benar dan tepat. (3) development (pengembangan media)menyusun modul ajar, membuat lembar penilaian tes, dan lembar kinerja siswa. Pada tahap pengembangan media video yang akan dirancang oleh peneliti yaitu mulai dari menganalisis materi, menganalisis media, pembuatan media video sesuai desain, validasi media video, kemudian revisi Produk, dan yang terakhir hasil media yang valid kemudian akan diterapkan kepada seluruh siswa kelas XI DPB 1. (4)implementation (penerapan media di kelas)melakukan pengimplementasian atau penerapan video kepada siswa didalam kelas sesuai dengan materi yang ada pada modul ajar yang sudah dibuat, serta sudah divalidasi oleh ahli materi dan juga ahli media. dan (5) evaluation (evaluasi produk dan hasil belajar siswa)mengevaluasi produk yang sudah diterapkan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa pada penilaian kognitif, afektif dan juga penilaian secara psikomotor. kompetensi mereka pada materi pembuatan kerah rever. Karena sebelumnya dalam pembuatan kerah rever guru memanfaatkan metode ceramah dengan menggunakan media *prototype*, namun media tersebut dirasa kurang maksimal karena guru harus menjelaskan berulang- ulang kali terhadap siswa. Maka

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 6 Surabaya, tepatnya di kelas XI DPB 1 program keahlian Tata Busana, dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Tata Busana, sedangkan sampel dipilih secara purposive karena hanya siswa kelas XI DPB 1 yang sedang mempelajari materi pembuatan blazer yang mencakup kerah rever. Desain penelitian yang digunakan adalah One Shot Case Study, dengan perlakuan berupa penggunaan media video tutorial (X) dan hasil belajar siswa

sebagai pengukur (O).



Keterangan:

X: Treatment penggunaan media video tutorial

O: Hasil belajar siswa

E. Subjek Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video tutorial, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa, angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media, serta tes hasil belajar siswa. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi ahli materi dan juga ahli media yang terdiri dari beberapa indikator. ahli materi: 1)Kesesuaian mataeri, 2)video mudah dipahami, 3)kebermanfaatan materi, 4)runtutan materi, 5)komunikasi bahasa, 6)kelengkapan materi. Ahli media: 1)tampilan, 2)kejelasan audio dalam video, 3)video mudah digunakan, 4)media yang menarik, 5)kebermanfaatan media, 6)komunikasi bahasa. lembar tes pilihan ganda untuk mengukur aspek kognitif, lembar observasi sikap untuk aspek afektif, dan rubrik penilaian praktik menjahit untuk aspek psikomotorik. Instrumen dikembangkan berdasarkan penelitian terdahulu oleh Ika Prasityana [10]. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif, di mana validitas media dihitung berdasarkan skor rata-rata dari validator dan dikategorikan ke dalam empat tingkat kelayakan (sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak) menurut kriteria Widoyoko [11].

No	Skor	Kriteria
1	>3,25 s/d 4,00	Sangat layak diuji cobakan
2	2>2,50 s/d 3,25	Layak diuji cobakan
3	>1,75 s/d 2,50	Cukup layak diuji cobakan
4	>1,00 s/d 1,75	Kurang layak diuji cobakan

Sumber: Widoyoko, 2015

Tabel1. Kategori Validitas Video Tutorial

Hasil belajar siswa dihitung dengan menjumlahkan nilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan lalu dibagi tiga. Kriteria hasil belajar diklasifikasikan menjadi sangat

baik (90–100), baik (75–89), cukup (60–74), kurang (49–59), dan sangat kurang (<48).

Nilai	Keterangan
90- 100	Baik Sekali
75- 89	Baik
60-74	Cukup
49- 59	kurang
< 48	Sangat Kurang

Tabel 2. Kategori Nilai Hasil Tes Siswa

Ketuntasan belajar secara klasikal dihitung menggunakan rumus persentase siswa yang mencapai nilai minimal 75, dan dikategorikan tuntas jika 75% atau lebih siswa sudah dikatakan lulus [12].

No	Penilaian %	Keterangan
1.	75% - 100%	Tuntas
2.	0% - 74%	Belum tuntas

(Widyoko, 2011 : 242)

Tabel 3. Kategori Hasil Belajar secara klasikal

Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek keterampilan menjahit, khususnya pada kompetensi menjahit kerah rever.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan prosedur yakni dilaksanakan dengan cara melakukan analisis terlebih dahulu yang didapat hasil wawancara dari guru yang mengajar materi kerah rever dan juga kepada siswa kelas XII karena materi kerah rever terdapat di kelas XII. Analisis untuk mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan agar segera menentukan solusi. Selanjutnya desain untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkan maka perlu adanya rancangan desain terlebih dahulu. Desain pengembangan produk ini didasari modul ajar serta analisis kebutuhan peserta didik. Selanjutnya pengembangan, pada tahap pengembangan ini, peneliti akan membuat dan memvalidasi media yang akan dibuat. Tahap lanjutan yakni implementasi, yakni menerapkan video yang

sudah valid kepada siswa kelas XI DPB 1 sebanyak 34 siswa untuk mengetahui bahwasanya media video yang diterapkan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas. Tahap terakhir yakni evaluasi, tahap evaluasi dilakukan agar dalam menjalankan setiap langkah ADDIE sudah dilakukan secara tepat.

Hasil kelayakan di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi sebagai berikut:

Validasi Ahli Media 1	3.4
Validasi Ahli Media 2	3.9
Hasil Rata-rata	3.6
Validasi Ahli Materi 1	3.65
Validasi Ahli Materi 2	3.6
Hasil Rata-rata	3.6

Tabel 4. Hasil Rata-rata Validitas Media

Berikut merupakan hasil validasi dari ahli materi 1 dan 2:

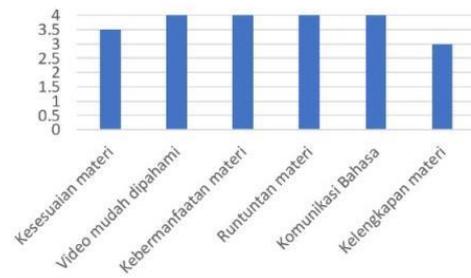


Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Materi 1

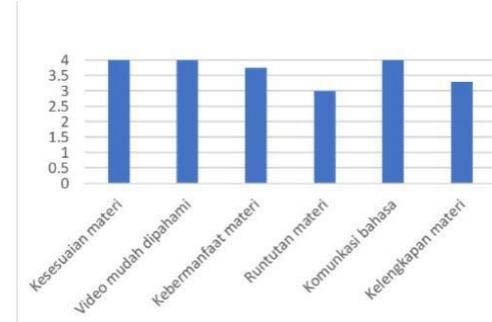


Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Materi 2

Berikut merupakan hasil validasi dari ahli media 1 dan 2:

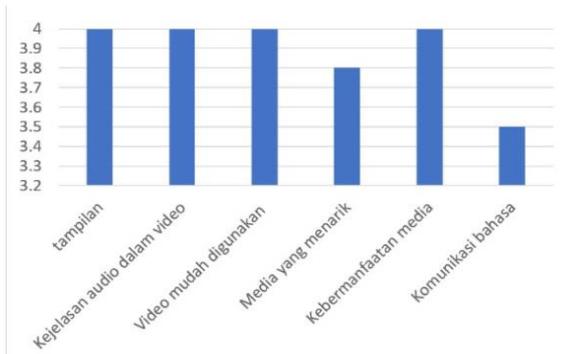


Diagram 3. Hasil Validasi Ahli Media 1

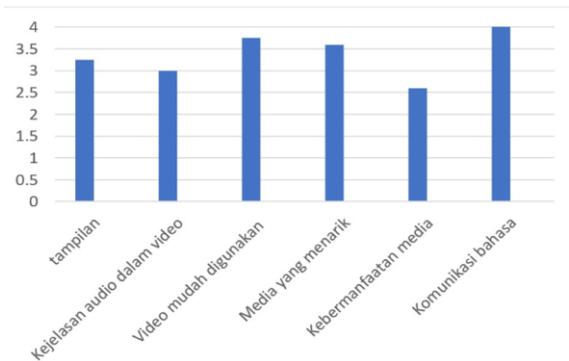


Diagram 4. Hasil Validasi Ahli Media 2

Hasil rata-rata validasi ahli media maupun ahli materi yakni 3,6 dapat disimpulkan bahwa instrumen uji kelayakan ahli media maupun ahli materi layak untuk digunakan.

Dalam penilaian hasil belajar setelah menggunakan pengembangan media video tutorial terbagi menjadi 3 penilaian yaitu: penilaian kognitif, penilaian afektif, dan penilaian psikomotor [13]. Berikut merupakan grafik hasil belajar siswa:



Diagram 5. Presentase Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan maka ketuntasan klasikal pada kelas XI DPB 1 SMKN Surabaya pada fase f menjahit produk busana kompetensi menjahit kerah rever didapatkan hasil rata-rata yakni 85%, termasuk dalam kategori Baik.

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) [14] yang diakui

efektif untuk merancang media pembelajaran yang sistematis dan berorientasi tujuan instruksional. Tahap Development menjadi momen krusial, di mana media video tutorial kerah rever divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Validasi meliputi enam aspek untuk masing-masing

kategori, yaitu kesesuaian materi, kemudahan pemahaman, efektivitas bahasa dan komunikasi, kualitas tampilan, kejelasan audio, dan daya tarik media. Pendekatan ini selaras dengan prinsip bahwa media interaktif harus dievaluasi oleh ahli materi dan media agar memenuhi standar kelayakan teoritis dan praktis. Hasil validasi menunjukkan skor yang sangat layak (“sangat layak diuji coba”) pada empat penilaian: ahli materi 1 = 3,7; ahli materi 2 = 3,6; ahli media

1 = 3,4; dan ahli media 2 = 3,9. Temuan ini konsisten dengan penelitian hal serupa misalnya, pengembangan video tutorial kerah atau rok busana yang juga mendapatkan nilai validitas tinggi (>90%) dari para ahli. Pada tahap Evaluasi, efektivitas media diukur melalui hasil belajar siswa menggunakan tes kognitif, afektif, dan psikomotorik, sesuai taksonomi Bloom. Dari 34 siswa kelas XI DPB 1 SMKN 6 Surabaya, 85 % mencapai ketuntasan klasikal (nilai ≥ 75), dengan 6 siswa meraih kategori “baik sekali” (90–100), 23 siswa “baik” (75–89), dan 5 siswa “cukup” (60–74). Persentase ketuntasan ini mendekati atau melebihi standar yang ditemukan pada pengembangan media sejenis, seperti E-modul pembelajaran busana yang mencapai 90 % tuntas klasikal.

Secara konteks, peningkatan hasil belajar menegaskan bahwa video tutorial dapat memberikan pengulangan, penjelasan visual, dan kontrol tempo belajar bagi siswa—fitur yang menunjukkan keunggulan media dibandingkan metode konvensional. Adanya 15 % siswa yang belum tuntas juga menunjukkan kebutuhan untuk memberikan remedi, yang praktis difasilitasi oleh video ini karena siswa dapat mengulang kembali materi yang belum dipahami. Kelebihan lain dari penggunaan model ADDIE terletak pada karakter iteratifnya. Masukan dari validator kemudian diperbaiki, hingga media siap untuk diuji coba skala kecil, menengah, dan besar. Studi-studi sebelumnya mengindikasikan bahwa video tutorial yang tervalidasi menghasilkan media yang valid dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran, mulai dari literasi sains hingga pembuatan produk busana. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil mengembangkan media video tutorial kerah rever yang layak secara teoritis dan praktis, serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Validasi dari para ahli memberikan keyakinan kualitas, sementara data

ketuntasan mencerminkan peningkatan kompetensi siswa. Temuan ini konsisten dengan literatur R&D yang menyoroti pentingnya media pembelajaran tervalidasi dan terstruktur untuk mencapai keberhasilan instruksional.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian pengembangan dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan media pembelajaran video tutorial kompetensi menjahit kerah rever pada fase f menjahit produksi busana di kelas IX DPB 1 SMK Negeri 6 Surabaya memperoleh hasil rata-rata validitas sebesar 3,6 dengan kategori sangat layak digunakan dari ahli materi dan juga ahli media.
2. Hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran video tutorial kompetensi menjahit kerah rever pada fase f menjahit produksi busana di kelas IX DPB 1 SMK Negeri 6 Surabaya memperoleh nilai rata-rata sebesar 85% dengan kategori hasil belajar siswa meningkat dan sudah dikatakan tuntas.

B. SARAN

Berdasarkan Saran dari peneliti yang ditujukan untuk penelitian pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik yang menggunakan media video tutorial dapat mengaplikasikannya pada produk sesungguhnya untuk mengetahui kemampuan dalam pemahaman tentang pembuatan kerah rever.
2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih meningkatkan visual video agar lebih menarik karena pembuatan media video tutorial perlu untuk diperbaharui dan disesuaikan dengan kebutuhan materi.
3. Penelitian tentang pembuatan media video tutorial ini dapat terus ditingkatkan karena hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video tersebut layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Neolaka, A. (2017). Pendidikan untuk Masa Depan. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [2] Hamzah, A., & Lamatenggo, A. (2011). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- [3] Devi, Adella Aninda. 2020. Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- [4] Asyar, R. (2011). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- [5] Dwijayani, A. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran di Sekolah. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 3(1), 45–50.
- [6] Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103.
- [7] Marniati. 2017. *Busana Wanita*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- [8] Otoluwa, Moon H dkk. 2019. Intensif of English Students. Yogyakarta: Deepublish.
- [9] Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [10] Prasyana, I. (2023). Pengembangan Media Video Tutorial pada Kompetensi Pembuatan Busana Rumah di Kelas XI Tata Busana SMKN 8 Surabaya. Jurnal Pendidikan Vokasi dan Teknologi, 5(1), 14–21.
- [11] Widoyoko, E. P. (2015). Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [12] Widoyoko, E. P. (2011). Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [13] Yulianto, D. (2021). Ranah-Ranah Hasil Belajar Menurut Taksonomi Bloom. Jurnal Evaluasi Pendidikan, 4(2), 112–119.
- [14] Sugiyono. (2015). Metode Penelitian & Pengembangan (R&D). Bandung: Alfabeta.