

Analisis *Knowledge, Attitude* dan *Skill* terhadap *Competence* pada penggunaan Media Pembelajaran E-Learning (Studi Evaluasi Model Pembelajaran Berbasis Simulator Polimarin Semarang)

Warsina ¹⁾, Suyono ²⁾

Politeknik Maritim Negeri Indonesia

Jl. Pawiyatan Luhur I/1 Bendan Duwur Semarang, Jawa Tengah 50233

e-mail: warseno@polimarin.ac.id, yoyon@polimarin.ac.id

Abstrak

E-learning adalah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai media belajar, E-learning bisa dilakukan secara online maupun offline. Di polimarin memiliki banyak peralatan berbasis teknologi informasi yang diperlukan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kompetensi mahasiswa atau disebut juga taruna. Banyak variable yang mempengaruhi tingkat keberhasilan taruna belajar dan mencapai kompetensi yang disyaratkan oleh standar koperasi pelaut. Di dalam analisis ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Knowledge* (pengetahuan), *Attitude* (sikap) dan *Skill* (keterampilan) terhadap *Competence* (kompetensi) taruna Polimarin khususnya prodi Nautika, sehingga baik pengajar maupun institusi polimarin bisa meningkatkan variable apa yang sangat berpengaruh terhadap kompetensi. Metode yang digunakan di dalam penelitian adalah dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif regresi linier berganda dengan perangkat lunak SPSS-19 sebagai alat analisis. Angket diberikan kepada taruna prodi Nautika semester 4 yang akan segera melaksanakan praktik laut guna menilai kompetensi taruna yang telah melaksanakan pembelajaran di Simulator. Hasil dari penelitian ini, variable pengetahuan memiliki pengaruh signifikan terhadap kompetensi sebesar 0,274 atau 27,7%, untuk variable keterampilan mempengaruhi secara signifikan sebesar 0,350 atau 35% terhadap kompetensi taruna, sedangkan untuk variable sikap mempunyai pengaruh dengan nilai 0,113 atau 11,3% terhadap variable kompetensi. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa variable keterampilan memiliki pengaruh terbesar terhadap kompetensi taruna disusul oleh variable pengetahuan sebagai pengaruh nomor dua. Dan terakhir adalah variable sikap yang mempengaruhi kompetensi taruna prodi Nautika Polimarin.

Kata Kunci: Sikap, Keterampilan, Pengetahuan, Kompetensi, Simulator, e-learning

Abstract

E-learning is learning by utilizing information technology as a learning media, E-learning can be done by online or offline. Polimarin has a lot of information technology-based equipment that is used as a learning media to improve student or also called cadets competence. Many variables have affect the level of success of cadets in learning and achieving the competencies required by the seafarers' competency standards. In this analysis, the aim is to determine the influence of Knowledge, Attitude and Skill on the Competence of Polimarin cadets, especially the Nautics study program, so that both teachers and polimarin institutions can increase what variables have a strong influence on competence. The method used in this research is to use the quantitative approach method of multiple linear regression with SPSS-19 software as an analysis tool. The questionnaire was given to cadets for the 4th semester of the Nautics study program who will immediately carry out marine practice to assess the competence of cadets who have carried out learning in the Simulator. The results of this study, the knowledge variable has a significant influence on the competence of 0.274 or 27.7%, for the skill variable affects significantly by 0.350 or 35% on the competence of cadets, while the attitude variable has an influence of 0.113 or 11.3% on the variable competence. From this it can be concluded that the skill variable has the greatest influence on the competence of cadets, followed by the variable knowledge as the number two influence. And the last is the attitude variable that affects the competence of cadets in the Polimarin Nautical Study Program.

Key words: Attitude, Skill, Knowledge, Competence, Simulator, e-learning

1. PENDAHULUAN

E-learning adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Sehingga E-Learning tidak hanya perihal pembelajaran online pembelajaran virtual dan pembelajaran berbasis web, melainkan semua yang termasuk proses pembelajaran siswa yang menggunakan teknologi computer baik secara online maupun offline. Penelitian ini akan membahas khusus e-learning yang memanfaatkan teknologi informasi, elektronik, dan komputer secara offline. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan keefektifan pembelajaran menggunakan e-learning berbasis simulator pada laboratorium kemaritiman yang terdiri atas : laboratorium Computer Based Training (CBT), laboratorium Radar Simulator (RS), laboratorium Arpa Simulator (AS), laboratorium Electronic Chart Display and Information System (ECDIS) dan Ship Handling Simulator (SHS) atau yang lebih dikenal dengan Bridge Simulator.

Simulator adalah suatu duplikasi alat yang memiliki fungsi dan kemampuan seperti alat sesungguhnya yang digunakan untuk media pembelajaran. Dengan menggunakan peralatan simulator sebagai sarana pembelajaran adalah salah satu cara melakukan pembelajaran yang sangat baik bagi siswa untuk bisa mengetahui jenis komponen berserta fungsinya. Salah satu peranan simulator yang digunakan di Polimarin sebagai perguruan tinggi maritime adalah bridge simulator yang merupakan media pembelajaran yang menggunakan model e-learning.. Mahasiswa Prodi Nautika yang akan melakukan praktik laut mereka akan dibekali pengetahuan tentang peralatan-peralatan di anjungan kapal berserta fungsinya dengan menggunakan simulator ini.

Tujuan utama dari dilakukan penelitian ini adalah digunakan untuk mengukur pengaruh knowledge, skill dan attitude terhadap competence bagi mahasiswa setelah menyelesaikan praktik di laboratorium Ship Handling Simulator (SHS). Kompetensi (competence) yang diperoleh pada masing masing peserta setelah mengikuti diklat dapat dipengaruhi oleh pengetahuan (knowledge), sikap (attitude) dan ketrampilan (skill) masing masing peserta sesuai dengan kompetensi seorang pelaut yang telah ditetapkan dalam aturan internasional.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini telah dilakukan terhadap 27 mahasiswa jurusan nautika di Politeknik Maritim Negeri Indonesia Angkatan 2016 dan dilaksanakan pada 3 Oktober – 24 November 2018. Dengan mempertimbangkan dari elemen populasi yang relative sedikit dan jumlah variabilitas setiap elemen penelitian relatif yang tinggi atau heterogen, maka pengambilan sampel yang dijadikan responden di dalam penelitian yang dilakukan adalah menggunakan metode *proposip sampling*.

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian dengan cara pengumpulan data dalam suatu populasi dan sampel tertentu guna pengumpulan data dengan instrumen penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

2.2. Desain Penelitian

Rancangan atau desain penelitian dapat digolongkan menjadi tiga jenis penelitian, yaitu penelitian eksploratif, penelitian deskriptif dan penelitian eksplanatori. Penelitian eksploratif merupakan jenis penelitian yang diharapkan untuk mendapatkan ide-ide bahkan hubungan-hubungan baru (Arikunto, 1998: 128). Sedangkan penelitian deskriptif adalah penelitian yang mempunyai tujuan menguraikan dari sifat-sifat aserta karakteristik terhadap sebuah fenomena tertentu. Selanjutnya, sebuah penelitian eksplanatori merupakan suatu penelitian dengan bertujuan untuk menganalisis berbagai antar hubung satu variabel terhadap variabel lainnya atau bagaimana besar suatu variabel mampu mempengaruhi variabel lainnya (Sugiyono, 2014: 114).

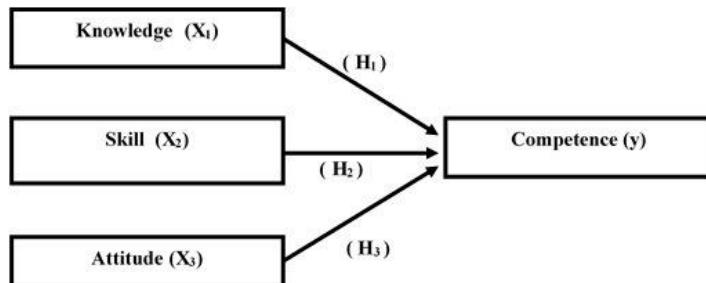
Penelitian yang dilakukan pada penelitian ini merupakan penelitian eksplanatori, penelitian eksplanatori adalah sebuah penelitian dengan tujuan menganalisis hubungan-hubungan dari satu variabel dengan variabel lainnya atau bagaimana suatu mempengaruhi variabel lain (Sugiyono, 2014: 117).

Dengan melihat desain penelitian di atas maka peneliti menyimpulkan hipotesa-hipotesa awal hubungan antara variable, knowledge, skill dan attitude terhadap competence sebagai berikut;

H₁ : *Knowledge* memiliki pengaruh positif dan juga signifikan terhadap kompetensi.

H₂ : *Skill* memiliki pengaruh yang positif serta signifikan terhadap kompetensi.

H₃ : *Attitude* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi.



Gambar 1. Desain Penelitian

Berdasarkan permodelan hubungan kausal seperti yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif serta disain non eksperimen. Jadi peneliti tidak memberikan perlakuan terhadap subjek penelitian tetapi mengkaji fakta-fakta yang terjadi dan dialami oleh subjek penelitian. Yang berarti memanipulasi terhadap variabel penelitian tidak dilakukan, tetapi hanya menggali fakta-fakta dari keadaan yang telah terjadi dengan mempergunakan angket yang terdiri dari sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang mampu merefleksikan persepsi responden terhadap variabel yang diteliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Tabel 1 merupakan hasil pengujian validitas dan uji reliabilitas kuesioner penelitian yang dijadikan sebagai pedoman mengukur tingkat variabel-variabel dalam penelitian ini.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

Variabel	Indikator	Korelasi (r)		Koefisien	
		R	Sig	Status	Alpha Cronbach
<i>Knowledge</i> (X ₁)	X6	0,851	0,000	Valid	0,931 Reliable
	X7	0,941	0,000	Valid	
	X8	0,906	0,000	Valid	
	X9	0,828	0,000	Valid	
	X10	0,904	0,000	Valid	
<i>Skill</i> (X ₂)	X16	0,723	0,000	Valid	0,800 Reliable
	X17	0,914	0,000	Valid	
	X17	0,840	0,000	Valid	
	X19	0,763	0,000	Valid	
	X20	0,681	0,000	Valid	
<i>Attitude</i> (X ₃)	X26	0,877	0,000	Valid	0,948 Reliable
	X27	0,970	0,000	Valid	
	X28	0,870	0,000	Valid	
	X29	0,898	0,000	Valid	
	X30	0,939	0,000	Valid	
<i>Kompetensi</i> (Y)	Y36	0,904	0,000	Valid	0,961 Reliable
	Y37	0,941	0,000	Valid	
	Y38	0,959	0,000	Valid	
	Y39	0,919	0,000	Valid	
	Y40	0,926	0,000	Valid	

Hasil pengujian validitas dan reliabilitas yang diuji dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 19 pada tabel 1 menunjukkan bahwa hasil uji validitas terhadap instrumen-instrumen memberikan nilai yang baik pada butir indikator dari setiap variabel utama. Rata-rata dari variabel memiliki angka hasil r hitung yang diperoleh melampaui dari nilai kritis taitu sebesar 0,30. Dari tabel 1 memperlihatkan nilai item keseluruhan dari semua variabel mengindikasikan reliabel. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai *Alpha Cronbach's* dari masing-masing variabel baik variabel bebas serta variabel terikat memiliki nilai rata-rata yang reliabel yakni di atas 0,60. Sehingga dikatakan semua variabel valid dan reliabel sehingga dapat diterima serta digunakan untuk dilakukan analisis statistik lebih lanjut.

3.2. Analisis Regresi Berganda

Tabel 2. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,444 ^a	,197	,163	2,380	1,406

a. Predictors: (Constant), X3, X1, X2

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel 2 di atas diketahui bahwa R Square memiliki pengaruh yaitu pengaruh dari variabel independen yaitu knowledge, skill, dan attitude terhadap variabel dependen yaitu kompetence adalah sebesar 0,197 atau bisa disebut juga sebesar 19,7%, selanjutnya pengaruh dari variabel lainnya di luar dari model penelitian terhadap kompetensi adalah sebesar ($1,00 - 0,197 = 0,803$) 0,803 atau sebesar 80,3%.

Tabel 3. Anova^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	98,510	3	32,837	5,796	,001 ^b
	Residual	402,237	71	5,665		
	Total	500,747	74			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X3, X1, X2

Berdasarkan tabel 3 lewat analisa ragam satu arah atau ANOVA mengindikasikan bahwa regresi secara statistik sangat signifikan dengan nilai atau secara umum model penelitian yaitu pengaruh dari seluruh variabel dalam hal ini yaitu dalam uji regresi berganda terlihat bahwa pengaruh dari *knowledge*, skill, dan attitude terhadap Competence adalah signifikan yaitu 0,001 (0,1%) atau lebih kecil dari kurang dari $\alpha = 0,050$ ($< 5\%$), dengan nilai F adalah sebesar 5,796, sedangkan dari nilai df yaitu $df = n - 1 - k$, atau $75 - 1 - 3 = 71$.

Tabel 4. Koefesien Regresi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error				Tolerance	VIF
1	(Constant)	8,537	3,676		2,322	,023		
	X1	,274	,126	,239	2,180	,033	,943	1,061
	X2	,350	,120	,327	2,917	,005	,898	1,113
	X3	,113	,096	,115	1,940	,009	,941	1,063

a. Dependent Variable: Y

Pada tabel 4 di atas, di dalam uji koefisien regresi berganda memperoleh nilai 0,274 untuk *knowledge*, skill memiliki nilai sebesar 0,350, dan untuk variabel attitude sebesar 0,113. Dengan tingkat signifikansi kurang dari $\alpha = 0,050$ atau kurang dari 5, dimana semua variabel independen dari tabel 4 berpengaruh signifikan terhadap competence yaitu *knowledge* dengan nilai 0,023 (2,3%: $< 5\%$), nilai variabel skill sebesar 0,003 (0,3%: $< 5\%$), dan nilai variable attitude sebesar 0,009 (0,9%: $< 5\%$) berarti seluruh variabel dalam penelitian memiliki pengaruh terhadap variabel dependen yaitu Kompetensi . Model regresi berganda dari penelitian ini yaitu:

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3,$$

$$Y = 8,537 + 0,274 X_1 + 0,350 X_2 + 0,113 X_3.$$

3.3. Pembahasan

a. Pengaruh Knowledge , Skill dan Attitude Terhadap Competence

Dengan melihat dari hasil uji hipotesis serta analisis regresi menunjukkan bahwa variabel *Knowledge* , *Skill*, serta *Attitude* memiliki pengaruh secara bersama-sama dan signifikan terhadap kompetensi mahasiswa nautika di Polimarin, dan pengaruhnya adalah positif. Hal tersebut bisa dilihat dari angka nilai probabilitas uji F terhadap Y adalah $< 0,05$ ($Sig. F = 0,001$). Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan secara bersama-sama oleh variabel *Knowledge* (*X1*) , *skill* (*X2*), dan *attitude* (*X3*) terhadap *Competence* (Y). Berdasarkan dari hasil uji F bahwa pengaruh dari variabel-

variabel independen yang berada di dalam penelitian ini terhadap competence adalah sebesar 5,79, dengan nilai df = n – 1 – k = 75 – 1 – 3 = 71.

Pengaruh bersama dari variable knowledge , skill, dan attitude memiliki nilai sebesar 0,444 bagi nilai R atau sebesar 44,4%, serta 0,197 bagi nilai R Square (R^2) atau sebesar 18,7%. Sedangkan pengaruh dari variabel yang lain di luar dari model penelitian adalah dengan nilai 81,3% dan untuk nilai R^2 adalah (100% - 18,7% = 81,3%). Hasil ini menunjukkan bahwa model penelitian ini yaitu knowledge , skill, dan attitude dapat dijadikan model untuk memprediksi kompetensi khususnya kompetensi mahasiswa Prodi Nautika di Polimarin dimana bidang 1 atau bidang pelaksanaan pendidikan bisa meningkatkan kompetensi mahasiswanya terutama mahasiswa Prodi Nautika dengan meningkatkan knowledge , skill, dan attitude yang dimiliki mahasiswa.

b. Pengaruh Knowledge Terhadap Kompetensi

Berdasarkan dari hasil uji hipotesis dan analisis regresi menunjukkan bahwa variabel knowledge memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kompetensi mahasiswa, dan pengaruhnya adalah positif. Dengan melihat dari nilai probabilitas dari X1 terhadap Y adalah < 0,05. Sehingga hal ini memberi arti bahwa ada hubungan yang signifikan dari knowledge (X1) terhadap Kompetensi (Y). Dari hasil analisis regresi pengaruh dari variabel knowledge terhadap variable kompetensi memberikan hasil 0,274 yang dapat diartikan bahwa setiap peningkatan +1 dari knowledge akan meningkatkan kompetensi sebesar 0,274. Sehingga variabel ini merupakan variabel nomor dua terkuat yang mempengaruhi variable kompetensi di dalam model penelitian ini. Maka hasil penelitian ini memperkuat dari penelitian-penelitian sebelumnya salah satunya yang telah dilakukan oleh Kosasih dan Budiani (2007). Dimana pada penelitian tersebut telah ditemukan hasil bahwa knowledge memiliki pengaruh terhadap competence.

c. Pengaruh Skill Terhadap Kompetensi

Berdasarkan dari hasil pengujian hipotesis dan analisis regresi menunjukkan bahwa variabel skill mempunyai pengaruh yang signifikan kepada variabel kompetensi mahasiswa Polimarin , dan pengaruhnya adalah positif. Hal tersebut dapat dilihat dengan nilai probabilitas dari X1 terhadap Y yang menunjukkan nilai 0,05. Sehingga ini berarti bahwa ada hubungan yang signifikan dari skill (X2) terhadap Kompetensi (Y). Berdasarkan hasil nilai analisis regresi tersebut menunjukkan bahwa pengaruh dari skill terhadap kompetensi yang menghasilkan nilai sebesar 0,350 sehingga berarti pada setiap peningkatan +1 dari nilai variable skill mampu meningkatkan kompetensi sebesar 0,350. Sehingga variabel ini menjadi variabel terkuat yang memiliki pengaruh terhadap kompetensi di dalam model penelitian ini. Maka hasil penelitian ini termasuk memperkuat hasil penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang telah dilakukan oleh Efraim (2013) serta penelitian yang dilakukan Areynthia (2013). Dimana hasil pada penelitian tersebut, telah ditemukan bahwa variable skill mempunyai pengaruh positif terhadap kompetensi obyek penelitian sebelumnya.

d. Pengaruh Attitude Terhadap Kompetensi

Dengan melihat hasil uji hipotesis dan analisis regresi menunjukkan bahwa variabel attitude mempunyai pengaruh yang signifikan dan positif terhadap kompetensi mahasiswa nautika di Polimarin. Hal tersebut dapat kita lihat dari nilai probabilitas dari X3 terhadap Y adalah 0,05. Sehingga ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan dari attitude (X3) terhadap Kompetensi (Y). Dengan berdasar hasil analisis regresi bahwas pengaruh dari attitude terhadap kompetensi yang memiliki nilai sebesar 0,113, maka setiap peningkatan +1 dari variabel attitude mampu meningkatkan kompetensi sebesar 0,113. Sehingga variabel attiyude ini merupakan variabel yang terendah berpengaruh terhadap kompetensi di dalam model penelitian ini. Hasil dari penelitian ini memberikan pengutan terhadap penelitian-penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya seperti yang telah dilaksanakan oleh Rahman (2010). Dimana hasil pada penelitian tersebut, memiliki temuan bahwa attitude memiliki pengaruh terhadap kompetensi.

4. KESIMPULAN

Dari hasil pengujian regresi berhanda dan uji hipotesa memperlihatkan *Knowledge , Skill, dan Attitude* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi mahasiswa nautika di Polimarin ditunjukkan dengan nilai probabilitas dari uji F terhadap Y adalah < 0,05 (Sig. F = 0,001). Selanjutnya untuk *knowledge* memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap Kompetensi mahasiswa, hal ini dapat dilihat dari nilai probabilitas dari X1 terhadap Y adalah < 0,05.

Untuk pengujian regresi berganda variable skill terhadap variable kompetensi memperlihatkan bahwa skill memiliki pengaruh signifikan terhadap kompetensi mahasiswa dan variable attitude terhadap variable kompetensi menghasilkan bahwa variabel attitude memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kompetensi pada Polimarin , dan pengaruhnya adalah positif. Hal ini dapat dilihat dari nilai probabilitas dari X3 terhadap Y adalah 0,05. Hal ini berarti bahwa ada hubungan yang signifikan dari attitude (X3) terhadap Kompetensi (Y).

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian dengan judul Pengaruh Knowledge, Skill dan Attitude terhadap Competence Pada Penggunaan Media pembelajaran E-Learning (Studi Evaluasi Model Pembelajaran Berbasis Simulator Polimarin Semarang) ini dilaksanakan dengan dana BOPTN Politeknik Maritim Negeri Indonesia TA. 2018. Terima kasih kepada Direktur dan Ketua P3M Polimarin serta anggota peneliti dan pembantu peneliti atas kerja sama di dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L., & Suwatno, S. (2016). Peningkatan kompetensi siswa melalui efektivitas competency based training. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPMANPER)*, 1(1), 30-37.
- Arikunto, S. (1998). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek Cet II, Jakarta. *Rineka Cipta*.
- Arsyad, A. (2009). Media Pembelajaran. Jakarta. *Grafindo Persada*.
- Azwar, S. (2004). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta. *Pustaka Pelajar*.
- Budiman, A (2017). The Influence of Competence. *Jurnal Cakraala Pendidikan*, Vol. 38 No. 3.
- Kandou, Y. L. (2016). Pengaruh knowledge management, skill dan attitude terhadap kinerja karyawan (studi pada PT. Bank Sulutgo Kantor Pusat di Manado). *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 16(1), 147-158.
- Mason, Robin & Frank Rennie. (2010). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung. *Alfabeta*.
- Munir. (2009). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional, Jakarta. *Bumi Aksara*.
- Numan Soemantri. (2001). E-learning Panduan Lengkap Memahami Dunia Digital dan Internet, Yogyakarta. *Pusataka Baca*.
- Rahman, MH. (2010). Profesional Competence, Pedagogical Competence and The Performance of Science lecture. *Jouurnal of Interactive Learning Environments*. Vol. 16 No. 2.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Cet. 17. Bandung: *Alfabeta*.
- Suharsimi Arikunto. (2010). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21, Bandung. *Alfa Beta*.
- Sukanti, S., Sumarsih, S., Siswanto, S., & Widayati, A. (2008). Persepsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Fise UNY terhadap Profesionalitas Guru Berdasarkan Undang-undang Guru dan Dosen No 14 Tahun 2005. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(2), 70-81.
- Supardi. (2011). Prosedur Penelitian Dengan Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta. *Rineka Cipta*.
- Wena (2010). Belajar dan Pembelajaran, Jakarta. *Rineka Cipta*