

PEMBELAJARAN DESAIN MODE DENGAN PENDEKATAN *SYNECTICS LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA

Astuti, As-as Setiawati, Cucu Ruhidawati

setiawatiasas@gmail.com

Prodi Pendidikan Tata Busana FPTK UPI

ABSTRAK

Penelitian Pengembangan Pembelajaran Desain Mode dengan pendekatan *Synectisc Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa, dengan menggunakan pendekatan penelitian Research and Development (R&D). Penelitian ini dilakukan melalui dua langkah yang ditempuh, yaitu: Studi pendahuluan dan pengembangan. Penelitian dilakukan pada Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI, subjek penelitian terdiri dari mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah Desain Mode. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, wawancara, observasi dan penilaian hasil belajar mahasiswa pada pembuatan desain busana. Analisis data penelitian akan dilakukan sesuai dengan prosedur dan karakteristik dari temuan data penelitian, data akan dianalisis secara kualitatif. Temuan penelitian diperoleh bahwa pengembangan pembelajaran Desain Mode dengan pendekatan *Synectisc Learning* dapat diterapkan dan dikembangkan dengan berorientasi pada komponen desain, pengembangan, evaluasi dan penyempurnaan model pendekatan. Pendekatan *Synectisc Learning* pada perkuliahan Desain Mode menitik beratkan pada penggunaan berbagai media kreatif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa, terdiri dari teori dan praktik. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Synectisc Learning* pada perkuliahan Desain Mode dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat desain mode busana. Hasil tugas mahasiswa dinilai pada akhir perkuliahan, penilaian meliputi hasil gambar desain dengan menerapkan media kreatif yang disediakan, kreativitas mahasiswa dalam membuat desain. Dari hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan yang lebih tinggi, dilihat dalam kreativitas cara pewarnaan, kreativitas garis-garis model yang menggunakan garniture busana sehingga diperoleh gambar desain busana pesta yang indah.

Kata kunci : *Synectics*, Desain Mode, Kreativitas, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Usaha dalam bidang pendidikan telah banyak dilakukan oleh berbagai pihak melalui pendidikan umum maupun pendidikan kejuruan. Usaha ini dilakukan terutama untuk menghadapi persaingan global saat ini, di mana kebutuhan akan sumberdaya manusia yang berkualitas sangat mendesak, agar warga Negara Indonesia sejajar dengan warga dunia lainnya. Keadaan ini mengandung arti bahwa Indonesia harus menyiapkan sumberdaya manusia yang produktif, kreatif, inovatif, mandiri dan memiliki keunggulan yang komparatif dan inovatif.

Untuk meningkatkan sumberdaya manusia yang berkualitas, perlu adanya suatu rancangan pendidikan dan pengajaran serta pelaksanaannya dalam kaitan yang harmonis serta selaras dengan kebutuhan lapangan kerja. Kriteria keberhasilan pendidikan yaitu lembaga pendidikan dapat membekali para lulusannya dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat dimanfaatkan di lapangan kerja. Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) merupakan lembaga pendidikan formal pada jenjang pendidikan tinggi. Dalam menyelenggarakan pendidikan di UPI terbagi menjadi beberapa fakultas, di antaranya Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK).

Jurusan PKK merupakan salah satu Jurusan yang ada di bawah naungan FPTK dengan salah satu program studinya yaitu Pendidikan Tata Busana, yang berorientasi untuk menghasilkan lulusan untuk bekerja di bidang pendidikan dan non kependidikan sebagai tenaga guru atau instruktur, maupun supervisor pada lembaga pemerintah maupun swasta. Kriteria keberhasilan pendidikan yaitu lembaga pendidikan dapat membekali para lulusannya dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat dimanfaatkan di lapangan kerja, hal ini pula yang menjadi tolok ukur bagi keberhasilan jurusan PKK khususnya Program Studi Pendidikan Tata Busana dalam menghasilkan lulusannya.

Untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas ditinjau dari segi pengetahuan dan keterampilannya, perlu didukung oleh layanan akademik yang optimal. Pelayanan akademik yang optimal perlu didukung pula oleh kinerja dosen yang profesional, yang memiliki penguasaan yang utuh dalam bidang ilmu dan bidang studi serta menguasai metodologi mendidik, sehingga dosen dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikuler dan memperhatikan potensi serta keragaman mahasiswa. Dalam memberikan layanan akademik kepada mahasiswa, seorang dosen harus mengerti tentang kebutuhan belajar yang sesungguhnya dari para mahasiswanya dan memperhatikan cara dia mengajar dan mahasiswa belajar, apakah hasil yang diperoleh sesuai dengan yang

diharapkan yaitu dilihat dari hasil belajar mahasiswa dan keberhasilan mahasiswa dalam bekerja.

Saat ini praktek pembelajaran dan pendidikan pada lembaga pendidikan khususnya pada Program Studi Pendidikan Tata Busana perlu diperbaharui. Peranan dunia pendidikan dalam mempersiapkan peserta didik / mahasiswa agar optimal dalam kehidupan bermasyarakat, maka proses dan model pembelajaran perlu terus diperbaharui. Upaya pembaharuan proses tersebut, terletak pada tanggung jawab dosen, bagaimana pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh mahasiswa secara benar, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa.

Proses pembelajaran ditentukan sampai sejauhmana dosen dapat menggunakan metode dan model pembelajaran dengan baik, yang dapat membantu sistem berfikir mahasiswa secara konseptual dan menguasai kompetensi akademis dan profesional, yang dapat dijadikan indikator sebagai kualitas komunikasi dan interaksi antara dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen dan antara mahasiswa dengan mahasiswa. Pemilihan model pembelajaran perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan kreativitas sesuai dengan bidang keahliannya.

Mata kuliah Desain Mode, merupakan salah satu mata kuliah bidang studi wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana. Mata kuliah ini bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam membuat desain mode busana untuk berbagai kesempatan. Dari hasil observasi dan studi dokumentasi yang dilakukan, hasil belajar desain mode mengenai kreativitas dalam membuat desain mode, diperoleh rata-rata nilai yang belum optimal. Untuk itu perlu adanya peningkatan kreativitas dalam membuat desain mode busana dengan model yang bervariasi, sehingga dapat membuat desain mode busana lebih kreatif dan optimal.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodasi kepentingan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, khususnya pada perkuliahan Desain Mode, adalah model *Synectics Learning* yang dapat memfasilitasi mahasiswa dalam melakukan belajar secara aktif dan produktif, sehingga membantu mahasiswa dalam mendesain mode busana secara kreatif dan inovatif. *Synectics* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memusatkan perhatian pada kompetensi mahasiswa untuk mengembangkan berbagai bentuk metaphor untuk membuka inteligensinya dan mengembangkan kreativitasnya (Widada 1994). Sedangkan pendapat Gordon yang mendasari *synectics* yaitu 1) model ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, ekspresi kreatif, empati dan insight. 2) Proses kreatif

dapat dimanfaatkan untuk melatih individu meningkatkan kreativitas mereka. 3) kreativitas tercipta di segala bidang.

Beranjak dari pemikiran di atas, perlu diadakan penelitian tentang pengembangan pembelajaran Desain Mode dengan pendekatan *Synectics Learning* dalam memberikan pengalaman belajar khususnya dalam desain mode busana yang kreatif dan inovatif, sehingga meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain Mode.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk pengembangan pembelajaran desain mode dengan pendekatan *Synectics Learning*. Pengembangan pembelajaran desain mode dengan pendekatan *Synectics Learning* seyogianya diterapkan yang akan meningkatkan kreativitas mahasiswa, yang menuntut mahasiswa untuk belajar dengan kreativitas tinggi dalam membuat desain model busana. Pembelajaran bersifat individual karena setiap mahasiswa dituntut untuk mengerjakan tugas membuat desain busana, kemampuan sebagai hasil belajar diukur secara individu baik kemampuan kognitif, afektif dan psikomotornya.

1. Rencana Pembelajaran

Tujuan pengembangan pendekatan *Synectics learning* pada perkuliahan Desain Mode untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat desain mode busana sesuai tuntutan kompetensi sebagai seorang desainer mode busana. Untuk penerapan pendekatan *Synectics learning* pada perkuliahan Desain Mode, dosen telah siap dengan perangkat perkuliahan yang sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh mahasiswa. Rancangan pembelajaran dengan pendekatan *Synectics Learning* disusun mengacu pada tujuan perkuliahan Desain Busana. Hasil studi dokumentasi pada studi pendahuluan diperoleh temuan:

- a. Satuan Acara Perkuliahan (SAP) yang dibuat oleh dosen pada mata kuliah Desain Mode telah mengacu pada berbagai komponen perkuliahan yaitu; Tujuan Pembelajaran Khusus (Performansi/indicator), Sub Pokok Bahasan dan Rincian Materi, Proses Pembelajaran (Kegiatan Mahasiswa), Tugas dan Evaluasi, Media dan Buku Sumber.
- a. Bahan perkuliahan berupa modul tentang *presentation drawing*, *production sketching*, dan *fashion illustration*. Penyediaan modul sebagai bahan ajar penting agar mahasiswa siap belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya, modul pembelajaran sebagai sejenis satuan kegiatan belajar yang terencana, di desain guna

membantu siswa menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu. Modul adalah semacam paket program untuk keperluan belajar (Wijaya, 1988:128).

- b. Metode pembelajaran adalah cara, di dalam suatu pembelajaran merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini berlaku baik bagi guru (metode mengajar) maupun bagi siswa (metode belajar). Makin baik metode yang dipakai, makin efektif pula pencapaian tujuan (Hamalik O, 1997). Metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam pembelajaran Desain Mode yaitu metoda ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas.
- c. Media yang digunakan LCD dan media kreatif yang disediakan oleh dosen berbagai bahan untuk mewarnai gambar, macam-macam jenis kain untuk busana dan berbagai jenis garniture busana untuk busana pesta. Dalam pembelajaran sinektik media kreatif perlu untuk stimulasi mental dalam pengembangan imajinasi dan pemupukan bakat kreatif. (Sudraja, 2008).
- d. Buku sumber yang diinformasikan oleh dosen di antaranya buku sumber wajib tentang Desain Mode terbitan Prodi Pendidikan Tata Busana, buku-buku sumber yang berkaitan dengan *Fashion Design*.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Melaksanakan segala sesuatu yang telah diprogramkan merupakan kegiatan belajar mengajar dalam suatu proses pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar ini akan menentukan tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Dalam suatu kegiatan belajar mengajar akan terlibat guru/dosen dan siswa/mahasiswa, guru mendorong siswa untuk aktif dan kreatif. Proses belajar mengajar Desain Mode dengan pendekatan *Sinectics learning*, dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan. Pada tahap persiapan dosen mempersiapkan segala sesuatu yang terkait dengan pelaksanaan perkuliahan. Pada tahap ini dosen melakukan kegiatan; menyusun satuan acara perkuliahan (SAP), menyusun lembar tugas kerja mahasiswa untuk pengajaran sinektik, menyiapkan ruang belajar, media pembelajaran dan menyediakan media kreatif, bahan pembelajaran untuk teori dan untuk tugas mahasiswa.

Pelaksanaan pembelajaran Desain Busana dengan pendekatan *Sinectics Learning* dilaksanakan secara *team teaching* yaitu terdiri dari dua orang dosen. Dalam pelaksanaannya masing-masing dosen memiliki tugas yang disepakati bersama. Dengan *team teaching* pelaksanaan pembelajaran diharapkan lebih berkualitas karena setiap dosen dalam satu team dapat saling melengkapi di dalam

merencanakan pembelajaran dan implementasinya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada tahap penyajian dosen menyajikan informasi tentang materi pembelajaran dan cara melakukan suatu pekerjaan sesuai dengan materi pembelajaran dengan menggunakan strategi yang telah direncanakan. Dalam pelaksanaan pembelajaran Desain Busana dengan pendekatan *Sinectics Learning*, dosen mulai dari membuka pembelajaran sampai menutup pembelajaran. Dosen menjelaskan materi teori pembuatan desain *sketching* dan *presentation drawing* untuk busana pesta wanita, menggunakan media kreatif yang disediakan. Selanjutnya dosen menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa dalam membuat desain *sketching* dan *presentation drawing*, *menjelaskan*, selain itu kriteria tuntutan hasil kerja dijelaskan kepada mahasiswa sebelum mereka mengerjakan tugas, sehingga mahasiswa mengerjakan tugas sesuai dengan langkah-langkah kerja dan hasil kerja sesuai dengan tuntutan hasil kerja yang jelas. Untuk mengetahui sikap dan kesungguhan mahasiswa dalam mengerjakan tugas, dosen melakukan pengamatan terhadap cara kerja setiap mahasiswa, terutama bagaimana kreativitas mereka dalam membuat desain.

3. Penilaian Hasil Belajar

Evaluasi atau penilaian merupakan komponen pembelajaran untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Pengajaran yang efektif dapat dilihat dari hasil evaluasi, dari hasil evaluasi dapat diperoleh *feedback* yang dipakai untuk memperbaiki dan merevisi bahan atau metode pengajaran atau untuk menyesuaikan bahan dengan perkembangan ilmu pengetahuan (Syaiful Sagala 2008 : 171).

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar Desain Model dengan pendekatan *Sinectics learning*, diarahkan untuk mengukur dan menilai performansi mahasiswa dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Kemampuan mahasiswa tersebut dapat dilihat dari kegiatan belajar mahasiswa dengan media kreatif dan melalui hasil tugas yang dikerjakan secara individu. Pada tahap penilaian dosen menilai hasil kerja mahasiswa dengan menggunakan media kreatif secara individu. Penilaian (evaluasi) menjadi suatu proses, untuk mengukur dan menilai performansi mahasiswa dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor, baik secara langsung pada saat aktifitas belajar (*evidence of learning*) sesuai dengan kriteria kerja (*performance criteria*).

Evaluasi hasil belajar dapat dijadikan masukan untuk perbaikan rencana pembelajaran dalam bentuk Satuan Acara Perkuliahan (SAP) yang dibuat oleh dosen. Selanjutnya dilakukan perbaikan pada pelaksanaan perkuliahan dan penggunaan alat

Seminar Nasional 2015 "Pengembangan SDM Kreatif dan Inovatif untuk Mewujudkan Generasi Emas Indonesia Berdaya Saing Global"
Jurusan PTBB FT UNY, 25 Oktober 2015

penilaian yang dilakukan oleh dosen, sehingga diperoleh model pembelajaran *cooperative learning* yang dapat diterapkan pada pembelajaran tata busana.

4. Dampak Penggunaan Model Pembelajaran *Sinectics Learning*

Pembelajaran Desain Mode dengan pendekatan *sinectics learning*, dari hasil penelitian ternyata memberikan dampak pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. Penggunaan pendekatan *sinectics learning* merupakan upaya untuk kepentingan belajar mahasiswa, agar mahasiswa senang dan bergairah belajar desain mode busana yang selama ini dirasakan sulit oleh mahasiswa. Motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam belajar, oleh karena itu guru/dosen harus menciptakan suasana belajar yang kondusif yang dapat membangkitkan motivasi kreativitas belajar bagi mahasiswa,

Inti dari *sinectics learning* adalah dapat mengakomodasi kepentingan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, yang dapat memfasilitasi mahasiswa dalam melakukan belajar secara aktif dan produktif, sehingga membantu mahasiswa dalam mendesain mode busana secara kreatif dan inovatif. *Synectics* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memusatkan perhatian pada kompetensi mahasiswa untuk mengembangkan berbagai bentuk *metaphor* untuk membuka inteligensinya dan mengembangkan kreativitasnya (Widada 1994).

Hasil pengolahan data tentang nilai hasil belajar Desain Mode khususnya dari penilaian tugas yang dibuat oleh mahasiswa, nilai yang diperoleh mahasiswa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dilihat dari kemampuan membuat desain *sketching* dan *presentation drawing* busana pesta wanita telah mencapai *mastery learning*. Capaian nilai 70 ke atas telah dicapai oleh seluruh mahasiswa yang menempuh mata kuliah Desain Mode. Keadaan ini menunjukkan mahasiswa memiliki motivasi belajar dan kreativitas yang tinggi dalam menyelesaikan tugas *presentation drawing* pada mata kuliah Desain Mode.

Meningkatnya kemampuan dengan kreativitas yang tinggi serta meningkatnya hasil belajar, dipengaruhi oleh upaya dosen dalam menjelaskan langkah-langkah kerja berdasarkan criteria tuntutan hasil kerja serta penyediaan media kreatif, sehingga mahasiswa memiliki pedoman kerja yang jelas dalam menyelesaikan tugas. Peningkatan ini pada umumnya sudah mencapai tuntutan hasil belajar yang diharapkan yaitu minimal B, dengan rincian 50 % dari jumlah mahasiswa yang menempuh mata kuliah Desain Mode mencapai nilai minimal B dan 40 % mencapai nilai maksimal yaitu A dengan pendekatan *Synectics Learning*.

Seminar Nasional 2015 "Pengembangan SDM Kreatif dan Inovatif untuk Mewujudkan Generasi Emas Indonesia Berdaya Saing Global"
Jurusan PTBB FT UNY, 25 Oktober 2015

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Desain Mode dengan pendekatan *Synectics learning* dapat dijadikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat desain model busana. Peningkatan kreativitas mahasiswa dapat dilihat dari hasil desain yang mereka buat dengan menggunakan media kreatif yang disediakan dosen.

KESIMPULAN

1. Model pembelajaran *sinectics learning* pada perkuliahan Desain Mode memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dengan menggunakan media kreatif dapat mengakomodasi kepentingan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, dapat memfasilitasi mahasiswa dalam melakukan belajar secara aktif dan produktif, sehingga membantu mahasiswa dalam mendesain mode busana secara kreatif dan inovatif.
2. Model pembelajaran *sinectics learning* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa di implementasikan pada pembelajaran Desain Mode, didukung oleh kemampuan dosen dalam merencanakan program pembelajaran, kemampuan dosen dalam membuka pembelajaran, sikap dosen dalam proses pembelajaran, penguasaan dosen pada materi pembelajaran, kemampuan dosen menggunakan media pembelajaran, kemampuan dosen dalam memilih media kreatif, melakukan evaluasi dan kemampuan menutup perkuliahan.
3. Pemilihan media pembelajaran dan media kreatif yang sesuai dengan tujuan dan materi Desain Busana dengan pendekatan *sinectics learning*, dapat menunjang dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa, karena mahasiswa mudah memahami materi yang dipelajari dan dapat membuat desain mode busana dengan menggunakan media kreatif yang disediakan dosen.
4. Peningkatan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan Desain Mode khususnya pada pembuatan desain busana pesta wanita dengan pendekatan *sinectics learning*, dilihat dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor sebagian besar mencapai ketuntasan belajar yang ditunjukkan capaian nilai dengan rincian 40 % dari jumlah mahasiswa yang menempuh mata kuliah Desain Mode mencapai nilai minimal B dan 50 % mencapai nilai maksimal yaitu A dengan pendekatan *Synectics Learning*
5. 40 % mencapai nilai B, nilai ini masuk kategori baik, pencapaian nilai ini dalam pembuatan tugas desain masih ada sedikit kekurangan dalam hasil gambar desain.

REFERENSI

- Ali, M. 1985. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: PT Sinar Baru.
- , 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan..* Bandung: Angkasa
- Arikunto, S. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto S. 2000. *Manajemen Peneltian*. Edisi Baru. Jakarta: Rineka Cipta
- Dahlan, M. D. Dkk (1989) *Model-model Mengajar*, Bandung IKIP.
- Hamalik, O. (2001), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta, Bumi Aksara.
- , 1994. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara
- , 1997. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Joyce, Weil, 1985, *Models of Teaching*, Second Edition, Prentice-Hall of India New Delhi
- Makmun, S A. (2005). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mills, G.E. 2000, *Action Research, Prinsip and Practice*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Sagala Syaiful, 2007, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Silabus Mata Kuliah Desain Mode. (1993). Program Studi Spesialisasi Pendidikan Tata Busana. UPI
- Sukmadinata, 2004, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sudewi, (2008), *Penerapan Model pembelajaran Synectics Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Dalam Cipta Boga*

- Setiawati, (2009) *Model Cooperative learning Pada mata kuliah Analisis Model Busana Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Mahasiswa*
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, R E. 1994, *Cooperative Learning; Theori, Research and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Supriyadi, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, Detik Com
- Sudjana, N. (1995). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset
- . (2001). *Penelitian dan penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- . (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- . (2001). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya