



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA
PGSD FIP UNIMED**

Sorta Simanjuntak¹, Robenhart Tamba²

Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Dasar, Fakultas di Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2}

Surel: simanjuntaksorta59@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to: develop a problem-based learning model to improve students' creative thinking. The subjects of this study were fifth semester PGSD students in 2021/2022 with a quasi-experimental design. The research method uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection tools are questionnaires, observation sheets and tests. The data were analyzed by descriptive percentage and continued with the inferential statistical test through the t test. The results of the descriptive analysis stated that: (1) the feasibility of the model based on the average value of the design test and material test was 91% in the very feasible category; (2) practicality gets a percentage of 91% in the very practical category without any revisions; and (3) the effectiveness of the module through: a) the RPCPM control class gets a percentage score of 77% in the pretty good category and the experimental class gets a percentage score of 85% in the very good category; b) PKBK control class 70% quite complete category while the experimental class 90% with very complete category. That is, the average CPM value of the experimental class: 93 and the control class: 88.70 is significantly different.

Keywords: *Problem-Based Learning Model, ADDIE Model, Creative Thinking Abilities.*

ABSTRAK

Peneitian ini bertujuan untuk: mengembangkan model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan berpikir kreatif mahasiswa. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa PGSD semester V Ta.2021/2022 dengan desain quasi eksperimen. Metode penelitiannya *memnggunakan* model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Alat pengumpulan datanya adalah angket, lembar observasi dan tes. Datanya di analisis secara deskriptif persentatif dan dilanjutkan pada uji statistic infrensial melalui uji t. *Hasil analisis deskriptif* menyatakan bahwa: (1)kelayakan model berdasarkan rata rara nilai uji desain dan uji materi sebesar 91% kategori sangat layak; (2) kepraktisan memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis tanpa ada revisi; dan (3) efektivitas modul melalui: a) RPCPM kelas control mendapat nilai persentase 77% kategori cukup baik dan kelas eksperimen mendapat nilai persentase 85% kategori sangat baik; b) PKBK kelas control 70% kategori cukup tuntas sedangkan kelas eksperimen 90% dengan kategori sangat tuntas. Artinya, nilai rata-rata CPM kelas eksperimen: 93 dan kelas kontrol:88,70 adalah berbeda secara signifikan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Berbasis Masalah, Model ADDIE, Kemampuan Berpikir Kreatif.

Copyright (c) 2023 Sorta Simanjuntak¹, Robenhart Tamba²

✉ Corresponding author :

Email : simanjuntaksorta59@gmail.com

HP : 085370617820

ISSN 2355-1720 (Media Cetak

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 27 May 2023, Accepted 18 June 2023, Published 21 June 2023

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, seperti halnya di dalam rumusan UUSPN No 20 tahun 2003. Interaksi tersebut akan lebih efektif, bila pembelajaran itu dikondisikan dan dikelola secara terpadu kearah pencapaian tujuan yang diharapkan. Seperti halnya Corey dalam Sagala (2003), berkata pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan perubahan tingkah laku bagi peserta didiknya. Sedangkan proses pembelajarannya harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta fisiologis peserta didik (dalam PP no 19 thn 2005).

Lebih lanjut Sagala (2003) berkata pembelajaran sebagai proses belajar hendaknya dibangun guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Berpikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan. Demikian juga Tan dalam (Rusman, 2012) berkata bahwa pendidikan yang dilakukan harus dapat membantu perkembangan individu yang kritis dan meningkatkan keterampilan berpikir agar mampu berkiprah ke abad 21. Dari sisi lain Sudarwan (2000) berkata kesuksesan guru dapat dilihat dari kemampuannya mengorganisasikan proses pembelajaran dan menumbuhkan kemampuan siswa untuk: memecahkan masalah yang dihadapi, berpikir secara kritis

dan kreatif, bekerja secara kolaboratif dan independen dalam rentangan aktivitas yang menantang. Proses pembelajarannya dikondisikan agar mampu meningkatkan kemampuan berpikir, dan hasil belajarnya diarahkan untuk mengkonstruksi pengetahuan atau penguasaan materi pelajaran baru.

Hasil TIMSS (Salah satu studi Internasional mengenai kemampuan kognitif siswa yaitu TIMSS (*Trends in Mathematics and Science Study*) dalam Nurlaela (2015) disimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa Indonesia masih rendah. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran di sekolah, siswa Indonesia pada umumnya kurang dirangsang untuk meningkatkan kemampuan berpikir tinggi. Selain itu secara empirik terbukti hasil belajar bidang kemampuan intelektual yang mengacu pada kemampuan berpikir mahasiswa masih tergolong rendah. Hal itu dibuktikan, ketika ada ujian/ulangan yang memerlukan jawaban pada tingkat analisis, penilaian konsep dan sistesis, jawaban mahasiswa cenderung kurang memuaskan sebagaimana mestinya. Bahkan kemampuan memahami sesuatu objekpun masih tergolong kurang.

Fenomena tersebut diduga akibat pembelajaran yang dilakukan dosen masih bertolak dari pandangan “bagaimana mahasiswa menguasai materi” dan bukan “bagaimana mengajarnya dosen”. Kemampuan dosen mengorganisir, mengkondisikan pembelajaran, serta memilih model pembelajaran yang sesuai masih kurang profesional. Sehingga pembelajarannya belum menjanjikan perkembangan berpikir kreatif mahasiswa dengan baik. Seperti halnya pendapat Sagala (2007) bahwa kinerja guru terkesan kurang optimal, guru melakukan tugasnya hanya

sebagai kegiatan rutin, inovasi bagi guru relatif tertutup, dan kreativitas bukan bagian dari prestasi. Sementara Tan (2000) dalam Rusman (2012) berkata tidak semua guru mampu memahami konsep pembelajaran dengan benar, karena kurang keinginan dan motivasi untuk meningkatkan kualitas keilmuannya.

Untuk itu Rose dan Nicholl (1977) dalam Sudarwan (2000) menawarkan resep sesuai pilar pendidikan:

1. Mahasiswa harus didorong agar mampu belajar bagaimana belajar dengan cara menemukan masalah bukan memecahkan masalah yang ditawarkan guru;
2. Strategi pembelajaran diorganisasikan secara menyenangkan disamping membangun percaya diri;
3. Pengetahuan disampaikan guru dengan pendekatan multisensoris dan multi model.

Tan (2003) dalam Rusman (2012) berkata pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad ke- 21. Lebih lanjut Margetson (1997) dalam Rusman (2012), berkata kurikulum dalam pembelajaran berbasis masalah dapat membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, kreatif, dan aktif. Selain itu kurikulumnya memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok dan keterampilan interpersonal yang lebih baik. Selanjutnya . Semiawan (2010) berkata model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan berfikir kreatif adalah inkuiri, discovery, saintifik, termasuk pembelajaran berbasis masalah (PBM). Semua model tersebut memiliki pilar

keterampilan berpikir kreatif yakni komponen *associating*, *questioning*, *observing*, dan *experimenting*. Dalam hal ini, peneliti hanya menelaah pengembangan model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa

Bertolak dari uraian tersebut , maka permasalahannya adalah: (1) “bagaimana proses pengembangan model pembelajaran berbasis masalah berdasarkan uji kelayakan, uji kepraktisan; uji keefektivan model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD FIP, serta bagaimana pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD. Tujuannya adalah untuk: (1) mengembangkan model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD , (2).memvalidasi kelayakan, (3) memvalidasi kepraktisan (4) memvalidasi keefektivan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran PTK di PGSD, Manfaatnya adalah: **(1)** Secara Teoritis dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan. berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran di Unimed. Khususnya di PGSD, **(2)** Secara Praktis a) Bagi mahasiswa bermanfaat untuk menilai proses pembelajarannya dan masukan untuk memperbaiki proses belajarnya agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya, **b)** Bagi dosen bermanfaat untuk mengevaluasi proses pembelajarannya dan masukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang berpotensi menstimuler kemampuan berpikir kreatif mahasiswa .,

c).Bagi Jurusan PGSD bermanfaat untuk menilai proses pembelajaran dosen dan masukan untuk mengarahkan dosen meningkatkan kemampuan profesionalnya untuk melakukan pembelajaran yang semakin efektif. d).Bagi peneliti hasil penelitian ini menjadi sebuah produk dalam bentuk model pembelajaran berbasis masalah guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran PTK di PGSD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Unimed . pada Januari s/d Desember 2021 selama 11 bulan. Subjek penelitiannya mahasiswa PGSD semester V T.A 2021/2022, desain penelitiannya quasi eksperimen. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, langkah : 1) *Analysis*; 2) *Design*; 3) *Development*; 4) *Implementation*; dan 5) *Evaluation*). Alat pengumpul data

adalah:

1. *Angket* digunakan untuk uji kelayalan, dan uji kepraktisan dengan mempunyai 5 alternatif jawaban dan nilainya ditentukan berdasarkan konversi dari skala Likert.
2. Tes/dan LKM sebagai uji capaian pengetahuan mahasiswa.

Analisis data dilakukan dengan dua cara:

1. *Analisis persentatif kuantitatif* dengan membandingkan nilai rata-rata CPM , RPCPM, dan PKBK mahasiswa kontrol dan mahasiswa eksperimen .Nilai persentatif data penelitian diperoleh melalui rumus:

$$P = Sc R / Sc I \times 100\%$$

Dengan kriteria keefektifan model sesuai pendapat Akbar (2013) adalah:

Tabel 1. Kriteria Keefektivan Produk Penelitian

Kriteria	Tingkat efektivitas
81%-100%	Sangat valid, sangatefektif,sangat tuntas, dpt digunakan tanpa revisi
61%-80%	Cukup valid, cukup efektif,cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil perbaikan.
41%-60%	Kurang valid, kurang efektif,kurang tuntas, perlu perbaikan besar disarankan tidak digunakan.
21%-40%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas tidak bisa digunakan .
<21%	Sangat Tidak valid,sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas tidak bisa digunakan sama sekali

2. *Teknik statistic dengan uji ‘t’ untuk sampel yang tidak berhubungan*
 Dengan formula: $t_o = \frac{M1-M2}{SEM1-M2}$ (Suijono, 2009:347)
 Berdasarkan rumusan hipotesisi penelitian yang ditetapkan. maka hipotesis

statistiknya adalah :
H0: $x_1 = x_2$: Tidak ada perbedaan nilai kemampuan berpikir kreatif mahasiswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen.
H1: $x_1 < x_2$.: Ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa kelas kontrol

dengan kelas eksperimen secara signifikan.

Kriteria pengujiannya: tolak H_0 : jika $t_{hit} = t_{tab}$ pada $\alpha : 0,05$. Db: $N - 2$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sesuai model Model ADDIE yang digunakan maka hasil penelitian pada setiap tahapannya adalah

1. **Tahap Analysis**, terhadap kebutuhan, karakteristik mahasiswa, dan materi ajar

PTK yang telah dilakukan menunjukkan: bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa PGSD sangat diperlukan dalam pembelajaran PTK.

2. **Tahap Design**, desain pengembangan model pembelajaran berbasis masalah adalah berikut:



Gambar 1. Desain Model Pembelajaran Berbasis Masalah

3. **Tahap Development**. Tahap ini akan menghasilkan sebuah produk berupa model pembelajaran berbasis masalah. Menurut Arends (2007: 380) inti dari pembelajaran berbasis masalah adalah: 1) Orientasi siswa pada masalah; 2) Mengorganisasi siswa untuk belajar; 3) Membimbing penyelidikan; 4) Menyajikan hasil karya; dan 5) Analisis dan Evaluasi (Hosan, : 301). Tahapan Pengembangannya dilakukan dengan:

- a. Menyajikan Masalah, yang berkaitan dengan pembelajaran PTK
- b. Mengorganisasikan Mahasiswa, dengan kegiatan
 - Pembagian mahasiswa menjadi kelompok kecil dengan jumlah 4-5 mahasiswa tiap kelompok
 - Menyampaikan informasi tentang rangkaian konsep mindmapping dan rangkaian

konsep permasalahan meliputi: perumusan identifikasi, rumusan masalah PTK, hipotesis tindakan, dan menyusun rancangan tindakan untuk satu masalah.

- Hasil diskusi kelompok berupa *mind mapping* harus dipresentasikan dan dimulai dari kelompok I sampai seterusnya.
- Masing masing kelompok bebas menyampaikan kritik saran terhadap tampilan/presentase *mindmapping* kelompok lainnya.
- Setelah presentasi selesai, mahasiswa harus membuat *mind mapping* secara individu dengan topic permasalahan yang sama, namun *mind*

mapping itu tidak boleh sama seperti *mind mapping* kelompok

- Membimbing Penyelidikan klpk
- Mempresentasikan hasil diskusi setiap kelompok dan memberikan kritik saran
- Mengevaluasi, dengan kegiatan: Dosen memberikan penilaian, kritik, serta saran terhadap proses pembuatan *mind mapping* dan hasil karya setiap kelompok
- Me-review* dan Refleksi. dengan kegiatan: mahasiswa menuliskan refleksi untuk menilai dan mengamati yang telah terjadi selama pembelajaran dan apa yang harus diperbaiki dari pembelajaran.

4. **Hasil Uji Validasi Kelayakan oleh Ahli Desain**

Adapun hasil uji validasi Ahli desain yang diperoleh adalah berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Kelayakan oleh Ahli Desain

Aspek	Uji II		
	\bar{x} sc	%	Ket
Dukungan teori	21	84%	SL
Sintaks	32	91%	SL
Sistem social (Kolaborasi)	25	83%	SL
Tugas dan Peran	28	93%	SL
Pengaruh: instructional & Pengiring	23	92%	SL
Dampak Pengiring	23	92%	SL
Capaian Nilai/Score	178	89%	SL

Dari tabel diatas dijelaskan bahwa hasil uji validasi ahli desain II tentang model pembelajaran berbasis masalah di lihat dari aspeknya memperoleh nilai persentase

89% dengan kategori sangat layak tanpa revisi. Selanjutnya hasil uji validasi kelayakan **oleh Ahli Materi** adalah seperti berikut.

Tabel 3. Hasil Uji validasi Materi Modul

Komponen/Aspek	Uji validasi II				
	\bar{x} sc	%	Ket		Kat.
Kesesuaian format RPS	23	92%	SL		SI
Perumusan Capaian Perkuliahan (CPM)	23	92%	SL		SL
Kesesuaian cakupan materi dengan model	33	94%	SL		SL
Pemilihan model // strategi perkuliahan	27	90%	SL		SL
Perancangan kegiatan perkuliahan	24	96 %	SL		SL
Kelengkapan sumber dan fasilitas untuk pelaksanaan model	27	90%	SL		SL
Perancangan penilaian CPM	27	90%	SI		SL
Capaian nilai /scor	184	92 %	SI		SL

Dari data diatas dijelaskan bahwa hasil uji validasi ke II menyatakan model pembelajaran berbasis masalah di lihat dari aspeknya memperoleh nilai persentase 92% dengan kategori sangat layak tanpa revisi.

5. Hasil Uji kepraktisan.

Sesuai model ADDIE pada tahap implementasi ini dilakukan uji kepraktisan dan uji keefektivan model. Hasil uji validasi praktikalitas melalui uji coba model adalah:

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Praktikalitas Model PBM

Aspek	Sc	Nilai	%	Ket.
Rangkaian aktivitas PBM	154	31	88%	SP
Aktivitas menyelesaikan ms	140	28	93%	SP
Penyelidikan autentif	110	22	88%	SP
Kolaboratif	136	27	90%	SP
Out-put; dampak pengiring	134	27	90%	SP
Mindmapping dlm pembelaj	121	24	92%	SP
Total		159	91%	SP

Berdasarkan data uji validasi praktikalitas model pembelajaran dikembangkan pada table diatas. Bahwa uji

praktikalitas model yang dilakukan 5 orang mahasiswa, memperoleh skor 159 dari skor maksimal 175 dengan nilai persentase 91%

pada kategori sangat praktis.

6. Uji Validasi Efektivitas Model

Sesuai desain penelitian yang dikemukakan pada bab IV, maka efektivitas produk penelitian ini ditentukan melalui analisis perbedaan antara CPM, berdasarkan RTCPM dan PKBK setelah pembelajaran

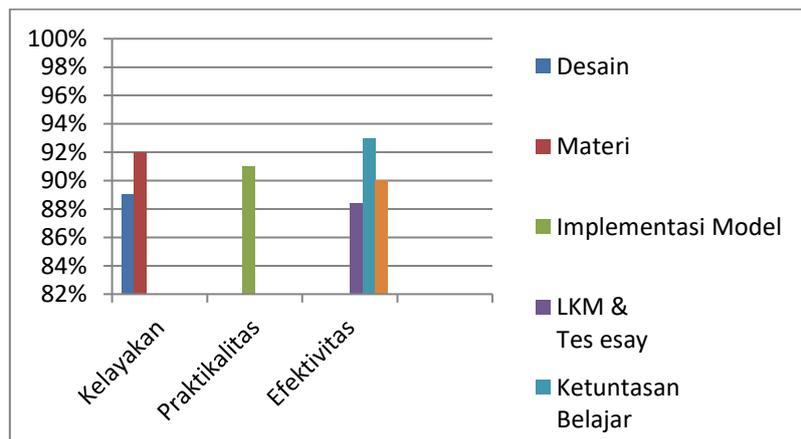
mahasiswa kelompok eksperimen dan kelompok control Kemudian dilanjutkan pada uji hipotesis dengan uji ‘t’ guna menguji perbedaan nilai kelas control dan kelas eksperimen. Adapun capaian pembelajaran mahasiswa kelas control dan eksperimen adalah berikut:

Tabel 5. CPM Kelas Kontrol dan Eksperimen setelah Pemb.

Skala	Kls Kontrol			Kelas Ekspe			
	Nilai	%	Ket	Nilai	%	Ket	Ket
≥ 85	A	16 %	S.B	A	74%	SB	S. B
84 -74	B	58 %	B	B	16%	B	B
73 - 63	C	26 %	CB	C	10%	CB	C
RPCP M	3099/ 40	77%	CB	3402/ 40	85%	SB	S.B
PKBK	28/40	70%	CT	36/40	90%	ST	S.T ts

Uji validasi keefektifan model diatas. menunjukkan bahwa capaian pembelajaran mahasiswa kelas control lebih rendah dari pada capaian pembelajaran

mahasiswa kelas eksperimen. Bila dikemukakan hasil analisis deskriptif ini dalam bentuk grafik secara kasat mata adalah seperti gambar berikut:



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Seluruh hasil Uji Validitas Model PBM

Analisis tersebut didukung oleh analisis statistic uji “t”. yakni : nilai t_o hit = 3,73 > t tab : 2.03 pada α : 0,05, dengan db 78 dengan menolak H_0 . Artinya, secara statistik bahwa model pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD dalam pembelajaran PTK dengan tingkat kepercayaan 95%.

Pembahasan

Evaluasi adalah tahap terakhir dari pengembangan ADDIE, menunjukkan bahwa: Produk penelitian ini secara deskriptif dengan didukung statistic dinyatakan sangat layak, sangat praktis dan sangat efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PTK di PGSD. Dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa PGSD dalam pembelajaran PTK dengan tingkat kepercayaan 95%. Oleh karena itu pembelajaran yang menggunakan produk ini secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam aspek: 1) ingin tahu, 2) mencari masalah, 3) menikmati tantangan, 4) optimis, 5) mampu membedakan penilaian, 6) nyaman dengan imajinasi, 7) melihat masalah sebagai peluang, 8) melihat masalah sebagai hal yang menarik, 9) masalah dapat di terima secara emosional, dan 10) menantang selama dalam proses pembelajaran pada mata kuliah PTK.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah

dilaksanakan, disimpulkan : Penelitian ini, menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE oleh Dick and Carry. Yang terdiri dari 5 tahap: (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berdasarkan hasil uji validitas, dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan, menurut validator sangat layak dengan nilai persentase (90%) sangat praktis dengan nilai (91%); dan sangat efektif dilihat dari nilai RPCPM (85%), dan RKBK (90%) diterapkan dalam pembelajaran PGSD khususnya dalam mata kuliah PTK. Berdasarkan analisis statistik, dibuktikan bahwa produk yang dikembangkan sangat efektifitas dengan nilai : t_o hit = 3,73 > t tab : 2.03 pada α : 0,05, dengan db = 78 yaitu tolak H_0 . Artinya, perbedaan nilai rata-rata CPM kelas eksperimen : 93 dengan nilai rata-rata CPM kelas control 88,70 adalah signifikan. Sesuai pandangan teori pendukungnya, model yang dikembangkan ini telah dikategorikan memenuhi syarat untuk digunakan. karena melalui uji validitas, model pembelajaran ini telah dinyatakan (1) *sahih* (valid), sesuai pandangan teori. (2) *praktis*, dan (3) *efektif*.

DAFTAR RUJUKAN

- Dimiyati, dkk. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Istarani. 2012. *Kumpulan 39 Metode Pembelajaran*. Medan: ISCOM Medan.
- Irianto, Agus.H. 2004. *Statistik: Konsep Dasar & Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Nurlaela, Luthfiyah, dkk. 2015. *Strategi*

- Belajar Berpikir Kreatif*. Surabaya: Ombak.
- Rusman, 2012. *Model-Model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sani, R, A. 2018. *Pembelajaran Berbasis HOTS*. Tangerang: Tira Smart
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudarwan, Danin. 2006. *Visi Baru Manajemen Sekolah: dari Unit Borokrasi ke Lembaga Akademik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Semiawan, Conny R. 2010. *Kreatif Keberbakatan, Mengapa, Apa, Bagaimana*. Jakarta: Indeks.