

STUDI TENTANG PERBEDAAN HASIL BELAJAR CHASIS DAN PEMINDAH TENAGA ANTARA YANG DIAJAR DENGAN MENGGUNAKAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN CERAMAH SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 KEDIRI

Oleh:

Moch. Buchori Hasyim, Syarif Suhartadi, Partono
Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang
Email: mochbuchorihasyim@yahoo.com

Abstrak. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran di SMK Negeri 1 Kediri diketahui terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, bahwa dalam proses pembelajaran guru cenderung lebih aktif dan siswa pasif. Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut seorang guru diharapkan mampu menerapkan berbagai metode pembelajaran yang merangsang siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran. salah satu metode pembelajaran yang bisa dijadikan alternatif adalah *Team Games Tournament*. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode *Team Games Tournament*, (2) mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode Ceramah dan (3) mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode *Team Games Tournament* dan metode Ceramah. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain *pretest and posttest group* dengan dua kelompok subyek penelitian yang memiliki kemampuan sama (homogen), diajar oleh guru dan metode yang sama. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Kediri. Sampel penelitian yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas XI TKR 1 yang mendapat perlakuan metode pembelajaran Ceramah dan XI TKR 2 yang mendapat perlakuan metode pembelajaran *Team Games Tournament*. Penilaian kemampuan akhir siswa menggunakan tes yang berbentuk pilihan ganda yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Analisa data yang digunakan adalah *Independent sampel t-test*. Sebelum dilakukan uji beda dengan uji t terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen sebesar 80,00. Nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 73,83. Hasil uji t menunjukkan bahwa (Sig) < 0,05 (0,001 < 0,05). Hasil tersebut menunjukkan $p < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak. Dengan demikian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar melalui metode pembelajaran *Team Games Tournament* dan melalui metode pembelajaran Ceramah pada mata pelajaran Chasis dan Pemindah Tenaga kelas XI SMKN 1 Kediri. Dari deskripsi umum hasil penelitian, pengujian hipotesis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* dan siswa yang diajar menggunakan metode Pembelajaran Ceramah pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Hasil Belajar, Chasis dan Pemindah Tenaga

Belajar merupakan aktifitas yang dilakukan siswa yang bersifat kompleks sehingga menghasilkan suatu perubahan sikap dan menambah pengetahuan. Menurut Sobur (2009:221) belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku, dan perubahan itu dapat

mengarah pada tingkah laku yang baik maupun tingkah laku yang buruk. Belajar dapat dilakukan dengan berbagai macam metode dan media, namun tingkat penyerapan hasil belajar bervariasi tergantung dari cara penyampaian guru dan tingkat kemam-

puan seorang siswa dalam menyerap ilmu yang telah disampaikan oleh guru serta dari pengalaman nyata yang mereka peroleh.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Chasis dan Pemindah Tenaga didapat banyak permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Diantaranya adalah dalam kegiatan belajar sebagian siswa masih sering berbicara sendiri dengan teman sebangkunya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Setiap guru bertanya dijawab dengan serempak, hal ini menunjukkan kurangnya rasa percaya diri pada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Apabila dilakukan kegiatan diskusi hanya sebagian kecil saja yang dapat aktif berdiskusi, siswa lainnya hanya ikut-ikutan saja sebagai pelengkap dan masih banyak siswa yang mengerjakan kegiatan sendiri di luar forum seperti bercanda. Hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. KKM yang ditetapkan adalah 7.50 namun masih banyak siswa yang belum mencapai nilai tersebut. Presentase siswa yang belum mencapai nilai yang telah ditetapkan sebagai KKM adalah sebesar 40% sedangkan yang telah mencapai KKM atau di atasnya sebesar 60%. Hal ini dirasa kurang memuaskan oleh guru mata pelajaran Chasis dan Pemindah Tenaga.

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sehingga pembelajaran lebih variatif. Pembelajaran kooperatif menekankan pada kerjasama yang dibangun oleh siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Depari (2011:162) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* siswa dibagi atas beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-

6 orang siswa. Pembagian kelompok ini dimaksudkan agar setiap siswa dapat berkolaborasi dengan teman, lingkungan, guru dan semua pihak yang terkait dalam proses pembelajaran dalam menyelesaikan semua permasalahan yang diperoleh dari guru secara bersama-sama sehingga diharapkan setiap siswa akan siap dalam kegiatan pembelajaran dan merangsang siswa untuk belajar.

Agar pelaksanaan pembelajaran mencapai tujuan yang maksimal, maka perlu dilaksanakan metode-metode pembelajaran yang efektif, efisien dan lebih bersifat konstruktivistik guna mencapai tujuan tersebut. Salah satu metode pembelajaran konstruktivistik adalah *Team Games Tournament*. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik mengangkat permasalahan tersebut untuk dilakukan penelitian dengan judul "*Studi Tentang Perbedaan Hasil Belajar Chasis dan Pemindah Tenaga Antara yang Diajar dengan Menggunakan Team Games Tournament dan Ceramah Siswa Kelas XI SMKN 1 Kediri*"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Sugiyono (2012:114) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen semu adalah metode penelitian yang merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Variabel dari luar yang dimaksud ialah IQ, pengalaman siswa, peran guru, gaya belajar siswa, gaya mengajar guru, serta kondisi psikologis siswa saat pembelajaran atau tes berlangsung. Subjek penelitian ini dibagi menjadi dua

kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapat perlakuan metode pembelajaran *Team Games Tournament* dan kelompok kontrol merupakan kelompok yang mendapat perlakuan metode pembelajaran Ceramah. Pada penelitian ini digunakan rancangan penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Rancangan Penelitian

A	O ₁	X ₁	O ₂
B	O ₃	X ₂	O ₄

Sumber: Arikunto (2010:124)

Keterangan:

A: Kelompok eksperimen (dengan model pembelajaran TGT)

B: Kelompok kontrol (dengan metode pembelajaran ceramah)

X₁: Model pembelajaran *Team Games Tournament*

X₂: Model pembelajaran Ceramah

O₁ = O₃: Hasil nilai *pretest*

O₂ = O₄: Hasil nilai *posttest*

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TKR SMK Negeri 1 Kediri semester genap tahun ajaran 2013-2014 pada standar kompetensi memperbaiki sistem rem. Teknik pemilihan subjek penelitian dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dimana subjek yang dipilih adalah dua kelas dengan nilai rata-rata hasil UTS yang hampir sama dan karakter kelas yang hampir sama yaitu kelas XI TKR 1 dengan rata-rata 69,8 dan XI TKR 2 dengan nilai rata-rata 70,6. Selain itu kedua kelas tersebut juga diajar oleh guru yang sama dengan menggunakan metode pembelajaran yang sama. Dikarenakan kedua kelas

homogen, maka penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan secara langsung. Pada kelas XI TKR 1 mendapat perlakuan menggunakan metode pembelajaran Ceramah, sedangkan kelas XI TKR 2 mendapat perlakuan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tiurnament*.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Arikunto (2010:266) tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Tes yang digunakan adalah bentuk tes tertulis yaitu tes objektif dengan bentuk tes pilihan ganda (*multiple choice*). Instrumen ini untuk mengetahui tingkat pemahaman dan peningkatan penguasaan konsep materi pelajaran Chasis dan Pemindah Tenaga. Pembuatan instrumen tes dikembangkan dari kisi-kisi soal tes yang telah dibuat oleh peneliti. Sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data, instrumen yang digunakan diujicobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen.

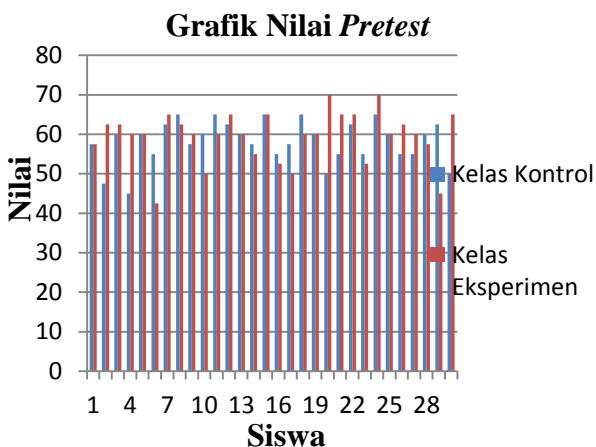
Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, uji asumsi klasik, dan uji hipotesis. Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan data dari masing-masing variabel agar lebih mudah untuk dipahami. Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji asumsi klasik yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah uji asumsi klasik ini terpenuhi, kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis uji statistik parametrik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajar dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* dan metode Ceramah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Statistik Deskriptif

Deskriptif Statistik Kondisi Awal (pretest) Kelompok Team Games Tournament dan Kelompok Ceramah

Berdasarkan hasil analisis data dari sampel 60 siswa kelas XI Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 1 Kediri yang terbagi menjadi dua kelompok yang dikenai metode pembelajaran *Team Games Tournament* dan Ceramah diketahui deskripsi kemampuan awal siswa. Diketahui bahwa rata-rata hasil belajar (*pretest*) untuk kelas *Team Games Tournament* sebesar 59,41 dan kelas Ceramah sebesar 58,25. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas tidak berbeda.

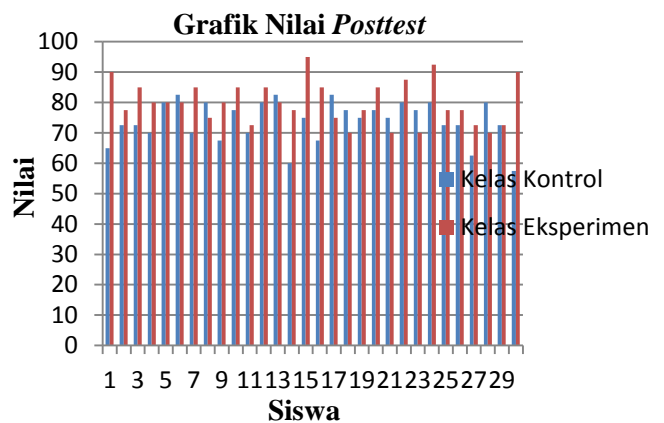


Gambar 1. Perbandingan Nilai Pretest

Dari gambar diatas dapat diketahui nilai *pretest* tertinggi dan terendah dari masing-masing kelompok. Nilai tertinggi kelompok *Team Games tournament* sebesar 70 dan nilai terendah sebesar 42,5. Nilai tertinggi kelompok Ceramah sebesar 70 dan nilai terendah sebesar 45.

Deskriptif Statistik Kondisi Akhir (posttest) Kelompok Team Games Tournament dan Kelompok Ceramah

Berdasarkan hasil analisis data dari sampel 60 siswa kelas XI Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 1 Kediri yang terbagi menjadi dua kelompok yang dikenai metode pembelajaran *Team Games Tournament* dan Ceramah diketahui deskripsi kemampuan awal siswa. Diketahui bahwa rata-rata hasil belajar (*posttest*) untuk kelas *Team Games Tournament* sebesar 80,00 dan kelas Ceramah sebesar 73,83.



Gambar 2. Perbandingan Nilai Posttest

Dari gambar diatas dapat diketahui nilai *pretest* tertinggi dan terendah dari masing-masing kelompok. Nilai tertinggi kelompok *Team Games tournament* sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 70. Nilai tertinggi kelompok Ceramah sebesar 82,5 dan nilai terendah sebesar 57,5.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut terdistribusi normal atau abnormal.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	Nilai Signifikansi	Taraf Signifikansi	Keputusan
1	Team Games Tournament	0,660	> 0,05	Normal
2	Ceramah	0,644	> 0,05	Normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari sampel yang homogeny atau tidak.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai	df1	df2	Sig.
Levene Statistic			
.679	1	58	.413

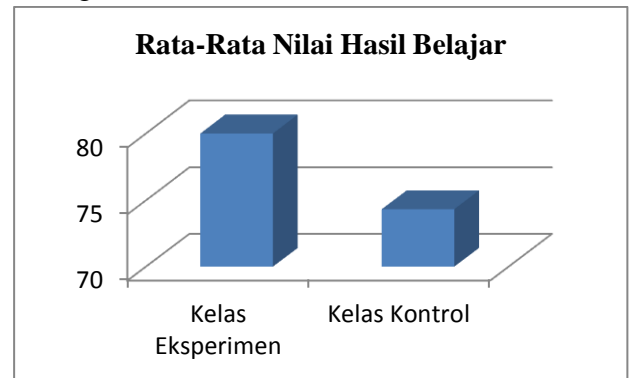
Pada tabel 2 di atas menunjukkan hasil uji homogenitas varian antar kelompok. Dalam uji homogenitas ini data dapat dinyatakan homogen atau sama jika Sig > α dan sebaliknya jika Sig < α maka data dinyatakan tidak sama. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa 0,413 > 0,05, maka Sig > α yang berarti Ho diterima. Dengan demikian data berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Chasis dan Pemindah Tenaga antara yang diajar dengan menggunakan Team Games Tournament dan Ceramah pada siswa kelas XI SMKN 1 Kediri

Berdasarkan nilai hitung yang diperoleh sebesar 0,001 < 0,05, maka Ho diterima dan H1 ditolak. Sehingga kesimpulannya adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas XI antara menggunakan metode pembelajaran Team Games Tournament

dengan metode pembelajaran Ceramah pada mata pelajaran Chasis dan Pemindah Tenaga.



Gambar 3. Perbandingan Rata-Rata Nilai Hasil Belajar

Dari gambar diatas dapat diketahui rata-rata hasil belajar, rata-rata hasil belajar kelompok Team Games Tournament sebesar 80,00 dan kelompok Ceramah sebesar 73,83. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan.

Hasil Belajar Siswa Diajar Menggunakan Metode Pembelajaran Team Games Tournament

Pada penelitian ini, untuk mengetahui hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan tes kemampuan akhir yang berbentuk soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis data diketahui nilai posttest pada kelompok eksperimen. Nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 70 dengan rentang nilai mencapai angka sebesar 25. Kriteria ketuntasan mata pelajaran (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah sebesar 7,50 dan presentase ketuntasan mencapai 76,67% dengan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 23 siswa. Untuk rata-rata nilai posttest sebesar 80,00.

Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa ini disebabkan oleh proses belajar pada metode pembelajaran *Team Games Tournament* menekankan kepada ketergantungan antar anggota kelompok yang memungkinkan setiap anggota kelompok untuk saling membantu sehingga ada interaksi atau timbal balik antar sesama anggota kelompok. Apabila salah seorang dari anggota kelompok mengalami kesulitan ketika bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, teman satu kelompok berkewajiban untuk membantu memecahkan kesulitan tersebut sebelum akhirnya menanyakan kepada guru. Adanya unsur permainan dalam metode pembelajaran *Team Games Tournament* dapat memicu semangat para siswa untuk belajar. Menurut Depari (2011:162-163) kerja kelompok dalam metode pembelajaran *Team Games Tournament* akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif itu menyenangkan.

Hasil Belajar Siswa Diajar Menggunakan Metode Pembelajaran Ceramah

Pada penelitian ini, untuk mengetahui hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan tes kemampuan akhir yang berbentuk soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis data diketahui nilai *posttest* pada kelompok kontrol. Nilai tertinggi sebesar 82,5 dan nilai terendah sebesar 57,5 dengan rentang nilai mencapai angka sebesar 25. Kriteria ketuntasan mata pelajaran (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah sebesar 7,50 dan presentase ketuntasan mencapai 53,33% dengan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 16 siswa. Untuk rata-rata nilai *posttest* sebesar 73,83.

Hasil belajar yang diperoleh siswa ini dikarenakan pada proses pembelajaran Ceramah guru memimpin, mengatur dan mentransfer ilmu pengetahuannya kepada siswa. Harsono (2009:77) menuturkan bahwa metode ceramah adalah metode pengajaran yang konvensional dimana guru hanya bercerita sesuai dengan yang ada di dalam buku. Bisa juga menggunakan alat bantu seperti papan tulis, kapur tulis dan lain-lain. Proses belajar mengajar pembelajaran sebagian besar adalah mendengar, membaca, mencatat, mengingat dan menghafal teori yang diajarkan oleh guru. Sumber belajar pada metode pembelajaran Ceramah adalah informasi yang diperoleh dari penjelasan guru dan buku. Selain itu guru juga menugaskan siswa untuk berdiskusi dan mengerjakan soal-soal latihan secara berkelompok.

Perbedaan Tes Hasil Belajar Diajar Menggunakan Metode Pembelajaran Team Games Tournament dan Ceramah

Berdasarkan analisis data dapat diketahui bahwa persentase kelompok pembelajaran *Team Games Tournament* sebesar 76,67% atau sebanyak 23 siswa dari 30 siswa dan kelompok pembelajaran Ceramah sebesar 53,33% atau sebanyak 16 siswa dari 30 siswa. Perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang diajar melalui pembelajaran *Team Games Tournament* dengan siswa yang belajar melalui pembelajaran Ceramah menunjukkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh metode pembelajaran, walaupun diberi materi pelajaran dan soal-soal tes yang setara serta memiliki fasilitas yang setara. Setelah melaksanakan penelitian beberapa kemungkinan penyebabnya dapat dikemukakan sebagai berikut.

Pertama, proses pembelajaran *Team Games Tournament* menekankan pada siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran. *Kedua*, siswa dapat mengemukakan gagasan-gagasan dan berdiskusi/bertanya kepada teman apabila mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi. *Ketiga*, meningkatnya kerja sama dan keterampilan berkomunikasi sesama siswa. Hal ini terlihat pada saat siswa belajar, berdiskusi dan memainkan permainan akademik. Dimana pada saat berdiskusi terjadi proses saling tukar pendapat. Slavin dalam Huda (2013:197) menuturkan bahwa *Team Games Tournament* berhasil meningkatkan keterampilan-keterampilan dasar, pencapaian akademik, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Disisi lain, pada metode pembelajaran Ceramah guru cenderung lebih dominan di depan kelas, memimpin dan mengatur jalannya pembelajaran serta mentransfer pengetahuannya kepada siswa. Proses belajar siswa sebagian besar adalah mendengar, membaca, mencatat, mengingat dan menghafal teori yang diajarkan oleh guru. Hal ini dapat mengakibatkan siswa bosan, hilang konsentrasi dan lain-lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Siswa tidak diharuskan untuk memahami secara mendalam substansi materi yang diajarkan. Tidak adanya pemahaman terhadap konsep materi yang diajarkan memungkinkan siswa mudah melupakan materi yang telah diajarkan. Majid (2013:197) menuturkan bahwa metode Ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan, sering terjadi walaupun fisik siswa berada di dalam kelas namun secara mental siswa sama sekali tidak mengikuti jalannya proses pembelajaran.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* lebih efektif pada mata pelajaran Chasis dan Pemindah Tenaga. (2) Penerapan metode pembelajaran Konvensional menunjukkan hasil yang baik, namun tidak sebaik hasil yang ditunjukkan melalui pembelajaran *Team Games Tournament*. (3) Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* dan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran Chasis dan Pemindah Tenaga siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Kediri. Hal ini ditunjukkan melalui hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai sebesar 80, dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 76,67%. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai sebesar 73,83, dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 53,33%.

Saran

Bagi guru: (a) Guru di sekolah khususnya guru mata pelajaran Chasis dan Pemindah Tenaga agar memahami lebih mendalam tentang metode pembelajaran *Team Games Tournament* yang mampu memberi hasil belajar yang lebih tinggi pada siswa. (b) Guru di sekolah khususnya guru mata pelajaran Chasis dan Pemindah Tenaga hendaknya menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Bagi sekolah: (a) Sekolah hendaknya mensosialisasi-kan metode pembelajaran *Team Games Tournament* kepada guru-guru sehingga dapat meningkatkan pemahaman guru terhadap metode pembelajaran *Team Games Tournament*. (b) Sekolah hendaknya mengarahkan guru untuk menggunakan

metode pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai alternatif proses pembelajaran di sekolah.

Bagi peneliti lain hendaknya melaksanakan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran yang baru untuk lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex, Sobur. 2009. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depari, Ganti. 2011. Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Dan *Learning Cycle* Pada Mata Pelajaran Elektronika Digital. *Invotec*, 7 (2): 161-174.
- Harsono, Beni., Soesanto, & Samsudi. 2009. Perbedaan Hasil Belajar Antara Metode Ceramah Konvensional Dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan Dan Pemasangan Sistem Rem. *Jurnal PTM*, 9 (2): 71-79.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Universitas Negeri Malang. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi, Makalah, Laporan Penelitian Edisi Kelima*. Malang: Universitas Negeri Malang.