

## PENGUNAAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SENI LUKIS DEKORATIF SISWA KELAS XI JURUSAN SENI LUKIS SMK NEGERI 4 PADANG

Resti Lidya Nofriyanti<sup>1</sup>, Zubaidah<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang

Jln.prof.Dr Hamka,Air Tawar,Padang,Sumatera Barat, Indonesia

Email: resti.lidya.nofrianti16@gmail.com

Submitted: 2023-12-19  
Accepted: 2023-12-22

Published: 2024-03-10  
DOI: 10.24036/stj.13i1.126420

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar seni lukis dekoratif siswa XI jurusan seni lukis menggunakan media canva di SMK Negeri 4 Padang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilalui selama dua siklus. Langkah-langkah dalam proses penelitian tindakan kelas adalah merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan. Yang menjadi subjek penelitian yakni siswa kelas XI jurusan seni lukis SMK Negeri 4 Padang dengan jumlah 12 orang. Lembar observasi dan tes dimanfaatkan dalam pengumpulan data. Alat pengumpulan data yang dipakai ialah lembar observasi aktivitas peneliti, lembar observasi kreativitas dan lembar tes hasil belajar. Dari hasil temuan, penggunaan media canva untuk meningkatkan kreativitas belajar seni lukis dekoratif di kelas XI seni lukis SMK Negeri 4 Padang dinyatakan adanya peningkatan. Dapat disimpulkan hasil persentase kreativitas siswa pada Siklus I sejumlah 73,86% kategori "cukup". Pada Siklus II sejumlah 86,45% yang terkategori "sangat baik". Dengan begitu, penelitian ini bisa dikatakan mencapai keberhasilan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Canva, Kreativitas.

### Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya menciptakan lingkungan belajar selama proses pembelajaran yang membantu peserta didik mengembangkan daya berpikir, pengendalian diri, kecerdasan, moral, dan keterampilan pribadinya. Terdapat kendala saat ini adalah kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni lukis dekoratif khususnya dalam menciptakan karya seni. Penyebabnya adalah guru kurang menggunakan alat peraga untuk siswa sehingga siswa tidak dapat mempelajari seni lukis dekoratif.

Penyebab rendahnya kreativitas siswa diduga karena tidak efektifnya media yang dimanfaatkan. Penggunaan papan tulis dan buku pelajaran yang digunakan oleh

guru. Guru belum berani menggunakan media berbasis teknologi. Karena, guru tidak punya keberanian untuk menggunakan media pembelajaran. Sehingga menyebabkan kurangnya kreativitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Kecenderungan kegiatan pendidikan sekolah yang bergantung pada aktivitas guru menjadikan siswa pasif dalam belajar dan tidak mempunyai kesempatan berkomunikasi secara maksimal dengan guru, sehingga menyebabkan menurunnya popularitas proses pembelajaran di kalangan siswa.

Media pembelajaran adalah bagian penting dalam proses belajar mengajar yang menunjang keberhasilan pembelajaran. Apalagi karena media memuat materi yang perlu dipelajari siswa, maka dengan menggunakan media akan membantu guru dalam mengolah materi dan kebingungan siswa terhadap penjelasan guru juga akan teratasi dengan bantuan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran untuk pendidikan dapat membangkitkan rasa ingin tahu, merangsang belajar, bahkan memberikan dampak psikologis pada siswa.

Menurut Djamarah (2010: 24), "Dalam bahasa latin, media adalah bentuk jamak dari media dan berarti penyajian". Oleh karena itu, media merujuk pada mediasi diantara guru dan peserta didik pada saat pembelajaran. Media membantu dan mendukung pembelajaran guru. Menurut Gagne, Sadiman dkk (2012: 6), media memiliki bermacam indikator di dalam kelas, lingkungan siswa yang merangsang belajar siswa". Permasalahan di atas meningkatkan kebutuhan akan lingkungan belajar yang baru dan efektif yang mendorong siswa untuk aktif belajar serta berkreatifitas.

Maka dari itu dalam proses pembelajaran seni lukis dekoratif sebaiknya menggunakan alat peraga yang dikhususkan untuk siswa kelas XI SMK Negeri 4 Padang yang harus belajar melukis mengekspresikan diri. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Memilih bahan ajar sesuai dengan karakteristik bahan ajar dan mengganti bahan ajar seni lukis dekoratif. Penggunaan lingkungan belajar berbasis canva diyakini akan memperdalam pemahaman siswa dan meningkatkan pengetahuan, pemahaman, cara pandang, dan apresiasi terhadap hakikat seni lukis dekoratif.

Dari masalah tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan PTK yang berjudul "Penggunaan Media Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Lukis Dekoratif Siswa Kelas XI Jurusan Seni lukis SMK Negeri 4 Padang"

## Metode

Menurut Wardani dkk. (2007:1.15) Penelitian ini melibatkan penelitian tindakan kelas, di mana instruktur terlibat dalam praktik reflektif di dalam kelas untuk membuat hasil belajarnya meningkat, meningkatkan kemampuan mengajar mereka, dan meningkatkan efektivitas mereka secara keseluruhan sebagai pendidik. Sanjaya (2012:58) menyatakan bahwa model operasional yang diusulkan dalam pendidikan adalah penelitian perang teknologi atau model kolaboratif dimana peneliti dan guru menggunakan media canva untuk meningkatkan pembelajaran.

PTK dilakukan pada Januari 2023 pada siswa kelas XI jurusan seni lukis SMK Negeri 4 Padang. Partisipan penelitian terdiri dari 12 siswa yang terdaftar pada kelas XI jurusan seni lukis SMK Negeri 4 Padang. Penelitian dilalui sebanyak dua siklus, pada setiap siklus terbagi kedalam dua sesi. Siklus pembelajaran dan penemuan terbagi kedalam empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Observasi

dan pengujian berfungsi sebagai metodologi pengumpulan data. Observasi digunakan dalam mengumpulkan data, dimana pengamat memantau dan mencatat secara dekat kegiatan peneliti. Lembar observasi kreativitas siswa berguna dalam memantau proses belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa tentang kreativitas dalam pendidikan. Selain itu juga terdapat lembar soal tes prestasi belajar siswa yang digunakan untuk menilai hasil belajar yang muncul di kelas, khususnya yang berhubungan pada kemampuan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran. Analisis data kualitatif dan kuantitatif dimanfaatkan dalam meneliti data penelitian.

## Hasil

PTK yang terbagi kedalam dua tahapan ini dilaksanakan di kelas XI jurusan seni lukis SMK Negeri 4 Padang untuk mengetahui apakah penggunaan media canva dapat meningkatkan kreativitas seni lukis dekoratif siswa kelas XI jurusan seni lukis SMK Negeri 4 Padang. Peningkatan kreativitas melalui observasi dapat dilihat sebagai tolak ukur implementasi.

### 1. Pra siklus

Dilaksanakan pada tanggal 2 Januari 2023. Data sementara yang dilakukan peneliti berdasarkan tingkat pencapaian hasil belajar pada ujian akhir semester I sebelum siklus (pra siklus) untuk mata pelajaran "seni lukis dekoratif". 9 siswa dari 12 siswa tidak lulus. Dapat dikatakan pemahaman siswa masih rendah. Hal ini tercermin dari hasil belajarnya belum berstandar KKM. Berikut untuk detailnya:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas XI Seni Lukis SMK Negeri 4 Padang (Pra Siklus).

No	Nama Siswa	Nilai	Belum Tuntas	Tuntas
1	DS	85		√
2	DRP	60	√	
3	F	60	√	
4	FM	60	√	
5	IK	60	√	
6	LA	86		√
7	MIF	60	√	
8	MRG	60	√	
9	NSE	60	√	
10	RR	60	√	
11	SOF	85		√
12	VNS	60	√	
<b>Jumlah</b>		<b>796</b>	<b>9</b>	<b>3</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>66,33%</b>	<b>75,00%</b>	<b>25,00%</b>

Sumber: Guru Mata Pelajaran Seni Lukis Dekoratif 2022/2023

Berdasarkan tabel di atas, hasil pembelajaran prasiklus siswa yang belum tuntas sejumlah 9 orang dan persentasenya 75,00%, sementara jumlah siswa yang sudah tertuntaskan 3 orang dan persentasenya sebesar 25,00%.

## 2. Hasil Penelitian Siklus I

Pengamatan merupakan hasil analisis dari pengamatan peneliti dengan menggunakan media canva dalam proses pembelajaran, yang akan diamati oleh teman sejawat untuk mengamati setiap indikator dalam penggunaan media canva untuk meningkatkan kreativitas belajar seni lukis dekoratif di kelas XI Seni Lukis SMK Negeri 4 Padang.

### a. Hasil Pengamatan Aktivitas Peneliti Siklus I

Tabel 2. Pengamatan Aktivitas Peneliti Terhadap Penggunaan Media Canva Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Siklus I	
		Pert 1	Pert 2
1	Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum kegiatan dimulai.	0	1
2	Guru mengkondisikan kelas	0	1
3	Guru bertanya tentang keadaan siswa.	0	0
4	Guru memverifikasi kehadiran anak-anak.	1	1
5	Guru menyampaikan tujuan pelajaran	1	1
6	Guru memanfaatkan media Canva untuk menjelaskan konten pendidikan.	1	1
7	Guru menginstruksikan siswa untuk mengamati dengan cermat konten yang disajikan pada media Canva.	1	1
8	Guru menginstruksikan siswa untuk mengamati dengan cermat dan mencatat pengamatan visual mereka.	0	1
9	Guru menjelaskan prosedur berurutan untuk menyelesaikan tugas.	1	1
10	Siswa secara mandiri menyelesaikan tugas yang diberikan.	1	1
11	Guru memberikan instruksi kepada siswa tentang tugas yang diberikan	1	1
12	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan tugas	1	1
13	Guru bekerja sama dengan siswa untuk merangkum apa yang telah mereka pelajari	1	1
14	Guru menugaskan siswa untuk mempelajari materi berikutnya	1	1
15	Guru mengakhiri pelajaran dengan doa dan salam	1	1
<b>Jumlah Skor Total</b>		<b>11</b>	<b>14</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>12,5</b>	
<b>Persentase Keterlaksanaan</b>		<b>83,33%</b>	

Merujuk tabel tersebut, observasi penerapan penggunaan media canva pada siklus I sesi 1 adalah 11 dari 15 aspek yang dilaksanakan dan pada siklus I Sesi 2, 14 dari

15 aspek yang dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahwa diimplementasikan tingkat keterlaksanaan penggunaan media canva mencapai 83,33% yang terkategori “sangat baik”.

#### b. Hasil Pengamatan Kreativitas Belajar Siswa Siklus I

Tabel 3. Pengamatan Kreativitas Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek Kreativitas (Menurut Munandar 2014)	Skor Kreativitas			Persentase (%)
		Pert 1	Pert 2	Rata-rata Skor	
1	Rasa keingintahuan yang tinggi	35	36	35,5	73,95
2	Sering mengajukan pertanyaan yang bijaksana	31	33	32	66,66
3	Memberikan banyak ide dan saran	33	34	33,5	69,79
4	Mampu mengungkapkan pendapat mereka secara spontan dan tanpa rasa takut	32	33	32,5	67,70
5	Memiliki rasa keindahan	34	35	34,5	71,87
6	Miliki pendapat Anda sendiri dan jangan terpengaruh oleh orang lain.	30	33	31,5	65,62
7	Memiliki rasa humor yang tinggi	34	36	35	72,91
8	Memiliki daya imajinasi yang kuat	40	41	40,5	84,37
9	Dapat memberikan pikiran dan ide yang beda dari orang lain (keaslian)	34	36	35	72,91
10	Dapat bekerja sendiri	39	40	39,5	82,29
11	Suka memulai hal baru	38	39	38,5	80,20
12	Dapat memperluas ide	37	38	37,5	78,12
<b>Jumlah Total</b>		<b>417</b>	<b>434</b>	<b>425,5</b>	<b>886,39</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>34,75</b>	<b>36,16</b>	<b>35,45</b>	<b>73,86</b>

Berdasarkan tabel di atas, pengamatan yang dilakukan untuk semua kriteria evaluasi menunjukkan bahwa kreativitas siswa tidak mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan. Sementara empat indikator kreativitas siswa tercapai, delapan indikator lainnya tidak tercapai. Persentase yang ditentukan berdasarkan hasil pengamatan mengenai kreativitas siswa berada di bawah 76% (73,86%) dan belum mencapai kriteria berhasil yang dituju. Oleh karena itu, Siklus II harus dilaksanakan untuk mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan (76% atau lebih).

#### 3. Hasil Penelitian Siklus II

Pengamatan merupakan hasil analisis dari observasi terhadap peneliti dengan menggunakan media canva dalam proses pembelajaran, yang akan diamati oleh teman

sejawat untuk mengamati setiap indikator Penggunaan media canva dalam peningkatan kreativitas seni lukis dekoratif di kelas XI SMK Negeri 4 Padang.

**a. Hasil Pengamatan Kegiatan Peneliti Siklus II**

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Peneliti Terhadap Penggunaan Media Canva Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Siklus II	
		Pert 1	Pert 2
1	Sebelum memulai pelajaran, guru mengajak siswa untuk berdoa	1	1
2	Guru akan mengkondisikan kelas	1	1
3	Guru meminta kabar siswa	1	1
4	Guru mengontrol kesinambungan absen	1	1
5	Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran	1	1
6	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media canva	1	1
7	Siswa mengamati materi yang ditampilkan dalam media canva	1	1
8	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang apa yang telah mereka amati	1	1
9	Guru menjelaskan langkah-langkah pengerjaan tugas	1	1
10	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan secara individu	1	1
11	Guru mengarahkan siswa pada tugas yang diberikan	1	1
12	Guru mengarahkan siswa pada tugas yang diberikan ke mereka	1	1
13	Guru merangkum apa yang telah dipelajari bersama siswa	0	1
14	Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari materi berikutnya	1	1
15	Guru mengakhiri pelajaran dengan doa dan salam	1	1
<b>Jumlah Skor Total</b>		<b>14</b>	<b>15</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>14,5</b>	
<b>Persentase Keterlaksanaan</b>		<b>96,66%</b>	

Merujuk tabel tersebut, observasi penerapan penggunaan media canva pada siklus II sesi 1 sudah diterapkan 14 dari 15 aspek dan pada siklus II sesi 2 sudah diterapkan semua aspek. Diimplementasikan penggunaan media canva memperoleh skor 96,66% dengan kategori "Sangat Baik".

## b. Hasil Pengamatan Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

Tabel 5. Pengamatan Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek Kreativitas (Menurut Munandar 2014)	Skor Kreativitas			Persentase (%)
		Pert 1	Pert 2	Rata-rata Skor	
1	Penasaran dan ingin tahu	41	43	42	87,50
2	Sering mengajukan pertanyaan menggugah pikiran	37	41	39	81,25
3	Memberikan banyak ide dan saran	38	41	39,5	82,29
4	Dapat mengungkapkan pendapatnya secara spontan dan tanpa rasa malu	38	40	39	81,25
5	Memiliki rasa estetika yang baik	41	43	42	87,50
6	Memiliki pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain	37	38	37,5	78,12
7	Memiliki selera humor yang baik	40	43	41,5	86,45
8	Mempunyai daya imajinasi yang kuat	45	47	46	95,83
9	Dapat menyampaikan pemikiran dan aggasan yang berbeda (orisinil)	37	42	39,5	82,29
10	Dapat bekerja sendiri	44	46	45	93,75
11	Suka mencoba hal baru	43	45	44	91,66
12	Dapat mengembangkan ide-ide	42	44	43	89,58
<b>Jumlah Total</b>		<b>483</b>	<b>513</b>	<b>498</b>	<b>1037,47</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>40,25</b>	<b>42,75</b>	<b>41,50</b>	<b>86,45</b>

Berdasarkan tabel di atas, Pengamatan terhadap keseluruhan kreativitas siswa siklus II sudah ada peningkatan melebihi 76% sesuai kriteria keberhasilan yang ditetapkan pada setiap indikator. Hasil pengukuran kreativitas siswa siklus II sebesar 86,45%.

## c. Perbandingan Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Tabel 6. Perbandingan Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II.

No	Aspek Kreativitas (Menurut Munandar 2014)	Persentase%		Kriteria Keberhasilan
		Siklus I	Siklus II	
1	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	73,95	87,50	
2	Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot	66,66	81,25	

3	Memberikan banyak gagasan dan usul	69,79	82,29	
4	Mengungkapkan pendapat mereka secara spontan dan tanpa rasa takut	67,70	81,25	
5	Memiliki rasa keindahan	71,87	87,50	
6	Mereka memiliki idesendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain	65,62	78,12	
7	Memiliki rasa humor yang tinggi	72,91	86,45	
8	Memiliki imajinasi yang kaya	84,37	95,83	
9	Dapat mengemukakan pemikiran dan gagasan yang berbeda (orisinalitas)	72,91	82,29	≥ 76%
10	Dapat bekerja sendiri	82,29	93,75	
11	Suka mencoba hal-hal baru	80,20	91,66	
12	Dapat mengembangkan ide	78,12	89,58	
<b>Jumlah Total</b>		<b>886,39</b>	<b>1037,47</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>73,86</b>	<b>86,45</b>	
<b>Kategori Kreativitas</b>		<b>Cukup</b>	<b>Sangat Baik</b>	

Dari tabel tersebut, rata-rata persentase indikator kreativitas siswa siklus I sebesar 73,86 tergolong “cukup”, sehingga dinyatakan gagal pada siklus I. Pada siklus II meningkat hingga 86,45 dengan kategori “sangat baik”. Kriteria keberhasilannya adalah minimal 76% dianggap berhasil. Oleh karena itu, seluruh indikator kreativitas siswa meningkat dari siklus I ke siklus II.

Tabel 7. Perbandingan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	DS	85	85	100
2	DRP	60	80	80
3	F	60	75	88
4	FM	60	75	94
5	IK	60	75	94
6	LA	86	85	85
7	MIF	60	65	88
8	MRG	60	65	91
9	NSE	60	65	80
10	RR	60	65	91
11	SOF	85	75	97
12	VNS	60	85	97
<b>Jumlah</b>		<b>796</b>	<b>895</b>	<b>1085</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>66,33</b>	<b>74,58</b>	<b>90,41</b>
<b>Belum Tuntas</b>		<b>9 (75%)</b>	<b>4 (33%)</b>	<b>-</b>
<b>Tuntas</b>		<b>3 (25%)</b>	<b>8 (67%)</b>	<b>12 (100%)</b>



Pada prasiklus, ditemukan 9 siswa yang nilai tidak tuntas dan hanya 3 yang lulus. Pada siklus I, 4 siswa tidak mencapai hasil belajar dan hanya 8 siswa yang menggapai hasil belajar. Sementara hasil belajarnya pada siklus II ada peningkatan hingga 12 lulusan. Rata-rata nilai total siswa pada siklus terakhir sebesar 66,33 poin, pada siklus I 74,58 poin, dan pada siklus II sebesar 90,41 poin. Dari hal tersebut terlihat dari hasil belajar siswa mencapai 25% dari hasil belajar siklus sebelumnya. Pada siklus I, hasil nilai siswa meningkat menjadi 67 persen. Selain itu dalam siklus II hasil nilai siswa meningkat sebesar 100 persen.

**4. Uji tes hasil belajar siswa pra siklus dan siklus I**

Tabel 8. Paired Samples Statistic Prasiklus dan Siklus I

Paired Samples Statistics					
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1 Pra_Siklus	66.33	12	11.460	3.308	
Siklus_1	74.58	12	8.107	2.340	

Tabel 9. Paired Samples Statistic Prasiklus dan Siklus I

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pra_Siklus - Siklus_1	-8.250	9.928	2.866	-14.558	-1.942	-2.879	11	.015

Berdasarkan output SPSS 25 diperoleh nilai sig (kedua sisi) sebesar 0,015 dan 0,05 antara data hasil prasiklus dengan siklus I yang mana Ha ditolak dan Ho diterima sesuai kaidah penerimaan Ha. Jadi perbedaannya sangat besar yaitu dengan menggunakan media canva hasil belajar siswa kelas XI jurusan seni lukis SMK Negeri 4 Padang meningkat pada pra siklus ke siklus I.

**5. Uji tes hasil belajar siswa siklus I dan siklus II**

Tabel 10. Paired Samples Statistic Siklus I dan Siklus II

Paired Samples Statistics					
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1 Siklus_1	74.58	12	8.107	2.340	
Siklus_2	90.42	12	6.487	1.873	

Tabel 11. *Paired Samples Statistic* Siklus I dan Siklus II

	Paired Differences					t	df	Sig. (2- tail ed)
	Mean	Std. Devi ation	Std. Error Mea n	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Siklus_1 - Siklus_ 2	-15.833	8.747	2.525	-21.391	-10.276	-6.270	11	.000

Berdasarkan output SPSS 25, nilai Sig (kedua sisi) antara data hasil siklus I dan siklus II adalah 0,000 dan 0,05. kesimpulannya perbedaan ini signifikan. Hal ini berarti pemanfaatan media canva bisa membuat hasil belajar seni lukis dekoratif siswa kelas XI jurusan seni lukis SMK Negeri 4 Padang meningkat dari siklus 1 ke siklus 2..

### Simpulan

Berdasarkan data di atas, bahwa penggunaan media canva untuk meningkatkan kreativitas belajar seni lukis dekoratif di kelas XI seni lukis SMK Negeri 4 Padang dinyatakan adanya peningkatan. Dapat disimpulkan hasil persentase indikator kreativitas siswa pada siklus I sejumlah 73,86% yang terkategori "cukup". Pada siklus II sejumlah 86,45% yang terkategori "sangat baik". Dengan begitu, penelitian ini dianggap berhasil..

## **Referensi**

Djamarah, Syaiful, Bahri. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Cet 14. Jakarta: Rineka Cipta

Sadiman, Arief S. Dkk. 2012. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo

Sanjaya, Wina. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana.

Wardani, Igak. 2007. Strategi Pembelajaran Sekolah Berstandar Internasional dan Nasional. Jakarta: PT Pustaka Jays.