

**Pengaruh *Work Based Learning* dalam Pembelajaran IPS Terhadap
Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa**
(Penelitian *Quasi Eksperimen* Pada Materi Kewirausahaan dan Ekonomi Kreatif Mata
Pelajaran IPS)



Oleh

Aida Fitri Handayani 1706430

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2019

**PENGARUH *WORK BASED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN IPS
TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA**

**(Penelitian *Quasi Eksperimen* Pada Materi Kewirausahaan dan Ekonomi Kreatif
Mata Pelajaran IPS)**

Oleh
Aida Fitri Handayani, S.Pd.
Universitas Pendidikan Indonesia

**Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial
Sekolah Pascasarjana**

© Aida Fitri Handayani
Universitas Pendidikan Indonesia
November 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
**Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.**

LEMBAR PENGESAHAN

AIDA FITRI HANDAYANI

NIM 1706430

**PENGARUH *WORK BASED LEARNING* DALAM
PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL
BELAJAR SISWA (Penelitian *Quasi Eksperimen* Pada Materi
Kewirausahaan dan Ekonomi Kreatif Mata Pelajaran IPS)**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd.
NIP. 196220718 198801 2 001

Pembimbing II



Dr. Murdiah Winarti, M.Hum.
NIP. 19600529 198703 2 002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed.
NIP. 19611014 198601 1 001

PENGARUH *WORK BASED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA

(Penelitian *Quasi Eksperimen* Pada Materi Kewirausahaan dan Ekonomi Kreatif
Mata Pelajaran IPS)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi karena rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa yang kurang maksimal khususnya pada materi kewirausahaan dan ekonomi kreatif pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *work based learning* (studi lapangan) dalam pembelajaran IPS terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 3 Jatiwangi, dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII-D sebagai eksperimen dan kelas VII-E sebagai kelas kontrol tahun ajaran 2019/2020. Pertimbangan khusus yang digunakan karena jumlah siswa yang sama dan diajar oleh guru pengampu IPS yang sama. Penelitian ini menunjukkan *pertama* perbedaan nilai siswa pada hasil *pretest* dan *posttest* yang berdampak baik pada proses pembelajaran dengan menggunakan *model work based learning*, *kedua* nilai yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video, *ketiga* perbedaan dalam penilaian dibidang kreativitas siswa, dikelas eksperimen dan kontrol, *keempat* hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *work based learning* dengan implementasi studi lapangan berpengaruh terhadap kreativitas siswa, hal tersebut didasari karena pengenalan permasalahan secara langsung sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Sementara, penayangan menggunakan media video mendapatkan hasil yang tidak terlalu besar sehingga berdampak terhadap peningkatan kreativitasnya.

Kata kunci : Hasil belajar, Kreativitas, *Work based learning*.

INFLUENCE OF WORK BASED LEARNING IN THE IPS ON CREATIVITY AND STUDENT LEARNING OUTCOMES

(Research on Quasi experiments on entrepreneurship material and creative economics of IPS subjects)

ABSTRACT

This research is behind because of the lack of creativity and the learning outcomes of students that are less than the maximum, especially in entrepreneurship material and creative economy on IPS subjects. This research aims to determine the influence of the learning model of work based learning (field study) in the IPS learning of creativity and learning outcomes in SMP Negeri 3 Jatiwangi, using the method of quasi experiment and quantitative approach. The population in this study was the VII-D class as an experiment and the VII-E class as the control class of the 2019/2020 school year. Special considerations were used because of the same number of students and taught by the same IPS-forgiving teacher. This research shows the first difference in the value of students in pretests and posttest results that have a good impact on the learning process by using the work based learning model, both grades gained by students during the teaching and learning activities with using video media, the three differences in the assessment of the creativity of students, in class experiments and controls, the four results of the study showed that the use of work based learning with the implementation of field studies affect the Student creativity, it is based on the direct recognition of the problems so as to improve student learning outcomes in the IPS learning. Meanwhile, views using video Media Get results that are not too big and have an impact on the increased creativity.

Keywords: creativity, learning outcomes, *Work based learning*.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Sistematika Penulisan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Mengenai Pembelajaran IPS	12
B. Kajian Mengenai <i>Work Based Learning</i>	19
C. Kajian Mengenai Kreativitas	23
D. Kajian Mengenai Hasil Belajar	28
E. Penelitian Terdahulu	30
F. Kerangka Berpikir	31
G. Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Metode Penelitian	33
B. Desain Penelitian	33
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	34
D. Operasional Variabel	35

E. Instrumen Penelitian	36
F. Teknik Analisis Instrumen	37
1. Uji Validitas	37
2. Uji Reabilitas	38
3. Tingkat kesukaran soal	39
4. Daya Pembeda	39
G. Analisis Data	41
1. Uji Normalitas	41
2. Uji Homogenitas	41
3. Uji Gain (N-Gain)	42
H. Uji Hipotesis	42
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Temuan Penelitian	43
1. Gambaran Umum Tempat Penelitian	43
2. Deskripsi Kelas Penelitian	44
3. Pelaksanaan Penelitian	44
4. Hasil Penelitian	44
5. Analisis Validitas Soal	50
6. Pengujian Hipotesis	53
B. Pembahasan Hasil Penelitian	53
1. Proses Pembelajaran IPS Menggunakan Work Based Learning Terhadap Hasil Belajar	53
2. Proses Pembelajaran IPS Menggunakan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar	57
3. Perbedaan Kreativitas dengan Menggunakan <i>Work Based Learning</i> dan media video	60
4. Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran IPS yang Menggunakan <i>Work</i> <i>Based Learning</i> dengan Media Video terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa	64
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Rekomendasi	70

DAFTAR PUSTAKA 72

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VI). Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi. Aksara
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ali, M. (2013). *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Deaux, dan Wrightsman. (1988). *Social Psychology in the 80's*. Monterey. California : Brooks
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fraenkel, Jack R. (2012). *How to design and evaluate research in education*
- Gardiner, A. (2016). *Work Based Learning: Keeping Youth on Track*. Durham: Master of Public Policy, Duke University
- Gunawan. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik* . Jakarta : Bumi Aksara
- Hake, R. (1999). *Analyzing Change / Gain Score*. Indiana: Indiana University
- Hamad, i, dkk. (2013). *Kurikulum 2013*. Jakarta : Pusat Informasi dan Hubungan Masyarakat (PIH) Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hasibuan & Moedjiono. (1986). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remadja Karya
- Hurlock, E. B. (1992) *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Ihsan, F. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Komalasari, K. (2011). *Media Pembelajaran IPS*. Bandung : Program Studi Pendidikan IPS
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Latipun. (2004). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.

- Munandar, U. (1992). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah (Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua)*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munandar, U. (2001). *Pengalaman Hidup 10 Tokoh Kreativitas Indonesia : Mengembangkan Kreativitas*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Munthe, B. (2009). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin : Aswaja Pressindo
- Noor. J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Prenada Media Group
- Parnes. (1967). *Creative Behaviour Guide Book*. New York : Scribners Sons
- Purwanto, N. (1995) *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Karya
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Raelin, J. A. (2008). *Work Based Learning Bridge Knowledge an Action in the workplace*. New and revised edition. San Fransisco: John wiley and sons
- Rousseau, J.J. (2003). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer mengembangkan profesionalisme guru abad 21* . Bandung : Alfabeta
- Sapriya. (2008). *Pendidikan IPS*. Bandung : CV. Yasindo Multi Aspek
- Soemanto, W. (1993). *Pendidikan Wiraswasta*. PT. Bumi Aksara
- Somantri, N. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sudarminta. (1991). *Filsafat Proses, Sebuah Pengantar Sistematis Filsafat Alfred North Whitehead*. Yogyakarta : Kanisius
- Siswanto, B. T. (2012). *Pendidikan Vokasi, Work-Based Learning, dan Penyelenggaraan Program Praktik Pengalaman Lapangan*.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono. (2002). *Statistika Untuk Penelitian Cetakan Ketujuh*. Bandung : CV. Alfabeta

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaatmadja. (1984). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Sunyoto. (2013). *Metedologi Penelitian Akuntansi*. Bandung : PT. Refika Aditama Anggota Ikapi.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Supardan. (2010). *The Development of Teacher Creativity (Pengembangan Kreatifitas Guru)*. Garut : Rahayasa Research and Training
- Supriadi. (1994). *Karakteristik dan Orang-Orang Kreatif dalam Lapangan Keilmuan. Disertasi. PPS. IKIP. Bandung : tidak diterbitkan*
- Supriadi, D. (2001). *Kreativitas Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Suryobroto, B. (2005). *Tata Laksana Kurikulum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suryabrata, S. (2000). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trianto. (2010) . *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2011). *Mendessain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Edisi ke-4. Jakarta : Kencana.
- Usman, H. (2006). *Pengantar Statistika*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Jurnal dan Artikel

- Aprilliana Widiani , Hastuti. (2018). *Efektivitas Studi Lapangan di Kawasan Mangrove dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi pada Siswa SMA*. Jurnal Pendidikan IPS Volume 5, No 1, March 2018 (12-19). [Tersedia online : <http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>]
- Astuti, H, Dwy. (2015). *Peningkatan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Melalui Metode Jigsaw pada Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi IKIP Veteran Semarang. Vol. 1 No. 2, Oktober 2013.
- Baskara. (2013). *Studi Tentang Mahasiswa dalam Merekonstruksi Pembelajaran Terpadu (Studi Inkuiri Naturalistik pada Mahasiswa Semester Enam Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Islam Riau)*. Jurnal Penelitian vol.01 No.1.

- Becker, K. (2007). *Digital game based learning once removed: Teaching teachers*. *British Journal of Educational Technology*, 38 (3), 478-488 [Tersedia online : <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00711.x>]
- Berns, R.G. and Erickson, P.M. (2001). *Contextual Teaching and Learning The Highlight Zone: Research @ Work No. 5*. [Tersedia Online : <http://www.nccte.org/publications/infosynthesis/highlighzone//highligh05/index.asp>]
- Budiarti, Yesi. (2016). *Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS*. ISSN: 2442-9449 Vol.3.No.1 (2015) 61-72. Jurnal Promosi Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro.
- Danny. (2012). *Pengembangan Kreativitas Peserta Didik : Tuntutan bagi Guru dalam Mengembangkan Model Pembelajaran*. FKIP UKSW
- Fajriah, dkk. (2012). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII C Smp Negeri 24 Banjarmasin Melalui Model Problem Based Instruction dengan Pendekatan Open-ended Tahun Pelajaran 2011/2012*
- Fauzi. (2013) *Penggunaan Metode Think-Pair-Share Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar dan Hasil Belajar IPS*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 23 (5), hlm 209-216
- Febrianti, Y. dkk. (2016). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang*. *Jurnal Profit* Volume 3, Nomor 1, Mei 2016
- Glass, et al., (2014). *Delivering Work Based Learning* accessed May 25, 2014 from. [Tersedia Online: <http://www.scotland.gov.uk/Publications/2002/06/14558/3244>]
- Ibda, fatima. *Perkembangan kognitif : Teori Jean Piaget Intelektualita* volume. 3, nomor 1 januari – juni 2015
- Ismail, S. et al. (2015). *Comparison of the Work-based Learning Models and Implementation in Training Institutions Malaysia*. th World Congress on Technical and Vocational Education and Training (WoCTVET) 5th-6th November 2014. [Tersedia Online : www.sciencedirect.com]. Diakses 07/02/2019

- Kenedi. (2017). *Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto*. PP. 329 – 347. Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 3 No. 2, Juni 2017
- Lynch, R.L. & Harnish D. (1998). *Preparing pre-service teachers education student to used work based startegies to improve contectual teaching and learning. Preparing teachers to enchance Student success in the workplace and beyond*. PP. 127-158. Colombus : OH ERIC Dearinghouse on Adult Career, and Vocational Education.
- Patriana, dkk. (2017). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Proses Belajar Ekonomi SMA Negeri 4 Pontianak*. Vol 6, No 2 . Online : jurnal.untan.ac.id. Diakses : 10/03/2019
- Sebayang, N. Dkk. (2017). *Penerapan Work Based Learning Terhadap Praktik Pemasangan Keramik Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan*. Jurnal Building Education Building Volume 3, Nomor 2, Desember 2017: 55-61, ISSN : 2477-4898.
- Setiana N. (2014). *Pembelajaran IPS Terintegrasi dalam Kontek Kurikulum 2013*. Bandung : Universitas Terbuka UPBJJ. Vol.6 No 2 Juli 2014.
- Setyowati & Fimansyah. (2018). *Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia Volume 3 Nomor 1 Bulan Maret 2018 page 14-17, p-ISSN: 2477-6254 e-ISSN : 2477 – 8427.
- Seufert, S. (2000). *Work Based Learning and Knowledge Management: An Integrated Concept of organization Learning ECIS 2000 Proceedings*. hlm. 148.
- Simbolon, dkk. (2015). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Kontekstual terhadap Berpikir kritis Siswa SMP*. Tersedia online di Edusains Website:<http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/edusains> Edusains, VII (1), 2015, 97-104.
- Siswanto, Budi Tri. (2012) *Model Penyelenggaraan Work Based Learning Pada Pendidikan Vokasi Diploma III Otomotif*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 1, Februari 2012.
- Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Graha Aksara

- Sulaiman, dkk. (2004). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu*. ISSN : 2085-6601 EISSN : 2502-4590. Online : ojs.uma.ac.id . Diakses 07/03/2019
- Sukidjo. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Model Problem Learning Peningkatan Hasil Belajar Media Stimulan Gambar*. Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS Volume 2, No 1, Maret.
- Sumarno, A. (2011). *Pengertian Hasil Belajar*. [Tersedia Online : <https://adikasimbar.wordpress.com>]. Diakses : 06/07/2019
- Tahe Heljayanti. (2013). *Penggunaan Metode Field Study dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Geografi di Kelas VIII SMP Negeri 11 Palu*. [Tersedia Online : E-Journal Geo-Tadulako FKIP UNTAD.] Diakses : 16/11/2019
- Yusuf, R, Dkk. (2014). *Pengaruh Kreativitas Belajar dan Persepsi Siswa dalam Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ekonomi Pada Siswa Kelas VIII SMP N 2 Bonjol*. [Tersedia Online : <https://www.neliti.com/publications/29815>.] Diakses 02/03/2019
- Widia, V. Dkk. *Pengaruh Metode Karya Wisata Terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Ekonomi Daerah Sekitar*. [Tersedia Online : <https://ejournal.upi.edu>] Diakses 14/11/2019
- Wahyudin, dkk. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Sejarah di SMA Islam Al-Azhar 8 Summarecon*. Jurnal Pendidikan Sejarah Vol.6 No. 2 Juli 2017. [Tersedia Online : DOI <https://doi.org/10.21009/JPS.062.07>. Diakses 02/03/2019]

Tesis

- Arfan, A. (2012). *Penerapan Metode Fieldwork Dalam Proses Pembelajaran IPS Geografi di SMPN 3 Ungaran Tahun 2011/2012*. Online. <https://lib.unnes.ac.id/14814/> Tesis : Fakultas Ilmu Sosial.
- Wahyuni, N. (2013) *Pengaruh Pemanfaatan ci gunung Sebagai Sumber Pembelajaran Geografi terhadap Hasil Belajar*. Tesis : Program Magister : UPI Bandung
- Agustina, Cahya Wulan. (2016). *Problematika Pembelajaran IPS bagi Siswa SMP Negeri 2 Nguling Pasuruan*. Online : <http://etheses.uin->

malang.ac.id/3854/1/12130141.pdf. Tesis : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dokumen

Arsip SMP Negeri 3 Jatiwangi

Depdikbud. (1993). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Kemendikbud.

Depdiknas. (2003). *Pendekatan dan Teknik Kontekstual (Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Jakarta: Ditjen Dikdasemen.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2006). *Kurikulum IPS*. Jakarta : Permendiknas.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. (2014). *Permendikbud No.104 Tahun 2014*. Jakarta : Permendikbud

Pusat Informasi dan Hubungan Masyarakat. (2013)

Sumber dari Internet

Dewantoro, H. (2016) *Pembelajaran Berpusat pada Siswa Agar Siswa Aktif*. [Online] Diakses dari <http://silabus.org/pembelajaran-berpusat-pada-siswa/amp/> [14/07/2019]

Endarta, A. (2013). *Pembelajaran Kurikulum 2013*. [Online] Diakses dari <https://belajarpedagogi.wordpress.com/2014/05/04/pembelajaran-kurikulum-2013/>

Kemendikbud. (2013). *Kurikulum 2013 disesuaikan dengan tuntutan perbandingan internasional*. (Online). Diakses dari <http://kemendikbud.go.id/kemendikbud/berita/1334>.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]