

**OPTIMALISASI *CASE METHOD* MENGGUNAKAN MEDIA MUSIK
DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DAN XII
REKAYASA PERANGKAT LUNAK PADA MATA PELAJARAN
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK SMKS MUHAMMADIYAH
CAMPAKA PURWAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Oleh :
Louis Aprilia Pratama
1805137

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2022**

LEMBAR HAK CIPTA

**OPTIMALISASI *CASE METHOD* MENGGUNAKAN MEDIA MUSIK
DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DAN XII
REKAYASA PERANGKAT LUNAK PADA MATA PELAJARAN
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK SMKS MUHAMMADIYAH
CAMPAKA PURWAKARTA**

Oleh

Louis Aprilia Pratama

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Kampus Daerah Purwakarta

© Louis Aprilia Pratama

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Louis Aprilia Pratama, 2022

**OPTIMALISASI *CASE METHOD* MENGGUNAKAN MEDIA MUSIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI DAN XII REKAYASA PERANGKAT LUNAK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN
BERORIENTASI OBJEK SMKS MUHAMMADIYAH CAMPAKA PURWAKARTA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

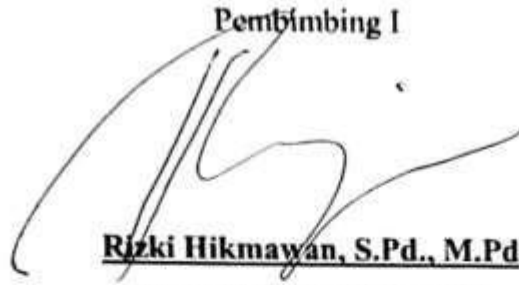
LEMBAR PENGESAHAN

LOUIS APRILIA PRATAMA

**OPTIMALISASI *CASE METHOD* MENGGUNAKAN MEDIA MUSIK
DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DAN XII
REKAYASA PERANGKAT LUNAK PADA MATA PELAJARAN
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK SMKS MUHAMMADIYAH
CAMPAGA PURWAKARTA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Rizki Hikmawan, S.Pd., M.Pd

NIP.920171219880731101

Pembimbing II



Ahmad Fauzi, S.Si., M.T

NIP.920171219820915101

Mengetahui :

Ketua Program Studi

Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd

NIP. 920171219910625101

Louis Aprilia Pratama, 2022

**OPTIMALISASI *CASE METHOD* MENGGUNAKAN MEDIA MUSIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI DAN XII REKAYASA PERANGKAT LUNAK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN
BERORIENTASI OBJEK SMKS MUHAMMADIYAH CAMPAGA PURWAKARTA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

PERNYATAAN ANTI PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Optimalisasi *Case method* Menggunakan Media Musik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Dan XII Pada Mata Pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Rekayasa Perangkat Lunak SMKS Muhammadiyah Campaka Purwakarta” sepenuhnya merupakan hasil karya diri saya sendiri.

Didalamnya saya tidak melakukan penjiplakan atau melakukan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat. Dengan Pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang diberikan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau pihak lain yang mengklaim terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Louis Aprilia Pratama

NIM. 1805137

**OPTIMALISASI CASE METHOD MENGGUNAKAN MEDIA MUSIK
DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DAN XII
REKAYASA PERANGKAT LUNAK PADA MATA PELAJARAN
PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK SMKS MUHAMMADIYAH
CAMPAKA PURWAKARTA**

Louis Aprilia Pratama
NIM : 1805137

ABSTRAK

Skripsi ini membahas mengenai pengaruh penggunaan media musik digital terhadap hasil belajar siswa dengan domain kognitif yang dilaksanakan di SMKS Muhammadiyah Campaka Purwakarta terhadap siswa kelas XI dan XII Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dengan mata pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek (PBO). Media musik digital diproduksi dengan menggunakan software Digital Audio Workstation yang divalidasi oleh ahli berupa produser, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kuasi eksperimen dengan menempatkan kelas XI RPL sebagai kelas kontrol dan kelas XII RPL sebagai kelas eksperimen dengan perangkat pengukuran berupa pre test dan post test untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang dikomparasikan dengan menggunakan pengujian statistic. Pengujian statistic tersendiri terdiri dari 3 tahapan yaitu adalah uji statistic deskriptif, uji normalitas dan uji *mann whitney u*. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam kurun waktu 1 bulan penuh dengan total 16 pertemuan yang dilakukan dikedua kelas dimulai dari pelaksanaan pre test, treatment dan post test. Untuk perlakuan tersendiri kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran case method dan menggunakan media musik digital sedangkan untuk kelas kontrol hanya menggunakan model pembelajaran case method tanpa menggunakan media musik digital.

Kata kunci : Musik digital, Case method dan hasil belajar.

**CASE METHOD OPTIMIZATION USING DIGITAL MUSIC MEDIA
TOWARDS LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS IN CLASS XI AND
XII OF SOFTWARE ENGINEERING IN OBJECT ORIENTED
PROGRAMMING SUBJECTS OF MUHAMMADIYAH CAMPAKA
PURWAKARTA VOCATIONAL SCHOOL**

Louis Aprilia Pratama
NIM : 1805137

ABSTRACT

This thesis discusses the effect of using digital music media on student learning outcomes with the cognitive domain implemented at SMKS Muhammadiyah Campaka Purwakarta for students in class XI and XII of Software Engineering (RPL) with Object Oriented Programming (PBO) subjects. Digital music media is produced using Digital Audio Workstation software which is validated by experts in the form of producers, this study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research design by placing class XI RPL as a control class and class XII RPL as an experimental class with measurement devices in the form of pre-test and post-test. test to measure student learning outcomes compared using statistical testing. The statistical test itself consists of 3 stages, namely descriptive statistical tests, normality tests and mann whitney u tests. The research was carried out within a full month with a total of 16 meetings held in both classes starting from the implementation of the pre test, treatment and post test. For separate treatment, the experimental class uses the case method learning model and uses digital music media, while for the control class only uses the case method learning model without using digital music media.

Keywords: Digital music, Case method and learning outcomes.

Louis Aprilia Pratama, 2022

*OPTIMALISASI CASE METHOD MENGGUNAKAN MEDIA MUSIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI DAN XII REKAYASA PERANGKAT LUNAK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN
BERORIENTASI OBJEK SMKS MUHAMMADIYAH CAMPAKA PURWAKARTA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ANTI PLAGIARISME	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	17
1.1 Latar Belakang.....	17
1.2 Rumusan Masalah.....	19
1.3 Batasan Masalah	20
1.4 Tujuan Penelitian Skripsi.....	20
1.5 Manfaat Penelitian Skripsi.....	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	22
2.1 Kajian Teori	22
2.2 Metodologi Penelitian.....	70
2.3 Penelitian Terdahulu.....	75
BAB III METODE PENELITIAN	79
3.1 Desain Penelitian	79
3.2 Lokasi, Subjek dan Sampel	79
3.3 Instrumen Penelitian	80
3.4 Prosedur Penelitian	82
3.5 Teknik Analisis Data	84
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	88
4.1 Temuan Penelitian	88
4.2 Pembahasan	107
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	119

Louis Aprilia Pratama, 2022

OPTIMALISASI CASE METHOD MENGGUNAKAN MEDIA MUSIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DAN XII REKAYASA PERANGKAT LUNAK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK SMKS MUHAMMADIYAH CAMPAKA PURWAKARTA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

5.1 Kesimpulan	119
5.2 Implikasi	120
5.3 Rekomendasi	120
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN I PERANGKAT PEMBELAJARAN.....	134
LAMPIRAN II INSTRUMEN PENELITIAN.....	145
LAMPIRAN III PENGOLAHAN DATA	164
LAMPIRAN IV DOKUMENTASI DAN ADMINISTRASI.....	170
BIODATA PENULIS	184

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kaitan dimensi belajar dan case method (Robert 1992).....	30
Gambar 2.2 Ilustrasi fungsi media pembelajaran.....	33
Gambar 2.3 Analogi siswa dan tipe media pembelajaran.	39
Gambar 2.4 Hubungan evaluasi dan asesmen (Aikenhead, Kumano 2001)	51
Gambar 2.5 Keterhubungan asesmen, tes, pengukuran dan evaluasi.....	52
Gambar 2.6 Desain pembuatan media pembelajaran musik digital.	60
Gambar 2.7 Hubungan musik digital dan jenis media pembelajaran.....	61
Gambar 2.8 Hubungan musik digital dengan karakteristik case method.	62
Gambar 2.9 Hubungan musik digital dengan pembuatan media pembelajaran.	63
Gambar 2.10 Tahapan pembuatan media pembelajaran musik digital.	64
Gambar 2.11 Mengidentifikasi case method dan kegiatan belajar.....	66
Gambar 2.12 Penentuan jenis musik terhadap kegiatan pembelajaran.	67
Gambar 2.13 Klasifikasi metode penelitian kuantitatif.....	72
Gambar 2.14 Klasifikasi jenis metode penelitian eksperimen	73
Gambar 2.15 Klasifikasi metode penelitian eksperimen.....	74
Gambar 3.1 Desain penelitian kuasi eksperimen	79
Gambar 3.2 Lokasi SMKS Muhammadiyah Campaka Purwakarta.....	80
Gambar 3.3 Prosedur penelitian.	82
Gambar 3.4 Rumus uji Mann Whitney U.	87
Gambar 4.1 Nilai Pre Test Kelas Eksperimen.....	95
Gambar 4.2 Grafik perolehan pre Test eksperimen	95
Gambar 4.3 Tabel. Nilai Pre Test Kelas Kontrol	96
Gambar 4.4 Grafik perolehan pre test kontrol.....	96
Gambar 4.5 Grafik perolehan pre test kelas kontrol dan eksperimen	96
Gambar 4.6 Nilai post test kelas eksperimen	101
Gambar 4.7 Grafik perolehan post test eksperimen	101
Gambar 4.8 Nilai post test kelas kontrol.....	102
Gambar 4.9 Grafik perolehan post test kelas kontrol.....	102
Gambar 4.10 Grafik perolehan post test eksperimen dan kontrol.....	103
Gambar 4.11 Grafik komparasi eksperimen dan kontrol.	110
Gambar 4.12 Tracking instrumen musik.....	111

Gambar 4. 13 Editing instrumen musik.	112
Gambar 4. 14 Mixing instrumen musik.	112
Gambar 4. 15 Mastering instrumen musik.	113
Gambar 4. 16 Tingkatan keaktifan dan partisipasi siswa.....	114
Lampiran 1. 1 RPP PBO XI RPL 1	134
Lampiran 1. 2 RPP PBO XI RPL 2.....	135
Lampiran 1. 3 RPP PBO XII RPL 1.....	136
Lampiran 1. 4 RPP PBO XII RPL 2.....	137
Lampiran 1. 5 Materi pembelajaran GUI.....	138
Lampiran 1. 6 Kisi-kisi desain media pembelajaran musik digital	139
Lampiran 1. 7 Materi konsep PBO.	140
Lampiran 1. 8 Materi Praktik PBO menggunakan Netbeans.....	141
Lampiran 1. 9 Proses pembuatan musik tenang.....	142
Lampiran 1. 10 Proses pembuatan musik tegang.....	142
Lampiran 1. 11 Proses pembuatan musik sedih.....	142
Lampiran 1. 12 Proses pembuatan musik senang	143
Lampiran 1. 13 Proses pembuatan musik diskusi	143
Lampiran 1. 14 Proses tracking midi.	143
Lampiran 1. 15 Proses mixing musik.....	144
Lampiran 1. 16 Proses recording musik.....	144
Lampiran 1. 17 Proses mastering musik.	144
Lampiran 2. 1 Soal pre test kelas XI bagian 1.	145
Lampiran 2. 2 Soal pre test kelas XI bagian 2.	146
Lampiran 2. 3 Soal pos test kelas XI bagian 1.....	147
Lampiran 2. 4 Soal post test kelas XI bagian 2.....	148
Lampiran 2. 5 Soal pre test kelas XII bagian 1.	149
Lampiran 2. 6 Soal pre test kelas XII bagian 2.	150
Lampiran 2. 7 Soal post test kelas XII bagian 1.	151
Lampiran 2. 8 Soal post test kelas XII bagian 2.	152
Lampiran 2. 9 Kisi-kisi soal pre test dan post test kelas XI.....	153
Lampiran 2. 10 Kisi-kisi soal pre test dan post test kelas XII.....	154
Lampiran 2. 11 Validasi soal pre test dan post test RH.	155

Louis Aprilia Pratama, 2022

OPTIMALISASI CASE METHOD MENGGUNAKAN MEDIA MUSIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DAN XII REKAYASA PERANGKAT LUNAK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK SMKS MUHAMMADIYAH CAMPAKA PURWAKARTA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Lampiran 2. 12 Validasi soal pre test dan post test IS	156
Lampiran 2. 13 Lembar validasi RPP IS.....	157
Lampiran 2. 14 Lembar validasi RPP NL.....	158
Lampiran 2. 15 Lembar validasi RPP AR.....	159
Lampiran 2. 16 Lembar observasi dan pengamatan.	160
Lampiran 2. 17 Validasi desain media musik.	161
Lampiran 2. 18 Lembar validasi musik digital DK.	162
Lampiran 2. 19 Lembar validasi musik digital MA.....	163
Lampiran 3. 1 Uji Normalitas Pre Test dan Post Test Eksperimen	164
Lampiran 3. 2 Histogram pre test eksperimen	164
Lampiran 3. 3 Histogram post test eksperimen.....	165
Lampiran 3. 4 Histogram pre test kontrol	165
Lampiran 3. 5 Histogram post test eksperimen.....	166
Lampiran 3. 6 Q-Q Plot pre test kontrol	166
Lampiran 3. 7 Plot post test kontrol	167
Lampiran 3. 8 Plot pre test eksperimen.....	167
Lampiran 3. 9 Plot post test eksperimen	168
Lampiran 3. 11 Ranks Mann Whitney U Pre Test	168
Lampiran 3. 12 Test Statistik Pre Test Mann Whitney U	168
Lampiran 3. 13 Ranks Mann Whitney U Post Test.....	169
Lampiran 3. 14 Test Statistik Post Test Mann Whitney U	169
Lampiran 4. 1 Proses diskusi didalam kelas.	170
Lampiran 4. 2 Pelaksanaan pre test dan post test.....	171
Lampiran 4. 3 Penyampaian hasil diskusi didalam kelas.....	172
Lampiran 4. 4 Kegiatan pembelajaran didalam kelas.	173
Lampiran 4. 5 Pembuatan GUI manual.....	174
Lampiran 4. 6 Hasil pembuatan GUI	175
Lampiran 4. 7 SK pembimbing skripsi bagian 1.....	176
Lampiran 4. 8 SK pembimbing skripsi bagian 2.....	177
Lampiran 4. 9 SK pembimbing skripsi bagian 3.....	178
Lampiran 4. 10 SK pembimbing skripsi bagian 4.....	179
Lampiran 4. 11 SK pembimbing skripsi bagian 5.....	180

Lampiran 4. 12 Kartu bimbingan skripsi dosen 1.....	181
Lampiran 4. 13 Kartu bimbingan skripsi dosen 1.....	182
Lampiran 4. 14 Lembar usulan sidang skripsi	183

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Komparasi traditional teaching dan case method.....	23
Tabel 2.2 Tabel perbedaan karakteristik tim dan grup.....	27
Tabel 2. 3 Contoh perbandingan tes, pengukuran dan evaluasi.....	52
Tabel 2. 4 Storyboard penerapan musik digital.....	69
Tabel 2. 5 Jumlah siswa kelas XI dan XII	79
Tabel 3. 1 Jenis instrumen penelitian kuantitatif.	81
Tabel 3. 2 Kriteria uji normalitas.	86
Tabel 3. 3 Kriteria uji Mann Whitney U.	87
Tabel 4. 1 Instrumen penelitian.....	88
Tabel 4. 2 Validitas RPP dengan menggunakan CVI	89
Tabel 4. 3 Uji validitas desain musik digital pembelajaran.	91
Tabel 4. 4 Uji validitas musik digital.	92
Tabel 4. 5 Validitas soal pre test dan post test dengan menggunakan CVR.....	93
Tabel 4. 6 Analisis statistik deskriptif.....	97
Tabel 4. 7 Kriteria uji normalitas.	98
Tabel 4. 8 Uji normalitas hasil pre test.	98
Tabel 4. 9 Kriteria Uji Mann Whitney U.	99
Tabel 4. 10 Tingkatan Whitney U Pre Test.....	100
Tabel 4. 11 Uji statistik Mann Whitney U pre test.....	100
Tabel 4. 12 Analisis statistik deskriptif hasil post test.	103
Tabel 4. 13 Kriteria uji normalitas.	104
Tabel 4. 14 Uji Normalitas hasil post test.	104
Tabel 4. 15 Kriteria uji Mann Whitney U.	105
Tabel 4. 16 Tingkatan Statistik Mann Whitney U Post Test.....	106
Tabel 4. 17 Uji Statistik Hasil Post Test Mann Whitney U	106
Tabel 4. 19 Perbandingan Nilai Pre Test dan Post Test.	109
Tabel 4. 20 Jenis musik dan keterangannya.....	113

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, A. T. B., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2018). Adopsi Teknologi Digital Audio Workstation Dengan Pendekatan Difusi Inovasi (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Adopsi Teknologi Rekaman Digital Pada Studio Rekaman Di Kota Solo) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- AECT. "The Definition of Educational Technology," 1977. Edisi Indonesia Diterbitkan CV Rajawali dengan judul Definisi Teknologi Pendidikan. Seri sPustaka Teknologi Pendidikan No.7)
- Agustin, V. N. 2013. Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem based learning (PBL). *Journal of Elementary Education*, 2 (1).
- Ahmad, M., & Tambak, S. (2018). Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Pelajaran Fiqh. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 15(1), 64-84.
- Alfin, J. (2014). Analisis karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar.
- Alifah, F. N. (2019). Pengembangan Strategi Pembelajaran Afektif. *Tadrib*, 5(1), 68-86.
- Andaryani, E. T. (2019). Pengaruh Musik Sebagai Mood Booster Mahasiswa. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 1(2), 109-115.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. A Bridged Edition*. New York: David McKay Company, Inc
- Andita, C. D., & Desyandri, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Musik Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 205-209.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 4(1), 80-86.
- Anisah, A. S., & Suntara, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran debate untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 254-267.
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). Instrumen Pengumpulan Data.
- Apriyani, D. D. (2017). Pengaruh penggunaan media proyeksi terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (edisi revisi).
- Azwar, S., & Ridho, A. (2013). Abilitas komposit dalam tes potensi. *Jurnal Psikologi*, 40(2), 127-142.
- Babang, V. M. M. F., Margiani, K., & Abdullah, Z. (2019). PENGARUH PENERAPAN METODE MENTAL IMAGERY TERHADAP TEKNIK GUNTINGAN PADA ATLET PERISAI DIRI MTS NEGERI KUPANG. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 10(1), 67-76.
- Bahri Djamarah, Saiful (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Banoë, P. (2003). *Kamus musik*. Kanisius.
- Bell, A. P. (2015). Can we afford these affordances? GarageBand and the double-edged sword of the digital audio workstation. *Action, Criticism & Theory for Musik Education*, 14(1), 43-65.
- Bi, M., Zhao, Z., Yang, J., & Wang, Y. (2019). Comparison of case-based learning and traditional method in teaching postgraduate students of medical oncology. *Medical teacher*, 41(10), 1124-1128.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Boghossian, P. (2002). The Socratic method (or, having a right to get stoned). *Teaching Philosophy*, 25(4), 345-359.
- Borg, W. R & Gall, M.D. 1983. *Educational Research*. New York & London: Longman.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.
- Budiningsih, C. A. (2011). Karakteristik siswa sebagai pijakan dalam penelitian dan metode pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1).
- Cangelosi, J. A. *Merancang tes untuk menilai prestasi siswa*. Bandung: Penerbit ITB. 1995.
- Çaparlar, C. Ö., & Dönmez, A. (2016). What is scientific research and how can it be done?. *Turkish journal of anaesthesiology and reanimation*, 44(4), 212.
- Chasiyah, Chadidjah, & Legowo, Edy. (2009). *Perkembangan Peserta Didik*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Cook, T. D., Campbell, D. T., & Day, A. (1979). *Quasi-experimentation: Design & analysis issues for field settings* (Vol. 351). Boston: Houghton Mifflin.
- Costa, A. L., & Kallick, B. (2000). Discovering and exploring habits of mind. *Explorations in Teacher Education*, 36.

- Creswell, J. W. (2002). Desain penelitian. *Pendekatan Kualitatif & Kuantitatif*, Jakarta: KIK, 121-180.
- Crowe, S., Cresswell, K., Robertson, A., Huby, G., Avery, A., & Sheikh, A. (2011). The case study approach. *BMC medical research methodology*, 11(1), 1-9.
- Dale, E. (1965). *Management: theory and practice*. Rex Bookstore, Inc.
- Daniar Paramita, R. W., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 3*.
- Danim, S. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Dewatara, G. W., & Agustin, S. M. (2019). Pemasaran Musik pada Era Digital Digitalisasi Industri Musik dalam Industri 4.0 di Indonesia. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1), 1-10.
- Djamarah, S.B. & Zain, B. (2013). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 17-26.
- Faizi, Mastur. (2012). *Tiru Cara-Cara Ampuh Mendidik Anak Ala Pendidikan Orang Hebat*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Fakhriyah, F. (2014). Penerapan problem based learning dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1).
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Ferdinand, A. (2014). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung.
- Fine, T. 2008. The Dawn of Commercial Digital Recording. *ARSC Journal*, 2008:Volume 39, No.1, pp.1-18
- Gabel, D. L. (1993). *Handbook of Research on Science Teaching and Learning Project*. Macmillan Publishing Company, Division of Macmillan, Inc., 866 Third Avenue, New York, NY 10022.
- Gagne, R. M. (1970). *Learning Theory, Educational Media, and Individualized Instruction*.
- Gerlach, V. S., Ely, D. P., & Melnick, R. (1980). *Teaching and media*. Prentice-Hall.

- Ghozali, imam. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25. Semarang: Universitas Diponegoro
- Gumanti, A. A. M., Supriadi, N., & Suherman, S. (2018, July). Pengaruh pembelajaran dengan musik klasik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 2, pp. 393-399).
- Gunawan, I. (2015). Studi Kasus (Case Study). *Universitas Negeri Malang*.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 2(02).
- Hadi, S. (1986). Metode Observasi. *Metodologi Research*.
- Hadi, Sutrisno. (1985) *Metodologi Research Jilid 4*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.
- Hafid, A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69-78.
- Hamid, A. (2016). Keefektifan Pembelajaran Ber-Background Musik Instrumenal Klasik Terhadap Aspek Kognitif dan Afektif Siswa. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 5(2).
- Hammond, J. S. (1980). *Learning by the case method*. Boston, MA: Harvard Business School.
- Hamzah B. Uno, *Orientasi baru dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), Hal 14
- Harsanto, R. (2005). *Melatih Anak Berpikir Analitis, Kritis, dan Kreatif*. Jakarta: Grasindo
- Haryoko, S. (2012). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Hasanah, A. (2004). *Mengembangkan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah yang Menekankan pada Representasi Matematik*. Tesis UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Heinich R, et all, 1996, *Instructional Media and Technologies for Learning*, 5 edition, New York : Macmillan Publishing Company.

- Heldisari, H. P. (2019). Pembelajaran Teknik Rekam di Sekolah Menengah Kejuruan (Seni Musik) Melalui Model Pembelajaran Personal. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 199-206.
- Hidayat, Puput Wahyu dan Djamilah Bondan Widjajanti. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 13, No. 1, Hal. 63-75.
- Hidayat, S. (2011). Pengaruh musik klasik terhadap daya tahan konsentrasi dalam Belajar (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Hracs, B. J., Grant, J. L., Haggett, J., & Morton, J. (2011). A tale of two scenes: Civic capital and retaining musical talent in Toronto and Halifax. *The Canadian Geographer/Le Géographe canadien*, 55(3), 365-382.
- Indriantoro, N., dan B. Supomo (1999), *Metodologi Penelitian Bisnis (Untuk Akuntansi & Manajemen)*, edisi pertama, Yogyakarta : BPF.
- Ismail, I., Permanasari, A., & Setiawan, W. (2016). Efektivitas virtual lab berbasis STEM dalam meningkatkan literasi sains siswa dengan perbedaan gender. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 190-201.
- Isnaini, S. N., & Purbaningrum, E. (2020). PENGGUNAAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA PADA SISWA TUNARUNGU. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 16(1).
- Irhamna, S. A. (2017). Dampak Pengembangan Pariwisata Terhadap Perekonomian Masyarakat Sekitar Objek Wisata di Dieng Kabupaten Wonosobo. *Economics Development Analysis Journal*, 6(3), 320-327.
- Jamalus, D. (1988). *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan media visual dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan jasmani indonesia*, 3(1).
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*.

- Jihad, A. (2013). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Penerbit Erlangga.
- Johnson, E. B. (2010). *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Kaifa.
- Juliandri, J., & Anugraheni, I. (2020). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 21-27.
- Junita, J., & Siregar, M. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi dalam Peningkatan Prestasi Belajar pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Makna Kedaulatan Rakyat Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Pinang Kabupaten Labuhanbatu Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015. *CIVITAS (JURNAL PEMBELAJARAN DAN ILMU CIVIC)*, 1(1), 36-45.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis pemahaman konsep dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari minat belajar siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1).
- Kurniawan, T., & Maryani, E. (2015). Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Lingkungan Sekolah terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 24(2), 209-216.
- Kusnida, F., Mulyani, M., & Suâ, A. (2015). Keefektifan penggunaan media audio visual dan media komik strip dalam pembelajaran menulis cerpen yang bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2).
- Kusumawati, H. (2005). Musik Ilustrasi.
- Krikorian, M. (2016). Promoting a contemplative learning and teaching community. *American Educational Research Association Social and Emotional Learning Special Interest Group Fall Newsletter*.
- Kristanto, A. (2016). Development Of E Learning In Audio/Radio Media Development Courses. *Jurnal TEKPEN*, 1(2).

- Latifah, N., & Muhibbin, A. (2013). *Pengembangan Sikap Toleransi Antar Umat Beragama Di Kalangan Remaja (Studi Kasus Kegiatan Rohis Di SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). Analisis kemampuan representasi matematis mahasiswa pada mata kuliah geometri transformasi berdasarkan latar belakang pendidikan menengah. *Jurnal Matematika Integratif*, 13(1), 28-33.
- Li, Y.M, et al. 2015. Research on the Komputer Musik Production Technology System under the Digital Background. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 2015:Vol.10, No.11, pp.21-32
- Lynn Jr, L. E. (1999). *Teaching and learning with cases: A guidebook*. CQ Press.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan metode pembelajaran terhadap minat dan prestasi belajar pendidikan agama Islam. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 150-168
- Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*.
- Marrington, M. (2017). *Composing with the digital audio workstation. The Singer-Songwriter Handbook*, New York: Bloomsbury Publishing, 77-91.
- Meyer, L. B. (2008). *Emotion and meaning in musik*. University of chicago Press.
- Michaelsen, L. K. (1992). Team learning: A comprehensive approach for harnessing the power of small groups in higher education. *To improve the academy*, 11(1), 107-122.
- Miliyawati, B. (2014). Urgensi strategi disposition habits of mind matematis. *Infinity Journal*, 3(2), 174-188.
- Moleong, L. J., & Edisi, P. R. R. B. (2004). *Metodelogi penelitian*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 91-104.
- Munadi, Y. (2008). *Media audio visual*.
- Munthe, A. P. (2015). Pentingnya evaluasi program di institusi pendidikan: sebuah pengantar, pengertian, tujuan dan manfaat. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 1-14.

- Mustamin, H. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Metode Diskusi pada Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Makassar. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 22(1), 180-192.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59-75.
- Nasution, S. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar (Jakarta: Bina Aksara 1990), 21.
- Novikasari, I. (2016). Uji Validitas Instrumen. *Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64-72.
- Nurmala, N., Rohaeti, E. E., & Sariningsih, R. (2019). Pengaruh Habits Of Mind (Kebiasaan Berpikir) terhadap Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP. *Journal on Education*, 1(2), 163-168.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Nursyaidah, N. (2014, July). Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik. In forum paedagogik.
- Nuryatin, S. (2020). Adaptasi metode pembelajaran melalui e-learning untuk menghadapi era new normal.
- Owsinski, B. (2006). *The mixing engineer's handbook*. Thomson Course Technology PTR. 2 Owsinski, B.(2006). *The mixing engineer's handbook*.
- Parwati, N. N. (2019). Adaptasi Pembelajaran Matematika di era Revolusi Industri 4.0. Prosiding SENAMA PGRI, 1, 1-11.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan spss*. Deepublish.
- Piaget, J. (2003). Part I: Cognitive Development in Children--Piaget Development and Learning. *Journal of research in science teaching*, 40.

- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40-47.
- Purwono, J. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, 2(2).
- Qodir, A. (2017). Evaluasi dan penilaian pembelajaran.
- Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Kalam Mulia: Jakarta 2002.
- Rambe, R. A., Mesiono, M., & Marpaung, S. F. (2022). Inovasi Manajemen Kelembagaan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di SMK BM (Bisnis Manajemen) APIPSU Medan. *Jurnal Fadillah: Manajemen Pendidikan Islam & Umum*, 2(1).
- Ratminingsih, N. M. (2016). Efektivitas media audio pembelajaran bahasa Inggris berbasis lagu kreasi di kelas lima sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 27-38.
- Reigeluth, C. M. (1983). Instructional design: What is it and why is it. *Instructional-design theories and models: An overview of their current status*, 1, 3-36.
- Risnawati, A. R. I. (2013). Penggunaan media tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-7.
- Rizaldi, V. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Produksi Musik Digital. *Laporan Karya Skripsi Srata-I Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Roads, C. (2001). Sound composition with pulsars. *Journal of the Audio Engineering Society*, 49(3), 134-147.
- Robbins, S. P., & Udaya, J. (1994). Teori Organisasi: struktur, desain, dan aplikasi.
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media musik dan lagu pada proses pembelajaran. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 35-40.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Rosanty, R. (2014). Pengaruh musik mozart dalam mengurangi stres pada mahasiswa yang sedang skripsi. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 3(2), 24817.

- Rusman, Model-Model Pembelajaran (Jakarta: PT. Rajagrafindo, 2014),
- Sadiman Arief (dkk), 1996 , Media Pendidikan, Jakarta: Rajawali Press
- Salim D, 2010, Pengaruh Musik Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas 2 SMK
1 Salatiga, Jurnal Musik 2(1): 23-32
- Sanjaya, Wina. (2006: 173). Strategi pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan. Jakarta. Kencana Prenada Media Group. • Wahono, Romi Satria. (2006). Aspek dan Kriteria Media Pembelajaran.
- Santoso, O., Wardani, A. P., & Kusumasari, N. (2012). Pengaruh larutan ekstrak siwak (*Salvadora Persica*) terhadap *Streptococcus mutans*: studi in vitro dan in vivo. *Media Medika Indonesiana*, 46(3), 163-167.
- Siberman, M. L. (2018). *Active learning 101 cara belajar siswa aktif*. Nuansa Cendekia.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (1991). Student team learning: A practical guide to cooperative learning. National Education Association Professional Library, PO Box 509, West Haven, CT 06516 (Stock No. 1845-1-00, \$18.95).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). Instructional technology and media for learning.\
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Stiggins, R. J. (2002). Assessment crisis: The absence of assessment for learning. *Phi Delta Kappan*, 83(10), 758-765.
- Subroto, B., & Nasution, D. S. (2001). Pengukuran tingkat kepuasan pelanggan. *Jakarta: Manajemen Usahawan Lembaga Manajemen FE UI*.
- Sudarman. 2007. Problem Based Learning: Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah. *Jurnal Pendidikan Inovatif*. 2 (2): 68-73.
- Sudjana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Sudijono, A. (2012). Pengantar evaluasi pendidikan. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model pembelajaran kooperatif mind mapping berbantu audio visual dalam meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13-19.
- Sugiyono, 2010 Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif dan R&D.. Bandung: Al-Fabeta
- Sugiyono. 2010. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2000. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik rineka cipta Jakarta
- Sujarweni, V. W., & Utami, L. R. (2019). *The master book of SPSS*. Anak Hebat Indonesia.
- Sukada dkk. (2013). Kontribusi Minat Belajar, Motivasi Berprestasi dan Kecerdasan Logis Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Kintamani. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 4, Tahun 2013.
- Sumantri Moh. Syarif, Strategi Pembelajaran (Kota Depok:PT Rajagrafindo, 2015), 2.
- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Supratiknya, A. (2012). Penilaian hasil belajar dengan teknik nontes. *Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma*.
- Sylado, R. (1983). Menuju apresiasi musik. Angkasa.
- Thoha, M. Chabib. Teknik Evaluasi Pendidikan, PT. Raja Grafindo: Jakarta 1990
- Varma-Nelson, P., & Coppola, B. P. (2005). Team learning. *Chemist's guide to effective teaching*, 1, 155-169.
- Vaughan, T. 2004. Multimedia: Making It Work. Edisi ke-6 New York: McGraw-Hill Companies.
- Wahyudiati, D. (2010). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Model Pembelajaran Diskusi Pada Pokok Bahasan Energi Dan

Perubahannya Untuk Menumbuhkan Sikap Ilmiah Siswa. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Model Pembelajaran Diskusi Pada Pokok Bahasan Energi Dan Perubahannya Untuk Menumbuhkan Sikap Ilmiah Siswa.

- Whittington, W. (2014). Horror sound design. *A companion to the horror film*, 168-185.
- Widiastuti, F., Amin, S., & Hasbullah, H. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran *Case method* dalam Upaya Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Perubahan. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 728-731.
- Wiggins, G. (2011). A true test: Toward more authentic and equitable assessment. *Phi Delta Kappan*, 92(7), 81-93.
- Wijaya, H. (2018). Analisis data kualitatif model Spradley (etnografi).
- Wijaya, S. A. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Metode Pembelajaran Debat Aktif Pada Mata Kuliah Kewirausahaan. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan)*, 3(2), 173-182.
- Wijayanto, P. A., Utaya, S., & Amirudin, A. (2017). Efektivitas metode debat aktif dan strategi penerapannya dalam mengoptimalkan pembelajaran geografi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(1), 99-116.
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). Motivasi belajar ditinjau dari dukungan sosial orangtua pada siswa SMA. *Jurnal Psikologi*, 2(1).
- Winursito, R. (2017). *Penerapan Diegetic Sound Effect Sebagai Pembangun Suspense Cerita Dalam Penataan Suara Film Fiksi "Nyonya Rana"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Wulan, A. R. (2007). Pengertian dan esensi konsep evaluasi, asesmen, tes, dan pengukuran. *Jurnal, FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Y. Miarso, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media, 2004
- Yulaelawati, E. 2004. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Pakar Raya Jakarta
- Zainul, A. (2001). Alternative assessment. Jakarta: Dirjen Dikt