

## EVALUASI TERHADAP HASIL PROYEK TUGAS AKHIR JURUSAN MULTIMEDIA DENGAN MODEL CIPP

**Dhyana Sulistyawati**  
SMK N 1 MIRI SRAGEN  
Email: dhyanasulistyawati32@gmail.com

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendiskripsikan konteks, input, proses dan produk dalam pengelolaan ujian proyek tugas akhir. Jenis penelitian ini adalah kualitatif, di mana data penelitian yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka. Kegiatan penelitian ini menggunakan populasi dan sampel. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh warga sekolah di SMK Negeri 1 Miri Kabupaten Sragen. Sedangkan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang dapat memberikan informasi terkait adanya pengelolaan Proyek Tugas Akhir. Data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap sampel penelitian ini, diuraikan dalam bentuk tabel. Panduan lembar kuesioner terdiri dari 22 pernyataan, yang menggambarkan hasil project siswa. Berdasarkan evaluasi context, input, proses, produk *hasil project*, didapatkan data yang menunjukkan bahwa secara context, input, proses, maupun produk *hasil project siswa sangat baik*. Berdasarkan penelitian ini di dapat hasil/ Pada evaluasi *context* data tersebut meliputi tampilan produk, karakteristik program, dan karakteristik pengguna. Pada evaluasi *input* data tersebut meliputi materi yang ada pada produk, standar kompetensi dan kompetensi dasar, rancangan penyusunan program, dan strategi pembuatan produk. Pada evaluasi *proses* data tersebut meliputi ketepatan pengumpulan produk, kesanggupan guru dalam membimbing pembuatan produk, pemanfaatan sarana dan prasarana dalam pembuatan produk, dan siswa mampu menyelesaikan hambatan dalam pembuatan produk. Pada evaluasi *produk* data tersebut meliputi desain produk, desain animasi, desain video, desain audio, ketepatan antara tempo lagu dengan produk.

**Kata kunci:** Model CIPP, Tugas Akhir, Multimedia

## EVALUATION OF THE RESULTS OF THE MULTIMEDIA DEPARTURE FINAL PROJECT WITH CIPP MODEL

**Dhyana Sulistyawati**  
MIRI SRAGEN 1ST STATE VOCATIONAL SCHOOL  
Email: myemail@yahoo.com

### Abstract

*The purpose of this study is to describe the context, input, process and product in the management of the final project project exam. This type of research is qualitative, where research data collected in the form of words, pictures and not numbers. This research activity uses population and samples. The population in this study were all school residents in SMK Negeri 1 Miri, Sragen Regency. While the samples taken in this study are parties who can provide information related to the management of the Final Project. The data obtained from the observations of the sample of this study, are described in the form of tables. The guide questionnaire sheet consists of 22 statements, which describe the student project results. Based on the context evaluation, input, process, product of the project results, obtained data that shows that contextually, input, process, and product the students' project results are very good. Based on this research the results obtained in the evaluation of context data include product display, program characteristics, and user characteristics. In the evaluation of data input includes material that is on the product, competency standards and basic competencies, program design, and product manufacturing strategies. In the process data evaluation includes the accuracy of product collection, the ability of the teacher to guide the manufacture of products, the use of facilities and infrastructure in the manufacture of products, and students are able to solve obstacles in making products. In the evaluation of data products include product design, animation design, video design, audio design, accuracy between song tempo and product*

**Keywords:** Model CIPP, Thesis, Multimedia

## **PENDAHULUAN**

Pencapaian hasil belajar adalah tujuan akhir pembelajaran. Evaluasi merupakan sebuah proses menentukan hasil yang telah di capai dan beberapa kegiatan yang telah direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan (Arikunto, 2010: 1). Dalam proses evaluasi, hal yang harus dilakukan yaitu mengukur sesuatu kegiatan kemudian dinilai hasilnya. Hasil yang dimaksud berupa proyek multimedia yang kemudian akan dikelola sesuai tujuan yang diharapkan.

Bagi pengguna komputer multimedia menurut Daryanto (2011: 50-51) dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi, sehingga proyek dapat dikelola. Pengelolaan proyek adalah suatu proses secara berkesinambungan dan efektif yang menggunakan fungsi-fungsi manajemen atau pengelolaan untuk mengintegrasikan berbagai sumber daya secara efisien dalam rangka mencapai tujuan suatu proyek. Dalam arti sempit, proyek merupakan usaha manusia yang mengolah atau mengubah sumber-sumber ekonomi (bahan-bahan) menjadi produk baru. Sedangkan dalam arti luas, proyek adalah setiap kegiatan yang ditujukan untuk menciptakan atau menambah nilai guna (manfaat) suatu barang/ jasa yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan misalnya dengan menggunakan alat yang berhubungan

dengan multimedia yaitu menggabungkan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan.

Menurut Majid (2007: 181) Pengelolaan proyek juga merupakan kegiatan pengelolaan yang berhubungan dengan pembuatan barang dan jasa. Barang merupakan setiap benda baik yang berwujud maupun tidak berwujud, bergerak maupun tidak bergerak, yang mempunyai tujuan seperti diperdagangkan, dipakai, dipergunakan atau dimanfaatkan oleh konsumen. Proyek siswa Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Miri Kabupaten Sragen yang berupa barang adalah berupa MPI (Media Pembelajaran Interaktif), video klip, dan film pendek. Sedangkan jasa merupakan setiap tindakan atau unjuk kerja yang ditawarkan oleh salah satu pihak ke pihak lain. Proyek siswa Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Miri Kabupaten Sragen yang berupa jasa adalah pembuatan website atau Laman, Pemeliharaan website atau laman, pembuatan permainan (Games), Pembuatan media simulasi, pembuatan video klip, penyuting video (video shooting), editing video. Di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) mata pelajaran yang lebih berkonsentrasi pada pembelajaran yang bersangkutan dengan pembuatan produk. Dengan menerapkan pelajaran keterampilan yang menghasilkan suatu proyek siswa juga dapat menumbuhkembangkan kreatifitas bagi siswa sendiri

Jurusan multimedia SMK Negeri 1 Miri Kabupaten Sragen merupakan jurusan yang mempelajari mengenai desain grafis yang meliputi : pengeditan foto, pembuatan kartu nama dan undangan, media pembelajaran meliputi : media pembelajaran interaktif, pembuatan website, dan pembuatan video meliputi : film pendek, film dokumenter. Pada setiap materi siswa dituntut untuk menghasilkan produk akhir. Dalam pembuatan media pembelajaran dimulai ketika siswa kelas satu, kemudian saat siswa kelas dua diwajibkan memperbaiki proyeknya, agar sempurna dan pada waktu kelas tiga semua siswa multimedia sudah mempunyai proyek yang sudah jadi dan siap di seleksi untuk kemudian dilombakan serta dipasarkan Rossi dan Breidle (1966:3).

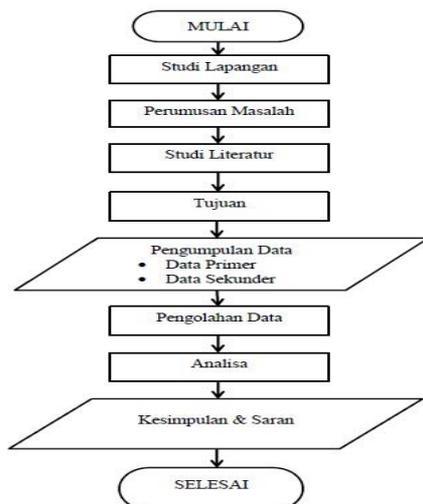
Pembelajaran pada jurusan multimedia SMK Negeri 1 Miri Kabupaten Sragen tentunya dapat menarik perhatian. Saat ini SMK Negeri 1 Miri Kabupaten merupakan sekolah yang telah lama menyelenggarakan jurusan multimedia sehingga mampu menciptakan banyak karya multimedia. Siswa kelas multimedia diharapkan dapat berwirausaha sendiri setelah lulus dari sekolah dan jika mereka meneruskan ke perguruan tinggi mereka juga sudah mempunyai bekal yang banyak. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, bahwa tidak semua siswa dapat menghasilkan produk yang berkualitas sehingga hasil akhirnya tidak dapat

dimanfaatkan. Meskipun sebagian siswa ada yang mengalami kesulitan, tetapi rasa antusias mereka tinggi dalam belajar walaupun mereka mempunyai kemampuan yang berbeda dan sebagian dari mereka memiliki proyek yang belum siap bersaing. Guru harus mempunyai strategi dan evaluasi pembelajaran agar siswa dapat menghasilkan proyek yang berkualitas. yaitu guru harus mengevaluasi proyek siswa berupa produk (multimedia pembelajaran interaktif) MPI Menurut Soetopo (1993:148).

Peran guru disini juga sebagai pengelola hasil proyek Media Pembelajaran Interaktif (MPI) yang telah dibuat oleh siswa. Pada sisi lain, guru menilai hasil proyek MPI dan memilih yang terbaik untuk kemudian digunakan sebagai penilaian kelayakan kelulusan, meskipun tidak digunakan sebagai penentu kelulusan. Hasil proyek multimedia di SMK Negeri 1 Miri Kabupaten Sragen selanjutnya dapat dimanfaatkan guru dalam setiap pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil project berupa media pembelajaran interaktif (MPI) yang berjudul "Pembelajaran IPA". Keberhasilan siswa tersebut memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga siswa perlu diajak untuk menyiapkan diri sejak kelas X, apalagi pencapaian hasil belajar Ujian Proyek Tugas Akhir juga digunakan sebagai salah satu penilaian kelulusan Menurut Majid (2007: 181).

## METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif, di mana data penelitian yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka. Menurut Utama (2010: 282) penelitian kualitatif (*qualitative research*) adalah penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena-fenomena, peristiwa, aktivitas sosial secara alamiah. Stufflebeam, dalam bukunya *Educational Evaluation and Decision Making*, menggolongkan evaluasi program pendidikan atas empat dimensi yaitu model evaluasi konteks, masukan, proses dan produk (*context, input, process, and product* atau CIPP). Berikut adalah prosedur penelitian jenis kualitatif.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Kualitatif  
(Sutama)

Studi lapangan; salah satu proses kegiatan pengungkapan fakta - fakta melalui

observasi/pengamatan dan wawancara dalam proses memperoleh keterangan atau data dengan cara terjun langsung ke **lapangan** (*Field Study*).

Perumusan Masalah; setelah diperoleh gambaran tentang multimedia kelas, keadaan peserta didik dan sarana belajar, serta maka dilakukan tindakan dengan memanfaatkan konteks, input, proses dan produk pengelolaan ujian proyek tugas akhir agar diterima sesuai dengan karakteristik pengguna

Studi Literatur ; mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Disini peneliti menggunakan metode *context, input, proses dan produk*

Tujuan; Untuk mendiskripsikan konteks, input, proses dan produk pengelolaan ujian proyek tugas akhir di agar diterima sesuai dengan karakteristik pengguna.

Pengumpulan data ; sumber data terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung, sementara data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada.

Pengolahan Data; manipulasi data agar menjadi bentuk yang lebih berguna. Pengolahan ini tidak hanya berupa perhitungan numeris tetapi juga operasi-operasi seperti klasifikasi data dan perpindahan data dari satu tempat ke tempat

yang lain, Menurut Utama (2010: 282) penelitian kualitatif (*qualitative research*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh warga sekolah di SMK Negeri 1 Miri Kabupaten Sragen. Sedangkan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang dapat memberikan informasi terkait adanya pengelolaan Proyek Tugas Akhir dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar pada siswa jurusan Multimedia di sekolah tersebut, yaitu kepala sekolah, guru dan siswa di SMK Negeri 1 Miri.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *snowball sampling* yaitu teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian sampel ini disuruh memilih teman-temannya untuk dijadikan sampel begitu seterusnya, sehingga jumlah sampel semakin banyak. Ibarat bola salju yang menggelinding semakin lama semakin besar (Sugiyono, 2010: 61). Sehingga dalam penelitian ini, peneliti berharap dari informasi satu informan dapat menunjukkan informan lainnya yang dapat memberikan informasi terkait dengan pengelolaan ujian nasional berbasis komputer di SMK Negeri 1 Miri Kabupaten Sragen.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Miri Sragen bahwa Pembelajaran yang dilakukan guru multimedia di SMK Negeri 1 Miri, Sragen sudah menggunakan pembelajaran Mandiri, Guru hanya

menampilkan contoh *projerct* hanya untuk gambaran siswa saja, kemudian siswa diharapkan mencari materi dan mengkreatifkan projectnya tersebut dengan keinginannya sendiri dengan panduan buku paket maupun dengan mencari di internet.

Dari data-data yang diperoleh melalui observasi pelaksanaan proses pembelajaran pembuatan project dan materi pembelajaran yang diajarkan di SMK Negeri 1 Miri, Sragen serta wawancara guru jurusan multimedia akan dijadikan bahan untuk menganalisis hasil proyek siswa kelas XII jurusan multimedia di SMK Negeri 1 Miri, Sragen.

Tabel 1. Data Observasi

Nama Responden	Nomor Instrumen																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
UC-1	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	3	3	5	4	5	5	5	5	5	5

Tabel 2. Skor Sub Variabel

Item	Jumlah Skor			
	Sub Variabel 1 (no. 1-6)	Sub Variabel 2 (no. 7-13)	Sub Variabel 3 (no.14-17)	Sub Variabel 4 (no.18-22)
Jumlah Skor	29	32	15	25
Skor Ideal	30	35	20	25
Presentase	96,67%	91,48%	75%	100%
Keterangan	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap sampel penelitian ini, diuraikan dalam bentuk tabel. Panduan lembar kuesioner terdiri dari 22 pernyataan, yang menggambarkan hasil *project*. Panduan lembar kuesioner ini disusun berdasarkan kisi-kisi lembar observasi, dengan item pilihan adalah sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan sangat kurang baik yang hanya dapat dijawab sesuai dengan keadaan nyata di lapangan.

Lembar penilaian ditunjukkan kepada Bapak/ Ibu guru yang mengampu jurusan multimedia sebagai evaluator diminta untuk menilai hasil project yaitu sejumlah 35 project. Setelah selesai diobservasi kemudian hasilnya diolah dengan mentabulasikan hasil yang telah diamati oleh peneliti dan guru sebagai evaluator, kemudian digambarkan dalam bentuk tabel untuk melihat hasil evaluasi berdasarkan model evaluasi CIPP pada evaluasi *hasil project siswa*.

Analisis dilakukan dengan menggunakan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) untuk mengetahui bagaimana evaluasi *hasil project*. Data hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Konteks pengelolaan ujian proyek tugas akhir di SMK Negeri 1 Miri Kabupaten Sragen

Evaluasi terhadap *context* yaitu situasi atau latar belakang yang meliputi tampilan dan karakteristik yang bersangkutan. Evaluasi terhadap *context* juga dapat dijabarkan sebagai upaya yang menggambarkan dan merinci lingkungan, kebutuhan yang tidak terpenuhi, populasi dan sampel yang dilayani, dan tujuan proyek. Evaluasi terhadap *context* dalam penelitian ini meliputi beberapa indikator, yaitu:

- a. Tampilan Produk;
- b. Karakteristik program;
- c. Karakteristik Pengguna;

Berdasarkan 3 (tiga) indikator yang ada, selanjutnya di jabarkan menjadi 6 pernyataan yang menggambarkan context penelitian tentang model pengelolaan proyek Tugas Akhir dalam Meningkatkan Pencapaian Hasil Belajar Pada Siswa Jurusan Multimedia di SMK Negeri 1 Miri Kabupaten Sragen. Enam pernyataan tersebut berupa instrument angket atau kuesioner yang diberikan kepada evaluator untuk memperoleh data di lapangan.

2. Input pengelolaan ujian proyek tugas akhir di SMK Negeri 1 Miri Kabupaten Sragen

Evaluasi terhadap input meliputi sarana/materi/strategi produk, rencana, dan strategi pelaksanaan yang ditetapkan untuk mencapai tujuan dari sistem *hasil project siswa kelas XII jurusan multimedia*.

Evaluasi terhadap *input* dari *hasil project siswa kelas XII jurusan multimedia* dalam penelitian ini meliputi beberapa indikator, yaitu:

- a. Materi yang ada pada produk;
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar pada produk;
- c. Rancangan penyusun program;
- d. Strategi pembuatan produk.

Berdasarkan 4 indikator di atas, selanjutnya di jabarkan menjadi 7 pernyataan yang digunakan mengumpulkan data berkaitan dengan evaluasi terhadap input dari *hasil project*

siswa kelas XII jurusan multimedia di SMK Negeri 1 Miri Sragen. Tujuh pernyataan tersebut berupa instrument angket atau kuesioner yang diberikan kepada evaluator untuk mengumpulkan data dilapangan.

3. Proses pengelolaan ujian proyek tugas akhir di di SMK Negeri 1 Miri Kabupaten Sragen

Evaluasi terhadap proses yaitu meliputi pelaksanaan strategi dan penggunaan sarana/ pemanfaatan/hambatan, di dalam kegiatan nyata di lapangan.

Evalusi terhadap proses dari hasil project siswa kelas XII jurusan multimedia dalam penelitian ini meliputi beberapa indikator, yaitu:

- a. Ketepatan pengumpulan produk;
- b. Kesanggupan guru dalam membimbing pembuatan produk;
- c. Pemanfaatan sarana dan prasarana dalam pembuatan produk;
- d. Siswa mampu menyelesaikan hambatan dalam pembuatan produk.

Berdasarkan 4 indikator-indikator evaluasi terhadap proses di atas dijabarkan 4 pernyataan berupa instrument angket atau kuesioner yang diberikan kepada evaluator untuk mengumpulkan data dilapangan.

4. Produk pengelolaan ujian proyek tugas akhir di SMK Negeri 1 Miri Kabupaten Sragen

Evaluasi produk merupakan evaluasi terhadap hasil yang dicapai baik selama maupun pada akhir pembuatan produk yang bersangkutan (desain produk dan ketepatan produk).

Evalusi terhadap produk dari hasil project siswa kelas XII jurusan multimedia dalam penelitian ini meliputi beberapa indikator, yaitu:

- a. Desain Produk;
- b. Desain animasi;
- c. Desain video;
- d. Desain Audio;
- e. Ketepatan antara tempo lagu dan produk.

Berdasarkan 5 indikator-indikator evaluasi terhadap produk di atas dijabarkan 5 pernyataan berupa instrument angket atau kuesioner yang diberikan kepada evaluator untuk mengumpulkan data di lapangan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan evaluasi konteks, input, proses, produk hasil project, didapatkan data yang menunjukkan bahwa secara context, input, proses, maupun produk hasil project jurusan multimedia telah dikategorikan baik. Dibuktikan dengan perolehan data pada kuesioner/ angket yang menjelaskan tentang hasil project jurusan multimedia. Pada

evaluasi *context* data tersebut meliputi tampilan produk, karakteristik program, dan karakteristik pengguna. Pada evaluasi *input* data tersebut meliputi materi yang ada pada produk, standar kompetensi dan kompetensi dasar, rancangan penyusunan program, dan strategi pembuatan produk. Pada evaluasi *proses* data tersebut meliputi ketepatan pengumpulan produk, kesanggupan guru dalam membimbing pembuatan produk, pemanfaatan sarana dan prasarana dalam pembuatan produk, dan siswa mampu menyelesaikan hambatan dalam pembuatan produk. Pada evaluasi *produk* data tersebut meliputi desain produk, desain animasi, desain video, desain audio, ketepatan antara tempo lagu dengan produk.

Bila dibandingkan secara umum data yang diperoleh di lapangan dengan standar tahapan yang ada, dapat disimpulkan bahwa jurusan multimedia di SMK Negeri 1 Miri, Sragen telah memenuhi standar tersebut, sehingga dapat dibuktikan bahwa secara *context*, *input*, *proses* maupun *produk* hasil *project* siswa jurusan multimedia SMK Negeri 1 Miri, Sragen sudah baik.

Hasil *project* cukup memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreatifitas siswa dalam pembuatan suatu produk. Hal tersebut ditunjukkan dengan ruang mata pelajaran khusus yang didesain oleh guru sesuaikan karakteristik mata pelajaran, dalam mendesain sebuah produk yang mendiskripsikan sebuah mata pelajaran tertentu tidaklah mudah. Guru harus

memiliki kreatifitas yang baik untuk menghasilkan desain produk yang baik pula.

*Hasil project* juga memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan nilai siswa yang rata-rata meningkat, walaupun pada dasarnya peningkatan tersebut juga dipengaruhi oleh kompetensi yang dimiliki masing-masing siswa.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kompetensi, kreatifitas dan motivasi belajar siswa, dalam hal ini dijelaskan jika motivasi belajar siswa meningkat prestasi belajar siswa pun meningkat. Hal tersebut juga diperjelas dengan tujuan hasil *project* siswa yaitu meningkatkan motivasi, kreatifitas dan prestasi belajar siswa, serta menjadikan siswa untuk bisa berwirausaha.

Menurut penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil *project* cukup memberi pengaruh pada peningkatan kreatifitas dan prestasi akademik siswa. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa hasil *project* siswa jurusan multimedia di SMK Negeri 1 Miri, Sragen dapat dikatakan bahwa hasil *project* siswa dalam media pembelajaran interaktif sudah cukup baik dan sesuai dengan karakteristik pengguna, karena telah memenuhi sebagian besar standar pembuatan suatu produk khususnya MPI yang telah ditetapkan, walaupun secara pengelolaan mengalami beberapa kendala. SMK Negeri 1 Miri, Sragen juga telah memenuhi sebagian besar strategi pembuatan hasil *project* siswa jurusan multimedia, yang meliputi: *context*,

input, proses, dan produk. Sedangkan untuk pengelolaan hasil *project* jurusan multimedia, SMK N 1 Miri, Sragen dirasa sudah cukup memenuhi standar yang ada. Terbukti dengan data hasil penelitian yang telah dikemukakan dan dipertegas dengan dokumentasi mengenai proses pembuatan hasil *project* jurusan multimedia di SMK Negeri 1 Miri, Sragen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan: Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis*. Jakarta: PT. Imtima.
- Abdul Majid. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Abu, Sri Nurhidah. 2014. "Pembinaan Guru Oleh Kepala Sekolah dalam Pengelolaan Pembelajaran di Sekolah Dasar". *Bahana Manajemen Pendidikan / Jurnal Administrasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, halaman 704-831.
- Ahmadi, Iif K., Amri S., dan Elisah, T. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2011. *Manajemen Pemasaran: Sari Kuliah*. Bandung: Satu Nusa.
- Depdiknas. 2004a. *Kurikulum SMK Edisi 2004*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan. Illinois: F. E. Peacock Publishers, Inc
- Depdiknas. 2004b. *Pedoman Pelaksanaan Ujian Komponen Program Produktif: Dengan Pendekatan Proyek Tugas Akhir/ Project Work Sekolah Menengah Kejuruan Tahun Pelajaran 2004/2005*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pelaksanaan Ujian Komponen Program Produktif: Dengan Pendekatan Proyek Tugas Akhir/ Project Work Sekolah Menengah Kejuruan Tahun Pelajaran 2005/2006*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamid, Sanusi. 2014. *Manajemen Sumber Daya Lanjutan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamidi, Jazim dan Lutfi, Mustafa. 2010. *Civic Education Antara Realitas Politik dan Implementasi Hukumnya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ibrahim, R dan Ali, Mohammad. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan: Bagian 1 Ilmu Pendidikan Teoritis*. Jakarta: PT. Imtima.
- Rossi dan breidle. 1966. *Dalam sanjaya (2008:204) Perencanaan Dan Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutama, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, PTK, R & D* Surakarta: Fairuz Media.
- Stufflebeam, D. L dan et al. 1971. *Educational Evaluation and Decision Making*. Fourt Printing.