

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *COOPERATIVE LEARNING* DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK SISWA SMK SE-KOTA MALANG PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK OTOTRONIK

Isa Muhammad Said, Eddy Sutadji, Machmud Sugandi
Pendidikan Kejuruan Pascasarjana-Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang. E-mail: isa.muhammad.said@gmail.com

Abstract: This study was carried out to produce a product in the form of teaching materials as well as products supporting teaching materials in the form groupsheet, photoviewer and learning scenarios to support cooperative learning-based scientific approach also investigated how it impacts the learning process in vocational programs ototronik engineering expertise throughout the city of Malang. This study uses the stages of R & D Borg & Gall to make a product, while researching the effect researchers used a quantitative approach to experimental research methods. The samples used were 66 students of class XI, consisting of 37 students as an experimental group and 29 students as a control group. Product validation phase carried out by seven lecturers of Mechanical Engineering, State University of Malang, 2 teachers SMKN 6 Malang Malang and SMK 10 and 25 students SMKN 6 and SMKN 10 Malang. Product testing conducted by some experts that consists of content expert, instructional design experts, media learning expert and small group trial. Based on product testing data obtained from experts such that learning products developed at the level of valid and fit for use as a learning product while in testing the effects of product usage in learning by the student data showed that the products developed significant effect on learning outcomes and effective for use.

Keywords: cooperative learning, scientific learning, learning tools, learning products, student learning outcomes

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar serta produk pendukung bahan ajar berbentuk *groupsheet*, *photoviewer*, dan skenario pembelajaran untuk mendukung pembelajaran kooperatif berbasis pendekatan saintifik juga meneliti bagaimana pengaruhnya dalam proses pembelajaran di SMK pada program keahlian teknik ototronik se-kota Malang. Penelitian ini menggunakan tahap-tahap penelitian R&D Borg & Gall untuk membuat produk, sedangkan untuk meneliti pengaruhnya peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Sampel yang digunakan adalah 66 siswa kelas XI, yang terdiri atas 37 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 29 siswa sebagai kelompok kontrol. Tahap validasi produk dilaksanakan oleh 7 orang dosen Teknik Mesin Universitas Negeri Malang, 2 orang guru SMKN 6 Malang dan SMKN 10 Malang serta 25 orang siswa SMKN 6 dan SMKN 10 Malang. Pengujian produk dilakukan oleh beberapa ahli yang terdiri atas ahli isi materi, ahli perancangan pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan pengujian produk diperoleh data dari ahli-ahli tersebut bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan berada pada level valid dan layak digunakan sebagai produk pembelajaran, sedangkan dalam pengujian pengaruh penggunaan produk dalam pembelajaran oleh siswa diperoleh data bahwa produk yang dikembangkan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan efektif untuk digunakan.

Kata kunci: pembelajaran kooperatif, pembelajaran saintifik, perangkat pembelajaran, produk pembelajaran, hasil belajar siswa

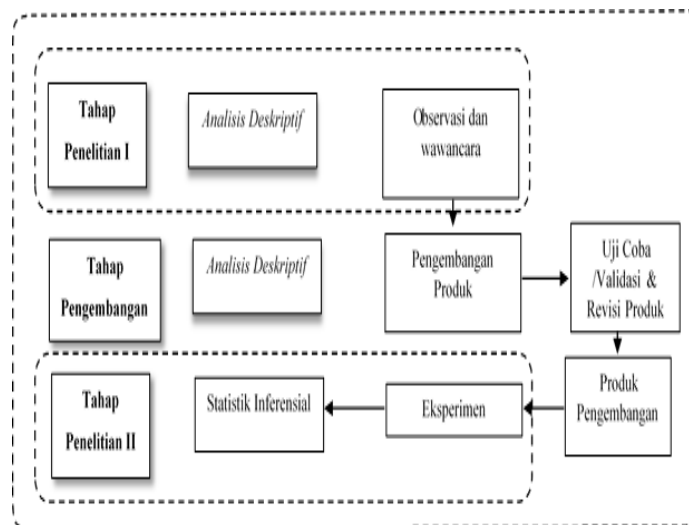
Permasalahan dalam proses pembelajaran di Indonesia belum sepenuhnya bisa teratasi dengan baik. Tahun demi tahun, pemerintah Indonesia terus melakukan pembenahan dalam dunia pendidikan, salah satunya ialah melakukan pembenahan dari segi kurikulum dan standar proses. Sejak diterapkannya kurikulum 2013 maka sekolah di Indonesia wajib menerapkan proses pembelajaran yang dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan saintifik/ilmiah hingga tahun ajaran 2019/2020 (Permendikbud No. 65 tahun 2013, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah). Proses pembelajaran pada K13 di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menggunakan pendekatan ilmiah atau pendekatan saintifik (*scientific approach*). Pendekatan saintifik merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang pertama kali diperkenalkan di Amerika pada akhir abad ke-19 (Hodson,

1996:115). Pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang lebih efektif hasilnya dibandingkan dengan pembelajaran tradisional (Atsnan & Gazali, 2013). Pendekatan saintifik bisa diintegrasikan ke dalam beberapa model pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran saintifik adalah model pembelajaran kooperatif (Nugroho, 2013).

Implementasi integrasi pendekatan saintifik ke dalam pembelajaran kooperatif masih banyak dijumpai kendala, khususnya pada guru SMK. Fenomena tersebut terjadi karena masih banyak guru yang belum bisa mengubah pola pikir pembelajaran dari kurikulum KTSP ke K13 dan belum tersedia bahan ajar yang mendukung pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Produk penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran ini berupaya membantu guru SMK, khususnya bidang studi keahlian teknik ototronik dalam mengimplementasikan K13.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental dan metode R & D Borg & Gall (1983). Penelitian dilakukan selama tiga bulan di SMKN 6 dan SMKN 10 Malang pada jurusan teknik ototroni, sedangkan pengembangan produk dilaksanakan sebelum penelitian eksperimental dilakukan. Adapun rancangan penelitian dapat dideskripsikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rancangan Penelitian

HASIL

Hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan oleh guru dan siswa kelas XI SMK N 6 Malang dan SMK N 10 Malang telah ditemukan beberapa informasi empirik terkait pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di antaranya dapat dideskripsikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Penelitian Tahap 1

No	Observasi & Dokumentasi	SMK N 6 Malang	SMK N 10 Malang
1	Strategi Pembelajaran	Ceramah (<i>tidak sesuai dengan K13</i>)	Ceramah (<i>tidak sesuai dengan K13</i>)
2	Bahan Ajar	Modul, power point	Modul, power point
3	Alat/bahan	Laptop, Infokus, Papan tulis, Engine Stand	Laptop, Infokus, Papan tulis, Engine Stand
4	Wawancara dengan siswa	Siswa jenuh saat pembelajaran teori & praktik berlangsung (<i>siswa membutuhkan metode belajar dan bahan ajar baru</i>)	Siswa jenuh saat pembelajaran teori & praktik berlangsung (<i>siswa membutuhkan metode belajar dan bahan ajar baru</i>)

5	Wawancara dengan guru	Pembelajaran klasik lebih mudah diterapkan (<i>tidak sesuai dengan K13</i>)	Pembelajaran klasik lebih mudah diterapkan (<i>tidak sesuai dengan K13</i>)
6	Sarana dan prasarana	Memadai	Memadai

Berdasarkan penelitian tahap 1 yang dilaksanakan di SMK se-Kota Malang, ditemukan beberapa permasalahan pokok yang terjadi saat proses KBM berlangsung, seperti yang dideskripsikan pada Tabel 1 di atas, bahwa guru belum menerapkan pembelajaran K13 dengan maksimal dan siswa membutuhkan metode belajar serta bahan ajar baru. Setelah melakukan analisis deskriptif melalui observasi dan wawancara, kemudian penelitian dilanjutkan pada tahap pengembangan produk. Hasil pengembangan produk disajikan pada bagian B. Produk yang dihasilkan pada tahap pengembangan.

Produk yang dihasilkan pada Tahap Pengembangan

Produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah bahan ajar untuk pembelajaran kooperatif berbasis pendekatan saintifik, meliputi software multimedia interaktif, *group sheet* “lembar kelompok”, software *photo viewer*, dan skenario pembelajaran. Produk hasil pengembangan telah diupload pada <https://goo.gl/UhKGX0>. Secara rinci produk penelitian dan pengembangan diuraikan sebagai berikut.

- Software Multimedia Interaktif: Software multimedia interaktif produk pengembangan diwujudkan dalam bentuk “.exe” memiliki kapasitas sebesar 304,555 Mb.
- Group Sheet (lembar kelompok): Group sheet diwujudkan dalam bentuk formulir yang mencakup identitas kelompok, tugas masing-masing anggota kelompok, dan poin penting apa yang mereka dapat untuk mereka gunakan sebagai bahan presentasi.
- Software Photoviewer: Software Photoviewer diwujudkan dalam bentuk pemanfaatan penggunaan software svBuilder dengan format gambar JPG, JPEG, GIF, atau PNG
- Skenario Pembelajaran: Skenario pembelajaran diwujudkan dalam bentuk lembar project task.

Analisis Data Uji Coba Produk pada Tahap Pengembangan & Tahap Penelitian II

Produk yang telah dihasilkan kemudian diujicobakan kevalidannya oleh beberapa ahli. Sebagai dasar dan pedoman untuk menentukan tingkat kevalidan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media hasil pengembangan digunakan kriteria kualifikasi penilaian validasi dengan persentase valid minimal 70% (Akbar, 2013), sedangkan hasil analisis data uji coba produk dideskripsikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Uji Coba Produk

Hasil Analisis Data	Skor	Persentase	Keterangan
Uji Ahli Isi Materi	31	77,5%	Valid
Uji Ahli Perancangan Pembelajaran	34	85%	Valid
Uji Ahli Media Pembelajaran	72	90%	Valid
Uji Ahli Kelompok Kecil	940	82%	Valid
Kemenarikan Produk (media)	21	87%	Valid
Kemenarikan Produk (kelompok kecil)	435	90%	Valid

Berdasarkan hasil analisis data uji coba produk oleh beberapa ahli maka didapatkan hasil jika produk yang dihasilkan berada pada level valid dan artinya layak untuk digunakan sebagai produk pembelajaran.

Hasil Penilaian Pembelajaran

Setelah produk pembelajaran diproduksi dan diuji kelayakannya kemudian peneliti mengujicobakannya pada penelitian ekperimental untuk dilihat perbedaan hasil pembelajaran antara siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol. Data hasil penilaian pembelajaran yang disajikan pada bagian ini, yakni hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis data penilaian pembelajaran dilakukan melalui uji t dua sampel independen.

Statiska Deskriptif Hasil Penilaian Pembelajaran

Statistika deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan SPSS. Prosedur statistika deskriptif yang digunakan adalah *frequencies*. Data hasil penilaian pembelajaran yang diringkas meliputi skor *posttest* kelompok eksperimen dan skor *posttest* kelompok kontrol. Hasil statistika deskriptif hasil penilaian pembelajaran selengkapny tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Statistika Deskriptif Data Hasil Penilaian Pembelajaran

		Skor Posttest Eksperimen	Skor Posttest Kontrol
N	Valid	37	29
	Missing	0	0
Mean		82.16	71.59
Median		84.00	72.00
Mode		76	72
Std. Deviation		6.296	5.985
Variance		39.640	35.823

Dari output SPSS pada Tabel 4 di atas terlihat bahwa untuk variabel skor posttest kelompok eksperimen yang dilakukan pada 37 siswa kelompok eksperimen diperoleh mean = 82,16; median = 84,00; modus = 76; standard deviation = 6,296; dan variance = 39,640. Sedangkan untuk variabel skor posttest kelompok kontrol yang dilakukan pada 29 siswa kelompok kontrol diperoleh: mean = 71,59; median = 72,00; modus = 72; standard deviation = 5,985; dan variance = 35,823. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui jika nilai hasil pembelajaran yang diperoleh oleh kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai hasil pembelajaran yang diperoleh oleh kelompok kontrol.

Uji-t dua sampel independen (*independent-samples t test*) hasil penilaian pembelajaran digunakan untuk membandingkan selisih dua purata (*mean*) dari dua sampel yang independen dengan asumsi data terdistribusi normal dan homogen. Data dua sampel yang independen yang akan dibandingkan adalah data hasil posttest kelompok eksperimen dengan data hasil posttest kelompok kontrol. Berdasarkan persoalan yang akan diuji, bentuk hipotesis untuk uji-t yang digunakan adalah uji hipotesis *one-sided* atau *one-tailed test* untuk sisi atas (*upper tailed*) dengan hipotesis:

$$H_0 : \mu_{\text{Eksperimen}} = \mu_{\text{Kontrol}}$$

$$H_1 : \mu_{\text{Eksperimen}} \neq \mu_{\text{Kontrol}}$$

dimana:

$\mu_{\text{Eksperimen}}$ = mean hasil posttest kelompok eksperimen.

μ_{Kontrol} = mean hasil posttest kelompok kontrol.

Hasil uji-t dua sampel independen data hasil posttest kelompok eksperimen dengan data hasil posttest kelompok kontrol selengkapnya terpapar pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji-t Dua Sampel Independen Posttest Kelompok Eksperimen & Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
Skor	Equal Posttest variances assumed	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
		3.072	.084	6.290	61.595	0,00	10.576	1.528	7.523	13.629

Dari output SPSS pada Tabel 5 di atas, nilai $t = 6,290$ dengan derajat kebebasan = 61,595 dan $p\text{-value (2-tailed)} = 0,000$. Karena $p\text{-value} = 0,000$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka $H_0: \mu_1 = \mu_2$ ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara *posttest* kelompok eksperimen dengan *posttest* kelompok kontrol.

PEMBAHASAN

Setelah tahap penelitian dan pengembangan, maka selanjutnya akan dipaparkan tentang kualitas dan efektivitas produk pengembangan karena kualitas dan efektivitas produk merupakan gambaran dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan setelah uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar.

Kualitas Produk

Menurut Kotler (2005:49) Kualitas produk adalah keseluruhan ciri serta dari suatu produk atau pelayanan pada kemampuan untuk memuaskan kebutuhan yang dinyatakan tersirat. Sementara itu, Lupiyoadi (2001:158) menyatakan bahwa konsumen akan merasa puas bila hasil evaluasi mereka menunjukkan bahwa produk yang mereka gunakan berkualitas. Berdasarkan hasil uji coba ahli isi materi, uji coba ahli perancangan pembelajaran, uji coba ahli media pembelajaran, dan uji coba kelompok kecil pada Tabel 2 dideskripsikan bahwa produk hasil pengembangan diklasifikasikan kedalam kategori valid, hal ini berarti produk pengembangan memiliki tingkat kelayakan dan memiliki kualitas untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran. Kotler dan Armstrong (2001:354) menjelaskan bahwa, produk yang berkualitas merupakan produk yang mampu untuk melaksanakan fungsinya, meliputi daya tahan keandalan, ketepatan kemudahan operasi dan perbaikan, serta atribut bernilai lainnya.

Efektivitas Produk

Efektivitas disebut efektif apabila tercapainya tujuan atau sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Streers (1980:4—5) menjelaskan bahwa, Efektivitas dijabarkan berdasarkan kapasitas suatu organisasi untuk memperoleh dan memanfaatkan sumber daya yang langka dan berharga secara sepandai mungkin dalam usahanya mengejar tujuan operasi dan operasionalnya. Robbins (2002:22) mengartikan efektivitas sebagai suatu yang menunjukkan tingkatan keberhasilan kegiatan manajemen di dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, sedangkan Campbell (1989:121) menyatakan bahwa, cara pengukuran terhadap efektivitas ialah dengan mengetahui pencapaian tujuan menyeluruh.

Efektivitas pengembangan produk dilihat dari hasil ujicoba lapangan skala besar yaitu perbandingan antara kesimpulan hasil analisis data penilaian pembelajaran (*posttest*) kelompok eksperimen dibandingkan dengan data hasil penilaian pembelajaran (*posttest*) kelompok kontrol. Kesimpulan hasil analisis data tersebut diperoleh dari uji-t dua sampel independen terhadap hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *cooperative learning* (produk hasil pengembangan) dibandingkan pembelajaran tradisional. Berdasarkan hasil uji t dua sampel independen, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara *posttest* kelompok eksperimen dengan *posttest* kelompok kontrol. Kesimpulan tersebut jika dilihat dari efektivitas produk, maka pengembangan produk yang dihasilkan dilihat dari perbandingan penilaian pembelajaran dapat dikatakan “*efektif*”.

Hal ini disebabkan karena (1) siswa lebih cepat membentuk kelompok ketika mereka diinstruksikan oleh pengajar; (2) siswa-siswa kelompok eksperimen lebih tertib dan teratur ketika mereka mengerjakan tugas yang diberikan oleh pengajar; (3) pada pertemuan pertama satu proses pembelajaran mulai membentuk kelompok hingga menyelesaikan materi pembelajaran didapatkan waktu yang tepat; (4) siswa terlihat antusias dan bersemangat ketika melakukan pembelajaran karena pembelajaran tidak membosankan; (5) siswa dapat mengukur kemampuannya sendiri secara individu melalui *software* multimedia interaktif ketika mereka belajar secara individu; dan (6) guru lebih mudah mengontrol perkembangan siswanya melalui *groupsheet*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Produk penelitian & pengembangan perangkat pembelajaran yang dihasilkan ialah meliputi: program multimedia interaktif, *groupsheet*, *photoviewer*, dan skenario pembelajaran. Produk yang dihasilkan tersebut merupakan perangkat pembelajaran untuk mendukung pembelajaran kooperatif berbasis pendekatan saintifik. Berdasarkan hasil analisis data pengembangan, produk yang dihasilkan disimpulkan memiliki kualitas dan efektif untuk digunakan sebagai produk pembelajaran. Kualitas produk dinilai oleh ahli-ahli pembelajaran dan uji coba kelompok kecil, sedangkan efektivitas produk dinilai oleh hasil penilaian pembelajaran pada uji coba lapangan skala besar dimana hasil pembelajaran memperlihatkan nilai yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil pengamatan selama uji coba produk dan penelitian eksperimental yang dilakukan, produk penelitian dan pengembangan yang dihasilkan memiliki kelebihan, di antaranya (1) siswa lebih cepat membentuk kelompok ketika mereka diinstruksikan oleh pengajar; (2) siswa-siswa kelompok eksperimen lebih tertib dan teratur ketika mereka mengerjakan tugas yang diberikan oleh pengajar; (3) dalam satu proses pembelajaran mulai membentuk kelompok hingga menyelesaikan materi pembelajaran didapatkan waktu yang tepat; (4) siswa dapat mengukur kemampuannya sendiri secara individu melalui *software* multimedia interaktif ketika mereka belajar secara individu; (5) guru lebih mudah mengontrol perkembangan siswanya melalui *groupsheet*.

Saran

Setelah melakukan kajian yang mendalam mulai dari perumusan tujuan hingga pembuatan produk pada tahap akhir dalam pengembangan ini, maka peneliti patut menyajikan saran untuk peneliti selanjutnya yang berkenaan melanjutkan penelitian dan pengembangan ini, saran yang dipaparkan berikut ini dipilah menjadi tiga bagian, yaitu saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan produk lebih lanjut. Saran masing-masing bagian tersebut dipaparkan berikut ini.

1. Saran Pemanfaatan

Produk akhir yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan ini adalah produk pembelajaran berbasis cooperative learning. Saran yang dapat diberikan terkait produk tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut.

- a. Saran untuk siswa ototronik, siswa dapat menggunakan *groupsheet* praktikum pada pembelajaran keahlian ototronik lainnya.
- b. Saran untuk guru pengampu, guru dapat menggunakan skenario pembelajaran pada mata pelajaran lainnya tentunya dengan membuat produk multimedia terlebih dahulu.

2. Saran Diseminasi

Produk akhir yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan ini adalah produk pembelajaran berbasis cooperative learning. Saran diseminasi yang dapat diberikan terkait produk tersebut dipaparkan berikut ini. Saran untuk guru mata pelajaran, yaitu produk pembelajaran *cooperative learning* tersebut dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi siswa di semester yang akan datang. Saran tersebut didasarkan pada hasil uji coba dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan sebagai produk pembelajaran. Kompetensi dan motivasi siswa juga terbukti meningkat sehingga diharapkan akan semakin banyak siswa antusias ketika menerapkan produk hasil pengembangan dalam pembelajaran. Dengan demikian, akan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran siswa ototronik se-Kota Malang.

3. Saran Pengembangan

Saran untuk mengembangkan lebih lanjut produk yang telah dihasilkan melalui penelitian ini, dipaparkan berikut.

- a. Perlu dilakukan penelitian dan pengembangan tentang penerapan bahan ajar hasil pengembangan pada proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum SMK. Sehingga jika produk tersebut dimanfaatkan untuk meningkatkan kompetensi, maka landasan yang paling tepat adalah kurikulum 2013.
- b. Perlu dilakukan penelitian awal untuk dijadikan landasan perlu tidaknya atau tepat tidaknya masalah kompetensi yang dialami oleh siswa diatasi dengan produk pembelajaran berbasis *cooperative learning* dilihat dari data empirik, bukan hanya opini dari kesimpulan hasil observasi dan wawancara oleh peneliti kepada guru pengampu mata pelajaran.
- c. Perlu dilakukan penelitian dan pengembangan tentang produk pembelajaran *cooperative learning* untuk mata pelajaran keahlian otomotif yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Atsnan, M. F., & Gazali, R.Y. 2013. *Penerapan Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran Matematika SMP Kelas VII Materi Bilangan (Pecahan)*. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika dengan tema "Penguatan Peran Matematika dan Pendidikan Matematika untuk Indonesia yang Lebih Baik" pada tanggal 9 November 2013 di Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.
- Borg, W.R., & Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An introduction*. (4th ed). New York & London: Longman.
- Campbell. 1989. *Riset dalam Efektivitas Organisasi*. Terjemahan oleh Sahat Simamora. Jakarta: Erlangga.
- Hodson, D. 1996. Laboratory work as scientific method: Three decades of confusion and distortion. *Journal of Curriculum Studies*. (Online), (<http://65.54.113.26/Publication/3305623/laboratory-work-as-scientific-method-three-decades-of-confusion-and-distortion>), diakses 6 Juni 2015).
- Kotler, P. 2005. *Manajemen Pemasaran*. Jilid II. Edisi Kesebelas. Terjemahan oleh Benyamin Molan. Jakarta: Indeks.
- Kotler, P. dan Armstrong, G. 2001. *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Terjemahan oleh Imam Nurmawan. Jakarta: Erlangga.
- Lupiyoadi, R. 2001. *Pemasaran Jasa*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Robbins. P. S. 2002. *Prinsip-prinsip Perilaku Organisasi. Edisi kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Steers, R. M. 1980. *Efektivitas Organisasi*. Jakarta: Erlangga.