



Pengaruh Menonton Video Pembelajaran Gambar Bentuk Teknik Arsir Terhadap Minat dan Kemampuan Siswa SMK Negeri 1 Donorojo dalam Membuat Karya Seni Rupa

Ariesta Wahyu Wardian¹, Djuli Djatiprambudi², Warju³

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: ariesta.23028@mhs.unesa.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-11-11 Revised: 2024-12-23 Published: 2025-01-03 Keywords: <i>Interest;</i> <i>Ability;</i> <i>Learning Video;</i> <i>Fine Art Drawing Shape.</i>	This study aims to determine the effect of using learning video media to increase students' interest and ability in making fine art works of shading technique. This type of research is experimental. Sampling methods that can be used for sampling include Simple Random sampling, Simple Random Sampling, each element of the population has the same opportunity to be taken. Data collection techniques are tests, questionnaires, and rubrics. Data analysis uses the coefficient of determination (R^2) test and individual/partial parameter significance test (T test). The results obtained are the influence in the interest and ability of students of SMK Negeri 1 Donorojo in making fine art after watching the learning video of shading technique.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-11-11 Direvisi: 2024-12-23 Dipublikasi: 2025-01-03 Kata kunci: <i>Minat;</i> <i>Kemampuan;</i> <i>Video Pembelajaran;</i> <i>Seni Rupa Gambar</i> <i>Bentuk.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam membuat karya seni rupa gambar bentuk teknik arsir. Jenis penelitian eksperimen. Metode sampling yang dapat digunakan untuk pengambilan sampel antara lain Simple Random sampling, Simple Random Sampling, setiap elemen populasi memiliki kesempatan yang sama untuk diambil. Teknik pengumpulan data adalah tes, angket, dan rubrik. Analisis data menggunakan uji koefisien determinasi (R^2) dan uji signifikansi parameter individual/parsial (Uji T). Hasil yang didapatkan adalah adanya pengaruh dalam minat dan kemampuan siswa SMK Negeri 1 Donorojo dalam membuat karya seni rupa setelah menonton video pembelajaran gambar bentuk teknik arsir.

I. PENDAHULUAN

Proses pendidikan adalah suatu proses yang melibatkan interaksi antara tenaga pendidik atau guru dengan siswa atau murid yang terjadi dalam suatu lingkungan atau instansi pendidikan, yang bertujuan untuk memberikan ilmu dan pengetahuan kepada siswa serta mengembangkan potensi setiap siswa (Effanne & Adri, 2022). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab 1 Pasal 1 (ayat 1), bahwa pendidikan sendiri adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Felianti et al., 2022).

Era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) berkembang sangat pesat sehingga setiap tenaga pendidik dan siswa dituntut untuk memiliki kemampuan yang memadai yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman. Proses pembelajaran pada masa ini juga tentulah

berbeda dengan masa lampau. Terjadi sebuah peralihan pembelajaran dari konvensional (dengan mengandalkan buku-buku bacaan serta buku lembar kerja siswa) menjadi berlandaskan teknologi (melibatkan media elektronik). Media elektronik disinyalir mampu membantu penyelenggaraan proses pembelajaran serta pengembangan karakter serta potensi para siswa dalam berbagai bidang yang diminati.

Pembelajaran seni rupa di SMK memiliki beberapa kendala, salah satunya adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa selalu merasa kurang percaya diri apabila diberi tugas untuk membuat karya seni rupa. Siswa merasa tidak mampu atau tidak berbakat, setiap kali diberi tugas praktik membuat karya siswa cenderung melihat referensi karya, baik dari internet ataupun media sosial. Apabila siswa diberikan tugas untuk membuat karya sesuai dengan ide atau imajinasi masing-masing, siswa cenderung ragu untuk membuat. Hal ini dikarenakan siswa merasa tidak bisa membuat karya seni rupa.

Salah satunya usaha untuk memberikan contoh karya kepada siswa dengan menggunakan media video pembelajaran. Video pembelajaran, merupakan salah satu bentuk pengembangan

dari bahan belajar yang berupa media audiovisual yang berisi konsep, prinsip, prosedur, serta teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Felianti et al., 2022).

Sebenarnya penggunaan media elektronik sudah dilakukan oleh beberapa sekolah sejak lama dalam kegiatan pembelajaran. Banyak sekolah yang sudah memanfaatkan media elektronik seperti tayangan video pembelajaran yang ditayangkan melalui VCD dan TV dalam sebuah laboratorium atau ruang kelas di sekolah. Tetapi pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi di masa lampau tentulah berbeda dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di masa kini. Dengan perkembangan teknologi, tenaga pendidik dan siswa kini menjadi tidak asing dengan konsep menyaksikan video pembelajaran, baik secara daring maupun luring. Tentu saja metode ini membuka banyak kesempatan untuk diolah lebih lanjut di kemudian hari.

Salah satu mata pelajaran yang umum disajikan dengan menggunakan video pembelajaran adalah mata pelajaran seni rupa. Seni rupa adalah sebuah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa dirasakan dengan panca indera yang mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan keindahan (Rahmawati, 2022). Selain itu, Pekerti, et al. dalam Rahmawati 2022 juga mengemukakan bahwa seni rupa adalah sebuah bentuk ungkapan seni yang mengekspresikan pengalaman hidup manusia dengan menggunakan beragam unsur seni (unsur rupa/bentuk, unsur gerak, unsur bunyi) untuk menghasilkan susunan atau struktur seni rupa yang dapat dilihat, diamati, diraba, didengar, diapresiasi, oleh publik atau penikmat seni. Berdasarkan definisi di atas, seni rupa selain merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa di berbagai tingkatan sekolah, juga diharapkan dapat menjadi sarana agar siswa dapat mengekspresikan diri sendiri dalam sebuah karya yang dapat dinikmati oleh khalayak.

SMK Negeri 1 Donorojo adalah sebuah institusi pendidikan kejuruan yang berlokasi di Jalan Jajar Indah No. 13 Desa Donorojo, Kecamatan Donorojo, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa di kelas X. Pada ajaran baru tahun 2024-2025, jumlah siswa kelas X di SMK Negeri 1 Donorojo adalah sebanyak 287 orang siswa. Maka dapat

disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti mata pelajaran seni rupa juga sebanyak 287 orang.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang dipakai peneliti untuk mencapai tujuan penelitian adalah dengan menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif dipilih karena sesuai Peneliti hendak meneliti hubungan antar beberapa variabel, yakni video pembelajaran, kemampuan siswa dalam menghasilkan karya rupa, serta meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam membuat karya rupa. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket atau survei.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Uji Koefisien Korelasi (r) Koefisien korelasi adalah bilangan yang menunjukkan kekuatan relasi antara dua variabel atau lebih. Bilangan tersebut juga dapat menunjukkan arah dari variabel-variabel yang diteliti. Kekuatan relasi antar variabel dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi (nilai koefisien korelasi berada di antara -1 dan 1), sedangkan untuk arah dari variabel yang diteliti dinyatakan dalam bentuk positif (+) dan negatif (-).

Berdasarkan hasil pengujian pengaruh X terhadap Y1, diketahui bahwa nilai *Adjusted R²* adalah 0.5974. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel menonton video pembelajaran gambar bentuk memberikan kontribusi terhadap minat dan kemampuan membuat karya seni rupa sebesar 59,74%. Selain itu, didapati nilai r sebesar 0.6020, yang menandakan bahwa hubungan yang terjadi bersifat positif. Hubungan yang bersifat positif dapat diartikan apabila ada peningkatan pada variabel X (menonton video pembelajaran), maka akan menimbulkan peningkatan pada variabel Y1 (minat siswa).

Berdasarkan hasil pengujian pengaruh X terhadap Y2, diketahui bahwa nilai *Adjusted R²* adalah 0.4941. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel menonton video pembelajaran gambar bentuk memberikan kontribusi terhadap minat dan kemampuan membuat karya seni rupa sebesar 49,41%. Selain itu, didapati nilai r sebesar 0.4998, yang menandakan bahwa hubungan yang terjadi bersifat positif. Hubungan yang bersifat positif dapat diartikan apabila ada peningkatan pada variabel X (menonton video pembelajaran),

maka akan menimbulkan peningkatan pada variable Y2 (kemampuan siswa).

Berdasarkan hasil pengujian pengaruh X terhadap Y1 dan Y2, nilai R^2 adalah 0.6563, maka dapat disimpulkan sebanyak 65,63% variabel independen (X) yang dapat dijelaskan melalui variabel-variabel dependen yang digunakan (Y1Y2). Selebihnya, sebesar 34,37% dijelaskan oleh variabel-variabel lain di luar variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini.

B. Pembahasan

Secara umum, tujuan penyelenggaraan sekolah menengah kejuruan (SMK) dimaksudkan untuk menyiapkan siswa 1) memasuki lapangan pekerjaan tertentu serta mengembangkan sikap profesional; 2) memiliki bekal dan kemampuan memilih karir, mampu berkompetisi, dan mampu mengembangkan diri; 3) menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang mandiri dan/ atau mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun masa yang akan datang (Sumantri et al., 2017).

Tujuan pendidikan kejuruan saat ini terutama bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar siap untuk bekerja di bidang tertentu sebagai pekerja atau karyawan (Hanafi, 2013). Pendidikan kejuruan diharapkan dapat selalu berjalan beriringan dengan kebutuhan dunia kerja, meskipun dalam realitasnya, seringkali keduanya tidak selalu sejalan karena memiliki kepentingan yang berbeda, dinamika pelaku yang bervariasi, sistem yang mungkin tidak selalu sesuai, dan perbedaan budaya (Yana, & Wati, 2021). Berdasarkan pandangan di atas, Keberadaan SMK dimaksudkan untuk menciptakan tenaga kerja yang memiliki kompetensi sesuai program keahlian masing-masing. SMK dikatakan berhasil manakala para lulusan sekolah tersebut dapat diserap oleh dunia usaha dan dunia industri (DU/DI) sesuai program keahliannya dan kompetensi keahlian yang tercermin dalam 'sertifikasi' masing-masing. Tujuan utamanya adalah mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang relevan dengan dunia kerja sehingga mereka dapat bekerja sesuai dengan kompetensi dan program keahlian yang dipelajari, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Icek Ajzen, seorang psikolog sosial yang mengembangkan *The Theory of Planned*

Behavior menyatakan bahwa seseorang akan melakukan sesuatu berdasarkan keyakinan mana yang paling menonjol. Semakin besar minat seseorang terhadap suatu hal, maka akan semakin besar pula keinginan seseorang untuk melakukan sebuah tindakan untuk hal tersebut. Sebaliknya, semakin kecil minat seseorang terhadap suatu hal, maka semakin kecil pula keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu yang baik untuk hal tersebut (Ajzen, 1991). Maka berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Ajzen, siswa yang memiliki minat dalam kegiatan pembelajaran seharusnya memiliki keinginan yang tinggi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran serta menunjukkan perhatian yang menyeluruh terhadap topik yang sedang dipelajari, sehingga menghasilkan hasil yang baik juga di kemudian hari.

Baharsyah juga mengemukakan bahwa minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas dan pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang Studi Tertentu Mahasiswa yang berminat terhadap pelajaran maka ia akan memperhatikan pelajaran, lama kelamaan muncul ketertarikan dan perasaan senang sehingga dirinya lebih giat dan bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar (Baharsyah et al., 2023).

Faktor internal menurut R. D. Muliani adalah (1) menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pelajaran; (2) bertanya kepada guru jika ada hal yang tidak dipahami; (3) merasa senang saat mengikuti pembelajaran; (4) merasa mudah memahami materi yang disampaikan; (5) mau melakukan kegiatan belajar dan praktik secara mandiri dan (6) siswa mau mengikuti kegiatan pembelajaran di luar sekolah. Sedangkan faktor eksternal meliputi (1) orang tua siswa mendukung siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) situasi kelas tenang dan nyaman; (3) terdapat banyak perlombaan di luar sekolah; (4) tenaga pendidik yang mau membantu siswa dalam proses pembelajaran (R. D. Muliani, 2022). James P. Duncanson, peneliti dari Princeton University mengemukakan dalam penelitiannya bahwa kegiatan pembelajaran itu selalu berkaitan dengan kemampuan yang terukur (1966: 266). Dengan kata lain, kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar selalu dapat diukur.

Magno & Ouano mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat dijadikan

acuan dalam menentukan kemampuan siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran, di antaranya (1) *Skills*, yakni kemampuan dalam melakukan sesuatu, seperti menulis, berhitung, menggambar, bermain alat musik, dan sebagainya; (2) *Work habits*, yakni memiliki efektivitas dalam merencanakan aktivitas pembelajaran, penggunaan waktu yang baik, serta dapat menggunakan alat dengan baik; (3) *Social attitudes*, yakni peduli dengan kemajuan siswa lain, memahami isu yang terjadi, menghargai milik orang lain, ingin berusaha untuk mencapai hasil terbaik; (4) *Scientific attitudes*, yakni pemikiran yang terbuka untuk ilmu baru, memahami hubungan sebab-akibat; (5) *Interest*, yakni menunjukkan ketertarikan terhadap bidang yang dipelajari, dan (6) *Appreciations*, yakni merasa senang dengan hasil yang dicapai, dapat bereaksi baik terhadap pujian atau kritikan, serta stabil secara emosi (Magno & Ouano, 2015).

Selain faktor-faktor kemampuan peserta didik dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh Magno et al., (Mutch-Jones et al., 2021) mengemukakan bahwa siswa yang memiliki kemampuan belajar adalah siswa yang mampu untuk (1) melakukan praktik secara mandiri; (2) memiliki rasa percaya diri saat melakukan praktik, dan (3) memahami konsep yang dipaparkan dalam video pembelajaran. Video pembelajaran dapat digunakan sebagai media untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Menurut Ema Mardiasrika minat menonton adalah suatu proses yang disadari atau tidak disadari dimana penonton ditempatkan pada alam yang samara yang dihadapkan pada tumpuan cahaya dan membantu menghasilkan ilusi di atas layar (Mardiasrika, 2012).

Kamila menyatakan bahwa menonton secara intens dapat diukur melalui: 1. Tingkat perhatian, 2. Tingkat penghayatan individu dalam menonton video tersebut (Kamila et al., 2021). Menurut Rakhmat (2011) dalam Kamila perhatian merupakan ketertarikan terhadap objek tertentu yang menjadi target perilaku. Hal ini diilustrasikan dengan adanya stimulus yang datang, kemudian stimulus itu direpson, dan responnya berupa tersitanya perhatian individu terhadap objek yang dimaksud. Penghayatan yaitu penghayatan dalam menonton berarti meliputi pemahaman

dan penyerapan terhadap tayangan-tayangan tersebut (Kamila et al., 2021).

Ahyar mengemukakan bahwa karena pembelajaran merupakan sebuah sistem, maka terdapat beberapa komponen yang saling berkaitan secara komprehensif (Unique, 2016). Komponen tersebut adalah tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Senada dengan Ahyar, Maulidar & Salawa dalam jurnalnya juga mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran di sekolah adalah kegiatan pendidikan pada umumnya, yang menjadikan siswa menuju keadaan yang lebih baik (Maulidar & Salawa, 2019). Pembelajaran menurut Ergawati adalah proses yang suatu proses pembentukan perilaku siswa. Siswa memiliki minat dan bakat yang berbeda-beda, mereka juga memiliki gaya belajar yang berbeda-beda (Ergawati et al., 2023). Oleh sebab itu proses pembelajaran adalah proses yang kompleks yang harus memperhitungkan berbagai kemungkinan yang akan terjadi. Kemungkinan itulah yang selanjutnya memerlukan perencanaan yang matang dari setiap guru.

Junaidi mengemukakan bahwa media adalah bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya (Junaidi, 2019). Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Sebuah media pembelajaran haruslah memiliki manfaat untuk siswa. Azizah & Sarumaha mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah (1) Pemahaman yang lebih baik; (2) Keterlibatan yang tinggi; (3) Menyesuaikan dengan gaya Pembelajaran Siswa; (4) Akses yang fleksibel; (5) Pengembangan keterampilan teknologi; (6) Pembelajaran mandiri (Azizah & Sarumaha, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan didapatkan pengaruh menonton video pembelajaran gambar bentuk teknik arsir terhadap minat dan kemampuan siswa SMK Negeri 1 Donorojo dalam membuat karya seni rupa adalah sebanyak 65,63%, sedangkan sebesar 34,37% dijelaskan oleh variabel-variabel lain di luar variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Minat dan kemampuan siswa SMK Negeri 1 Donorojo dalam membuat karya seni rupa dipengaruhi oleh video pembelajaran yang mereka tonton. Media pembelajaran yang dapat dilihat siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru ternyata efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan siswa. Guru berusaha untuk membuat siswa merasa tertarik dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran, sehingga banyak inovasi yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam berkarya seni rupa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Guru harus mau terus belajar mengikuti perkembangan jaman dan teknologi, hal ini tentu sangat diperlukan dalam pengembangan media ajar yang digunakan.
2. Media video pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa, oleh karena itu pembuatan video pembelajaran sangat diperlukan agar siswa dapat lebih tertarik dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Azizah, J., & Sarumaha, Y. A. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Membantu*. 3(2), 397-405. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i2>
- Baharsyah, N. I., Aisyah, A., & Samnur, S. (2023). Pengaruh Minat, Motivasi Belajar Dan Kemampuan Literasi Terhadap Hasil Belajar Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *UNM Journal of Technology and Vocational*, 7(2), 162. <https://doi.org/10.26858/ujtv.v7i2.41161>
- Effanne, A., & Adri, H. T. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Mengembangkan Minat Siswa terhadap Penbelajaran Seni Budaya. *Journal of Education Research*, 1(2), 153-157. <http://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/THEJOER/article/view/138%0Ahttp://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/THEJOER/article/download/138/84>
- Ergawati, E., Affan, I., Zulfahmi, T., Liesmaniar, C., Marsithah, I., & Milfayetty, S. (2023). Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(2), 212. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i2.42464>
- Felianti, E. S., Sae, H. L., & Indarini, E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Visual Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Meta-analisis. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 158-164. <https://doi.org/10.56916/ejip.v1i3.136>
- Hanafi, I. (2013). Re-orientasi keterampilan kerja lulusan pendidikan kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(1).
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45-56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kamila, A. N., Martha, L. P., & Satriani, I. (2021). Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Program Ilook Net Tv Terhadap Perilaku Remaja Dalam Berbusana. *Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi*, 5(1), 1-10. <https://doi.org/10.33751/jpsik.v5i1.3286>
- Magno, C., & Ouano, J. A. (2015). Designing Written Assessment for Student Learning. *Researchgate, May*, 1-334.
- Mardiastika, E. (2012). Analisis Pengaruh Kualitas Layanan, Kualitas Film, Efek Komunitas dan Persepsi Harga Terhadap Sikap Menonton dan Implikasinya Terhadap Minat Menonton. *Perpustakaan Universitas Diponegoro Semarang*, 1-28. <https://repofeb.undip.ac.id/id/eprint/6692>
- Maulidar, & Salawa, U. (2019). Ketrampilan Guru Dalam Memberikan Variasi Stimulus Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas V Sd Negeri 14 Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 6(1), 1-16.

- Mutch-Jones, K., Sengupta, N., Minor, V. C., & Goudsouzian, L. K. (2021). Professional science education videos improve student performance in nonmajor and intermediate biology laboratory courses. *Biochemistry and Molecular Biology Education*, 49(1), 151-159.
<https://doi.org/10.1002/bmb.21415>
- R. D. Muliani, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
<https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Rahmawati, S. (2022). Analisis Karya Lukis Rasyid Maulana Arifudin Dalam Pameran Art For Orangutan. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa Dan Budaya Visual*, 2(2), 42-47.
<https://doi.org/10.21009/qualia.22.01>
- Sumantri, D., Subijanto, Siswantari, Sudiyono, & Warsana. (2017). Pengelolaan Pendidikan Kejuruan: Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 4 Tahun. In M. Dr. Subijanto, M.Ed. Dr. Yaya Jakaria, S.Si. (Ed.), *Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang, KEMDIKBUD* (Copyright@). Puslitjakdikbud.
<https://litbang.kemdikbud.go.id>
- Unique, A. (2016). *Model-Model Pembelajaran* (M. P. Dr. Fatma Sukmawati (ed.); Cetakan Pe, Issue 0). Pradina Pustaka.
- Yana, & Wati, K. D. K. W. M. (2021). Strategi Diferensiasi Dalam Pengembangan Lembaga Pendidikan Kejuruan (Studi Kasus Di SMK N 5 Bojonegoro). *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9, 956-980.