

Video Pembelajaran Sulaman Karawo Berbasis Karakter Melalui Kelas Maya di LKP Provinsi Gorontalo

Rusdin Djibu*, Ummysalam Duludu

Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27180>

Info Articles

History Article

Submitted 23 September 2020

Revised 17 October 2020

Accepted 7 November 2020

Keywords:

tutorial video; Karawo embroidery; character based; virtual class

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Video Pembelajaran Sulaman Karawo Berbasis Karakter Melalui Kelas Maya di LKP Provinsi Gorontalo. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, dokumentasi, dan wawancara. melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dengan melihatnya dari tahap perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengembangan. Pengembangan model dilaksanakan melalui langkah-langkah melakukan analisis kebutuhan pengembangan, menetapkan unsur-unsur yang akan di kembangkan, menyusun video pembelajaran, melakukan validasi video pembelajaran dengan ahli materi, ahli media dan penilaian warga belajar, dan menyusun model akhir. Kajian efektivitas video pembelajaran didahului implementasi video pembelajaran yang dilaksanakan melalui uji coba selama dua kali yakni uji coba tahap LKP Cakrawala. Dari hasil uji coba ini ternyata menunjukkan adanya dampak positif, tidak saja bagi warga belajar tetapi juga bagi pengelola LKP, penyelenggara pelatihan dan Narasumber.

Abstract

This study aims to determine character-based learning videos of Karawo embroidery through virtual classes at LKP Gorontalo Province. This research was conducted using a descriptive method with a qualitative approach. The data collection techniques used in this study were observation, documentation, and interviews. through observation, interviews, and documentation study by looking at it from the planning, implementation, assessment, and development stages. Model development is carried out through the steps of conducting a development needs analysis, determining the elements to be developed, compiling learning videos, validating learning videos with material experts, media experts and learning citizen assessments, and compiling the final model. The study of the effectiveness of the instructional videos was preceded by the implementation of the learning videos which were carried out through two trials, namely the Cakrawala LKP stage trial. From the results of this trial, it turns out that there is a positive impact, not only for the learning community but also for LKP managers, training providers and resource persons.

*Alamat Korespondensi:

E-mail: rusdindjibu@ung.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan suatu sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada warga belajar yang di dalamnya terdapat komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan untuk melakukan nilai-nilai tersebut. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter warga belajar melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Dengan adanya peraturan tersebut maka setiap lembaga satuan pendidikan dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran baik pada pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pada pendidikan non formal seperti pendidikan masyarakat (dikmas) dalam hal ini Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) dan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) menerapkan penguatan pendidikan karakter dalam pelaksanaan pelatihan. LKP dan PKBM merupakan bentuk satuan Pendidikan Nonformal yang diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Kegiatan pelatihan yang terjadi di LKP sama seperti pada lembaga pendidikan formal lainnya. Penilaian dilakukan bukan saja terhadap pengetahuan dan keterampilan tetapi juga terhadap sikap, yang dalam hal ini lebih mengarah pada penguatan pendidikan karakter yang meliputi 5 karakter utama yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.

Pencapaian penguatan pendidikan karakter akan optimal bila narasumber melakukan perencanaan, pelaksanaan pelatihan dan evaluasi dengan baik. Pada aspek pelatihan, narasumber diharapkan mengembangkan model-model pelatihan dengan bantuan bahan ajar yang memadai dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini disadari bahwa pada pembelajaran abad 21, narasumber bukan satu-satunya sumber belajar atau dengan perkataan lain bahwa pelatihan bukan berorientasi lagi pada narasumber tetapi berorientasi pada warga belajar. Dengan demikian narasumber harus dapat mengembangkan bahan ajar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pendidikan karakter.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di LKP khusus pada vokasi karawo Provinsi Gorontalo bahwa terdapat 10 LKP yang pendidikannya belum menerapkan penguatan pendidikan karakter dengan baik. Pada studi pendahuluan yang dilaksanakan di LKP Fanny Bordir yang merupakan tempat uji kompetensi (TUK border dan sulam) belum pernah melakukan pengembangan bahan ajar sesuai dengan pendidikan karakter. Demikian pula halnya dengan PKBM Taman Pendidikan. Hal ini tentunya menjadi kendala dalam penguatan pendidikan karakter itu sendiri. Narasumber pada umumnya melaksanakan pelatihan secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Bahan ajar baik cetak maupun non cetak jarang dipergunakan karena belum dikembangkan bahkan tidak tersedia pada LKP dan PKBM.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deksriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih untuk mendeskripsikan atau menggambarkan hasil temuan penelitian dalam bentuk kalimat-kalimat berupa keterangan atau pernyataan-pernyataan dari responden sesuai dengan kenyataan yang ada. Lembaga yang menjadisasaran adalah LKP Al Falah dan LKP Almirah berlokasi di Kota Gorontalo, serta LKP Nusa Indah beralamatkan di Kabupaten Bone Bolango

Pelaksanaan penelitian ini, dari studi pendahuluan dan implementasi ujicoba model, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) tes, (2) observasi, (3) wawancara, dan (4) dokumentasi. Tes diberikan sebelum perlakuan (freetest) dan setelah perlakuan (posttest). Observasi dilakukan terhadap perilaku kewirausahaan warga belajar dalam pembelajaran. Observasi yang dilakukan bersifat observasi partisipatif mengingat peneliti sendiri menjadi instrumen penelitian, karena proses perumusan hasil penelitian berbasis pada proses. Oleh karena itu, sepanjang proses penelitian berlangsung, peneliti terlibat aktif dalam setting penelitian. Wawancara dilakukan pada studi pendahuluan terhadap pihak terkait dalam hubungannya dengan penyelenggaraan pelatihan, dan program pembelajaran kursus keterampilan tata busana. Sedangkan dokumentasi yang digunakan ada dua macam, yang pertama memotret data tentang profil keterampilan tata busana warga belajar pada studi pendahuluan, dan yang kedua digunakan untuk mengamati perilaku kewirausahaan warga belajar pada pelaksanaan model yang dikembangkan dalam implementasi model (uji lapangan).

Pengembangan instrumen penelitian yang digunakan, ditujukan untuk mengefektifkan proses penelitian. Ada empat jenis alat pengumpul data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yakni: tes, observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang digunakan untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai media dalam meningkatkan proses belajar. Video pembelajaran lebih interaktif dan lebih spesifikasi dari sebuah buku dan berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu. Sukirman (2012) menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Daryanto (2010) mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.

Pemilihan media video yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran harus mempertimbangkan kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Isi informasi dan pengetahuan yang terdapat dalam program video yang dipilih sebaiknya baru (up to date). Media video yang berisi informasi dan pengetahuan tentang teknologi komputer misalnya perlu diperbaharui secara berkala, mengingat teknologi komputer merupakan teknologi yang berkembang secara pesat. Penggunaan media video pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual seperti halnya video dan multimedia dapat digunakan.

Pengembangan video pembelajaran Sulaman Karawo berbasis karakter melalui kelas maya di provinsi Gorontalo merupakan proses penelitian terapan berupa rancangan tipe, desain, bertuk deskripsi, dan system kegiatan yang diproses dengan kaidah-kaidah penelitian ilmiah di bidang Kursus.

Langkah-langkah yang harus ditempuh antara lain Studi pendahuluan dengan output sebagai berikut: (1) Menyusun rancangan pengembangan program/proposal pengembangan, yang memuat secara lengkap konsep rancangan pengembangan program mulai studi pendahuluan hingga akhir pengembangan, dan sudah dilengkapi dengan instrument yang akan digunakan. (2) Melakukan studi pendahuluan pada calon lokasi ujicoba operasional (3 lokasi) dan lokasi ujicoba konseptual (1 lokasi). (3) Menyusun desain pengembangan program sesuai Lampiran III Perdirjen Nomor 02 Tahun 2016. (4) FGD studi pendahuluan dan rancangan pengembangan program/ desain pengembangan program.

Strategi pengembangan video pembelajaran Sulaman Karawo berbasis karakter melalui kelas maya di provinsi Gorontalo dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut: (1) Komponen pengembangan model meliputi input, proses, output dan outcome; (2) Pengembangan video pembelajaran Sulaman Karawo berbasis karakter melalui kelas maya aspek input bidang perencanaan meliputi: (a) Analisis Awal- Akhir:

Kegiatan analisis awal dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya. Pada tahap ini dilakukan telaah terhadap kurikulum karawo yang digunakan saat ini, berbagai teori belajar yang relevan dengan tantangan dan tuntutan masa depan. Selain itu dianalisis pula narasumber yang menjadi instruktur pada pelaksanaan pembelajaran di LKP. (b) Analisis warga belajar: Kegiatan analisis warga belajar merupakan telaah tentang karakteristik warga belajardengan memperhatikan tingkat kemampuan dan pengalaman warga belajar baik individu maupun kelompok. (c) Analisis konsep: Kegiatan analisis konsep ini ditujukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep- konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal akhir. (d) Analisis tugas: Kegiatan analisis tugas mempunyai pengidentifikasian ketrampilan utama yang diperlukan dalam pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini. Kegiatan ini ditujukan untuk mengidentifikasi ketrampilan akademis utama yang akan dikembangkan dalam pelatihan. (e) Tujuan pelatihan: Tujuan pelatihadilakukan untuk mengkonversi analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan yang dinyatakan dengan tingkah laku. Perincian tujuan pelatihan tersebut merupakan dasar dalam penyusunan tes hasil dan rancangan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya.

Adapun berkaitan dengan pengorganisasi meliputi: (a) Pembentukan tim pengembang: Pengembangan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya sulaman karawo diorganisir sedemikian rupa agar diperoleh hasil sesuai yang diharapkan. Pembentukan tim pengembang dimulai dari tim internal yaitu tim yang merumuskan pihak-pihak yang berkompeten dalam pengembangan video pembelajaran meliputi: ahli materi, ahli media, pelaksana pembelajaran dan warga belajar. (b) Pembagian tugas: Tim pengembang yang telah ditetapkan oleh tim internal melakukan pembagian tugas terhadap tim yang telah dibentuk.

Pembuatan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya sulaman karawo, dilaksanakan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: Pertama, Substansi materi meliputi: (a) kebenaran, (b) cakupan materi, (c) kekinian, (d) Referensi. Kedua, tampilan (komunikasi visual) meliputi: (a) navigasi, (b) huruf, (c) media (film, suara, gambar, animasi), (d) warna, (e) animasi (slide), (f) Layout. Ketiga, desain pembelajaran meliputi: (a) judul, (b) SK-KD, (c) tujuan pembelajaran, (d) materi, (e) contoh soal, dan (f) latihan/tes/simulasi. Keempat, pemanfaatan software meliputi: (a) interaktivitas (umpan balik dari sistem ke pengguna), (b) software pendukung, dan (c) originalitas. Kelima, Aspek pendidikan karakter dilaksanakan melalui pembelajaran on off meliputi: (a) Religius, (b) Nasionalis, (c) mandiri, (d) Gotong royong, dan (e) integritas

Revisi terhadap video pembelajaran yang telah disusun dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian para ahli meliputi validasi isi yang mencakup semua video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya yang dikembangkan pada tahap perancangan (Design). Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar melakukan revisi dan penyempurnaan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya.

Secara umum validasi mencakup: (1) Isi video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya, meliputi: (a) isi video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan yang akan diukur. (b) ilustrasivideo pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya dapat memperjelas konsep dan mudah dipahami. (2) Bahasa, meliputi: (a) kalimat pada video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. (b) kalimat pada video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya tidak menimbulkan penafsiran ganda. (3) Uji Coba Video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya Sulaman Karawo. Uji Coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung dari lapangan terhadap video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya yang telah disusun. Dalam uji coba dicatat semua respon, reaksi, komentar dari warga belajar dan parapengamat.

Penilaian oleh warga belajar. Video pembelajaran yang telah disusun dan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi diedarkan kepada warga belajar dalam proses pelatihan. Warga belajar diberikan format penilaian video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya yang digunakan. Kelas maya merupakan salah satu fitur rumah belajar pada Pustekkom Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Interaksi pelatihan dilaksanakan melalui kelas maya dengan mengupload video pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Output yang diharapkan dengan adanya pengembangan video pembelajaran sulaman karawo berbasis karakter melalui kelas maya adalah terdapatnya terdapatnya video pembelajaran yang sesuai dengan KKNI yang terupload pada kelas maya. Outcome yang diharapkan adalah peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Peningkatan terhadap aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap diharapkan akan membentuk karakter yang meliputi: (a) Religius, (b) Nasionalis, (c) mandiri, (d) Gotong royong, dan (e) integritas. Sedangkan untuk softskills dapat menerapkan perilaku-perilaku yang diperoleh selama pelatihan seperti karakter. Pada hardskills, warga belajar mampu membuat karawo secara mandiri maupun secara berkelompok dengan melakukan pengembangan-pengembangan pada aspek-aspek karawo.

Hasil yang dicapai pengembangan video pembelajaran kerajinan sulaman tangan kawaro berbasis karakter melalui kelas maya di LKP Provinsi Gorontalo adalah sebagai berikut: (1) Proses pelatihan, meliputi: (a) 85% isi video pembelajaran dapat dipahami, diterima dan diterapkan warga belajar; (b) 80% warga belajar dan narasumber selama berlangsung proses pelatihan merasakan kondisi yang kondusif, suasana yang menyenangkan, saling menghargai dan saling memiliki kemauan yang tinggi untuk belajar dan membelajarkan; (c) 90% warga belajar merasakan materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan warga belajar sehingga mereka memandang bahwa dengan mengikuti proses pelatihan ini akan memberi manfaat dan berguna bagi kehidupannya kelak; (d) 95% warga belajar aktif mengikuti proses pelatihan dan tidak akan mengundurkan diri karena alasan bahwa video pembelajaran tidak sesuai kebutuhan atau tidak betah dan tidak senang pada kegiatan pembelajarannya; (e) 80% warga belajar mengalami peningkatan pengetahuan, sikap dan kerajinan tangan sulaman karawonya dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan melalui kelas maya.

Adapun yang kedua berkaitan dengan Pasca pelatihan, meliputi: (a) 75% warga belajar dapat merekonstruksi kembali kegiatan kerajinan tangan sulaman karawo yang dipelajarinya tanpa petunjuk/arahan orang lain; (b) 75% warga belajar memiliki orientasi berpikir untuk menjadi orang yang memiliki karakter baik yang ditandai dengan tumbuhnya motivasi warga belajar untuk berwirausaha dengan meningkatkan produktivitas; (c) 75% warga belajar dapat mengaplikasikan hasil belajarnya di tempat bekerja; (d) 75% warga belajar memiliki perilaku produktif yang ditunjukkan dalam aktivitas mengikuti kegiatan kelompok usaha; (e) 80% warga belajar dapat berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan pembangunan.

Pengembangan video pembelajaran kerajinan tangan sulaman karawo berbasis karakter di LKP Provinsi Gorontalo memberikan dampak sebagai berikut: (a) Proses pelatihan menjadi lebih mudah karena menggunakan media informasi dan teknologi berupa kelas maya yang dapat diakses di www.belajar.kemdikbud., dan dapat diakses dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja sehingga tidak mengganggu aktivitas lain warga belajar. (b) Pelatihan dapat dilaksanakan secara on off, artinya pembelajaran dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung sehingga memudahkan narasumber untuk memberikan pemahaman kepada warga belajar terhadap materi yang disampaikan; (c) Biaya yang dikeluarkan oleh warga belajar dalam pelaksanaan pelatihan menjadi berkurang, karena tidak harus setiap hari datang ketempat pelatihan; (d) Warga belajar tinggal mengunduh materi pelajaran di kelas maya tanpa harus mengcopy sehingga secara ekonomis pelatihan melalui kelas maya lebih ekonomis dan praktis; (e) Narasumber jadi lebih memahami penggunaan kelas maya dalam pelaksanaan pelatihan, demikian pula halnya warga belajar.

Adapun berkaitan dengan Kendala dan Solusi yaitu berbicara dengan kendala yang dihadapi adalah: (1) Peserta tidak memiliki HP/Laptop yang digunakan untuk mengakses materi yang diberikan

melalui kelas maya; (2) Ketidaktersediaan data internet menyulitkan warga belajar untuk mengakses materi pelatihan. Adapun berkaitan dengan solusi antara lain (1) warga belajar dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bersama-sama mempelajari materi yang disampaikan melalui kelas maya; (2) mendorong warga belajar untuk selalu berusaha memanfaatkan fasilitas yang diberikan oleh pemerintah dalam peningkatan kualitas Pendidikan.

Berkaitan dengan faktor-faktor yang menjadi pendukung adalah sebagai berikut: (1) dorongan dan motivasi yang diberikan oleh kepala BP Paud dan Dikmas provinsi Gorontalo disertai pendanaan terhadap pelaksanaan pelatihan melalui kelas maya; (2) terdapatnya Duta Rumah Belajar di provinsi Gorontalo yang senantiasa memberikan informasi berupa pengetahuan tentang pemanfaatan rumah belajar khususnya fitur kelas maya; (3) Terdapatnya tim kerja yang solid, bertanggung jawab dan memiliki komitmen yang tinggi dalam pelaksanaan pelatihan melalui kelas maya.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: (a) Pelatihan tentang kerajinan tangan sulaman karawo telah dilaksanakan oleh pemerintah maupun organisasi lainnya, tetapi video pembelajaran yang digunakan, belum dapat mengembangkan keterampilan kerajinan tangan sulaman karawo secara optimal. (b) Pengembangan video pembelajaran kerajinan tangan sulaman karawo berbasis karakter pada kelas maya diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dengan melihatnya dari tahap perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengembangan. Pengembangan model dilaksanakan melalui langkah-langkah melakukan analisis kebutuhan pengembangan, menetapkan unsur-unsur yang akan dikembangkan, menyusun video pembelajaran, melakukan validasi video pembelajaran dengan ahli materi, ahli media dan penilaian warga belajar, dan menyusun model akhir. (c) Kajian efektivitas video pembelajaran didahului implementasi video pembelajaran yang dilaksanakan melalui uji coba selama dua kali yakni uji coba tahap LKP Cakrawala. Dari hasil uji coba ini ternyata menunjukkan adanya dampak positif, tidak saja bagi warga belajar tetapi juga bagi pengelola LKP, penyelenggara pelatihan dan Narasumber. Kajian Efektivitas video pembelajaran dilaksanakan melalui pengujian video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Data dan Informasi Kursus dan Pelatihan. (2018). Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, DIRJEN PAUD DIKMAS Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miftahul, H. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Keputusan Presiden No. 68 Tahun 1998 tentang Pembinaan Kursus dan Pelatihan Kerja
- Nasih, A. M., & Kholidah, L. N. (2009). *Metode dan Teknik. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Refika.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Sagiyanto, T. (2010). *Pengertian Studi Pendahuluan*. (23 Maret 2013, 10:02).
- Sungkono, S. (2009). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar modul dalam proses pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5(1).
- Surat Keputusan Mendikbud Nomor 261 /11/1999 tentang penyelenggaraan kursus.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 26 ayat 5 tentang penyelenggaraan kursus dan pelatihan.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wagner III, J. A., & Hollenbeck, J. R. (2014). *Organizational behavior: Securing competitive advantage*. Routledge.
- Warsihna. (2009). *Modul Pelatihan, Budaya Kerja dan Kerjasama Tim*. Jakarta: Kemdikbud.

Warta, E. (2013). *Pengembangan Produk Mebel Rotan Indonesia*. Ditjen