

**PENGARUH *EXPERIENTIAL LEARNING* DAN  
KREATIVITAS SISWA SDN PELAMUNAN KABUPATEN  
SERANG TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

**( *THE INFLUENCE OF EXPERIENTIAL LEARNING AND STUDENT  
CREATIVITY SDN PELAMUNAN TOWARD THE RESULT OF  
MATHEMATIC LEARNING* )**

**Yani Supriani**

Universitas Serang Raya, yanisupriani92@yahoo.com

**Abstrak**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan interaksi antara model experiential learning dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIA dan VIB SDN Pelamunan Kabupaten Serang, 2017/2018 tahun. Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan Multi Stage Random Sampling. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain faktorial 2X2 dengan tiga variabel yang mengandung dua variabel bebas yaitu model experiential learning dan kreativitas siswa; dan satu variabel dependen adalah hasil belajar matematis. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan teknik uji, teknik kuesioner dan teknik dokumen. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan ANAVA dua sisi dan dilanjutkan dengan uji tukey karena ada pengaruh antara model pembelajaran experiential dengan kreativitas siswa terhadap pemahaman konsep matematik. Sebelum data dianalisis, dilakukan analisis statistik deskriptif dan pengujian data (normalitas dan uji homogenitas). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model experiential learning berpengaruh terhadap hasil belajar matematika, hal ini ditunjukkan oleh hasil anava dimana F hitung adalah (11,589) lebih banyak dan tabel-F untuk tingkat signifikansi 5% (4 , 00); (2) Kreativitas siswa berpengaruh terhadap hasil belajar, hal ini ditunjukkan oleh hasil anava dimana F-hitung (33.362) lebih banyak daripada F-tabel untuk tingkat signifikansi 5% (4,00); (3) Ada interaksi antara model experiential learning dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar, hal ini ditunjukkan oleh hitung F (4.627) lebih besar dari F tabel untuk tingkat signifikansi 5% (4,00); (4) Ada pengaruh pengaruh kreativitas matematika dan model experiential learning untuk hasil belajar siswa hal ini ditunjukkan oleh hasil uji tukey dimana uji hitung (17, 91) lebih tinggi dari t test.

**Kata kunci:** *Experiential Learning, kreativitas, hasil belajar*

### **Abstract**

*The main purpose of this research is to know the influence and interaction between experiential learning model and student creativity toward the result of mathematic learning. Population of this research is student of VIA and VIB class SDN Pelamunan Serang, 2017/2018 year. Sample of this research is taken by using Multi Stage Random Sampling. Research design used in this research is factorial design 2X2 with three variables which contains two independent variables are experiential learning model and student creativity; and one dependent variable is the result of mathematic learning. Collecting of the data is conducted by using test technique (the result of mathematic learning), questioner technique (student creativity) and document technique (experiential learning model). Data collected is analyzed by using ANAVA two sides and it is continued with the tukey test because there is influence between experiential learning models with student creativity toward the result of mathematic learning. Before the data is being analyzed, it is conducted descriptive statistical analysis and data testing (normality and homogeneity tests). Result of the research shows that: (1) experiential learning model gives influence to the result of mathematic learning, it is showed by the result of anava where F count is (11,589) more and F-table for the significance level 5% (4,00); (2) student creativity gives influence to the result of mathematic learning, it is showed by the result of anava where the F-count (33,362) more than F-table for the significance level 5% (4,00); (3) there is interaction between experiential learning model and student creativity toward the result of mathematic learning, it is showed by F count (4,627) more than F table for the significance level 5% (4,00); (4) there is influence of the result of mathematic learning with experiential learning concept for the student's creativity, it is showed by the result of tukey test where the count test (17, 91) higher than t test.*

**Keywords:** *Experiential Learning, Creativity, Result Of Learn*

### **PENDAHULUAN**

Matematika dipelajari karena ia merupakan sarana untuk memahami dunia, memahami bagaimana kehidupan masyarakat dan untuk memahami serta mendiskusikan ilmu alam. Matematika juga dipelajari karena keindahan polanya, ide elegannya dan hal yang menarik untuk didalami stuktur dan karakternya. Demikian penting peran matematika sehingga tidak heran jika matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan pra sekolah, SD sampai SMA. Sheffield (2003) berpendapat bahwa siswa harus diarahkan melalui rangkaian kesatuan matematis sehingga mereka dapat berkembang dari individu yang belum berpengalaman menjadi ahli seperti berikut ini: kurang pengetahuan dasar matematika, pelaku, penghitung, pemecah

soal, pengaju soal, dan pembuat soal. Dengan demikian siswa yang berkemampuan matematis tinggi butuh dididik dan dikembangkan melalui kurikulum yang detil, akselerasi dan keluasan pemahaman matematis konseptual.

Salah satu alternatif adalah dengan model pembelajaran *Experiential Learning*. *Experiential Learning* adalah proses induktif, berpusat pada pembelajar dan berorientasi pada aktivitas refleksi secara personal tentang suatu pengalaman dan memformulasikan rencana untuk menerapkan apa yang telah diperoleh dari pengalaman (Fathurrahman, 2015). Dalam proses belajar mengedepankan proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya dari buku atau pendidik. Oleh karena itu dengan model *Experiential Learning* yang menekankan pada pembelajaran yang didapat dari pengalaman serta *fun learning* diharapkan dapat terjalin hasil yang efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Kreativitas merupakan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. Kegagalan bagi orang yang kreatif hanyalah merupakan variabel pengganggu untuk keberhasilan. Dia akan mencoba lagi, dan mencoba lagi hingga berhasil. Orang yang kreatif menggunakan pengetahuan semua yang dimilikinya dan membuat lompatan yang memungkinkan, mereka memandang segala sesuatu dengan cara-cara yang baru. Jadi dengan kreativitas yang dimiliki diharapkan dapat lebih berperan aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini membahas pada seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini menggunakan beberapa faktor yang terukur, agar tidak terjadi kesalahan dalam menarik sejumlah kesimpulan yang diharapkan serta hipotesa yang dikembangkan. Adapun faktor-faktor tersebut meliputi kajian dengan menggunakan pendekatan penelitian berdasarkan pengelompokan kreativitas siswa yang rendah dan kreativitas siswa yang tinggi kemudian diberi perlakuan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil. Adapun kendali alat kontrol dalam penelitian ini adalah model pembelajaran ceramah.

## KAJIAN TEORI

Belajar adalah perubahan tingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon (Uno, 2010: 7). Belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, dan refleksi serta interpretasi (Warsita, 2008: 63). Perubahan tingkah laku yang diperlihatkan individu, dalam hal ini peserta didik, tentu memerlukan proses. Proses inilah yang kemudian dikenal dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Dengan demikian inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik (Warsita, 2008: 85).

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pasal 1 ayat 20 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2003: 7). Menurut Hamalik (2012: 57) pembelajaran merupakan suatu sistem yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi pencapaian tujuan. Berdasarkan beberapa

pendapat diatas pembelajaran merupakan suatu proses interaksi pada suatu lingkungan belajar hingga tercapai suatu tujuan belajar.

Dalam praktik di lapangan, proses belajar didukung dengan beragam model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bagian dari strategi instruksional (Oktaviyanthi, Safaah dan Agus, 2017). Model pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu (Yamin, 2010: 145; Oktaviyanthi dan Dahlan, 2018). Selain model pembelajaran, alat pendukung lain dalam proses belajar yaitu media. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Pembelajaran dengan model *Experiential Learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb. Kolb (1984) mendefinisikan belajar sebagai proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Jika seseorang terlibat aktif dalam proses belajar tersebut pembelajar secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata. Konteks belajar pembelajaran yang berbasis pengalaman dapat dideskripsikan sebagai proses pembelajaran yang merefleksikan pengalaman secara mendalam dan dari sini muncul pemahaman baru atau proses belajar. Hal ini senada dengan pendapat Beard dan Wilson Wilson (2006) dan Oktaviyanthi (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memanfaatkan pengalaman baru dan reaksi pembelajaran terhadap pengalamannya untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Beberapa penelitian yang telah membuktikan efektivitas penggunaan *Experiential Learning* di antaranya adalah Brew (dalam Budiningsih, 2005) yang melakukan pengembangan teori David Kolb ini untuk melakukan analisis pembelajaran sesuai gender dengan tujuan memberikan kerangka epistemologis untuk menganalisis pengalaman perempuan di sektor pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika, dari hasil penelitian yang dilakukan selama satu tahun mendapatkan temuan bahwa bahwa perempuan umumnya memiliki kebutuhan yang dirasakan untuk prosedural lebih mengenai pemahaman relasional dengan keyakinan mereka bahwa matematika adalah mutlak dan sempurna. Filosofi ini berdasarkan pada pengalaman perempuan itu sendiri dalam pembelajaran di kelas. Selain itu dalam konteks pengajarannya Brew menyoroti bahwa meningkatnya kepercayaan perempuan dan pengalaman mereka dapat memudahkan cara yang lebih kompleks dalam matematika menjadi lebih sederhana.

Penggunaan dan pemanfaatan model pembelajaran pada proses belajar mengajar di kelas meluaskan harapan bahwa akan diperolehnya hasil belajar yang baik dan menumbuhkembangkan kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Kreativitas ditandai dengan kemampuan cara berpikir divergen, yaitu kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi gagasan (Mohammad, 2009: 44). Dari beberapa uraian mengenai kreativitas, dapat dikemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan

seseorang untuk melahirkan maupun berupa karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sesuatu yang baru, baik berupa ide/gagasan

## METODE PENELITIAN

Populasi sasaran (target population) dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN Pelamunan. Selanjutnya langkah pertama penentuan sampel dilakukan berdasarkan random sampling, dimana semua populasi mempunyai peluang yang sama untuk mewakili populasi. Berdasarkan jumlah kelas yang ada, maka kelas sampel dalam penelitian ini ditetapkan kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan VI B sebagai kelas control. Langkah kedua purposif sampling, dilakukan tes kreativitas untuk menentukan perbedaan kemampuan kreativitas tinggi dan kreativitas rendah, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa sesudah mendapat perlakuan dan angket untuk mengukur kreativitas. Dalam penelitian ini instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa adalah tes objektif pilihan ganda. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal dan tes akhir.

Penelitian ini menggunakan uji statistik untuk menguji kesamaan rata-rata dari dua kelompok sampel, yaitu menggunakan ANOVA dua jalur. Namun sebelumnya perlu diuji terlebih dahulu normalitas data dan homogenitas varians.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan, maka peneliti melakukan evaluasi dengan tes soal yang telah divalidasi sebanyak 25 soal pilihan ganda, dengan materi Aljabar Linier pokok bahasan matriks. Dalam deskripsi data penelitian akan dikemukakan data hasil penelitian berupa skor tertinggi, skor terendah, skor rata-rata, modus, median, simpangan baku (standar deviasi) dan varians serta tabel distribusi frekuensi dan histogram untuk masing-masing kelompok data. Untuk memperjelas data di atas, dibuat rangkuman data analisis deskriptif sebagai berikut :

Table 1: Statistik Data Keseluruhan

	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>
N Valid	16	16	16	16
Missing	0	0	0	0
Mean	83.4375	70.9375	70.3125	80.6250
Median	80.0000	70.0000	72.5000	75.0000
Mode	80.00	70.00	75.00	70.00
Range	30.00	20.00	20.00	25.00
Minimum	70.00	60.00	60.00	70.00
Maximum	100.00	80.00	80.00	95.00
Sum	1335.00	1135.00	1125.00	1290.00

### A. Pengujian Hipotesis

Hipotesis data yang diperoleh tersebut diolah dengan menggunakan program SPSS 16, sebagai berikut:

Tests of Between-Subjects Effects  
Dependent Variable: Hasil Belajar

Source	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected	2598.984 <sup>a</sup>	3	866.328	11.939	.000
Intercept	375339.6	1	375339.6	5172.6	.000
Kre	1115.336	1	1115.33	11.589	.010
CD	2420.816	1	2420.81	33.362	.000
Kre * CD	45.473	1	45.473	4.627	.032
Error	4353.750	60	72.563		
Total	382875.0	64			
Corrected total	6952.734	63			

a. R Squared = ,374 (Adjusted R Squared=,342)

#### a. Perbedaan pengaruh hasil belajar mahasiswa yang membuat *Experiential Learning* dan yang tidak membuat *Experiential Learning*

Berdasarkan perhitungan statistik di atas untuk melihat perbedaan yang signifikan antara perolehan test hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol maka perlu terlebih dahulu ditetapkan hipotesis yang akan digunakan kriteria pengambilan keputusan yaitu:

1. Hipotesis:

Ho:  $A_1 > A_2$

H1:  $A_1 \leq A_2$

2. Pengambilan Keputusan

Dasar pengambilan keputusan adalah dengan ketentuan jika nilai sig hitung  $> 0,05$ , H0 diterima. Sebaliknya, jika nilai sig hitung  $< 0,05$ , H0 ditolak. Karena pada kolom CD nilai sig Hitung  $0,000 < 0,05$  maka H0 ditolak.

Berdasarkan analisis statistik di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan membuat *Experiential Learning* memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan hasil lebih besar dibandingkan dengan yang Tidak membuat *Experiential Learning*.

#### b. Perbedaan pengaruh hasil belajar mahasiswa antara kreativitas tinggi dan kreativitas rendah

Berdasarkan perhitungan statistik di atas untuk melihat perbedaan yang signifikan antara perolehan test hasil belajar kedua kelompok maka perlu terlebih dahulu ditetapkan hipotesis yang akan digunakan kriteria pengambilan keputusan yaitu:

1. Hipotesis

Ho:  $B_1 > B_2$

H1:  $B_1 \leq B_2$

2. Pengambilan Keputusan

Dasar pengambilan keputusan adalah dengan ketentuan jika nilai sig hitung  $> 0,05$ ,  $H_0$  diterima. Sebaliknya, jika nilai sig hitung  $< 0,05$ ,  $H_0$  ditolak. Karena pada kolom Kre (Kreativitas) nilai sig Hitung  $0,010 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian Hasil Belajar pada mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih besar dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah.

**c. Pengaruh interaksi antara pembelajaran menggunakan *Experiential learning* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa**

Untuk melihat interaksi antara media pembelajaran *Experiential Learning* dan kreativitas terhadap hasil belajar yang signifikan maka perlu terlebih dahulu ditetapkan hipotesis yang akan digunakan kriteria pengambilan keputusan yaitu:

1. Hipotesis

. Ho : Interaksi  $A \times B = 0$

H1 : Interaksi  $A \times B \neq 0$

2. Pengambilan Keputusan

Dasar pengambilan keputusan adalah dengan ketentuan jika nilai sig hitung  $> 0,05$ ,  $H_0$  diterima. Sebaliknya, jika nilai sig hitung  $< 0,05$ ,  $H_0$  ditolak. Karena pada kolom Kre\*CD nilai sig Hitung  $0,032 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian terdapat interaksi antara pembelajaran menggunakan *Experiential Learning* dan kreativitas terhadap hasil belajar mahasiswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

Dengan berpedoman pada data hasil penelitian dapat disusun beberapa interpretasi perbedaan hasil belajar dari masing-masing kelompok belajar berdasarkan penerapan media pembelajaran dan kreativitas terhadap peserta didik diantaranya adalah sebagai berikut :

**1. Terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar yang diberi yang diberi pembelajaran melalui *Experiential learning* dan Tidak melalui *Experiential Learning*.**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan *Experiential Learning* mampu memberi pengaruh langsung terhadap hasil belajar aljabar linier pokok bahasan matriks. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil belajar aljabar linier pokok bahasan matriks siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media *Experiential Learning* dengan skor rata-rata 77.18750, sedangkan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media Tidak membuat *Experiential Learning* memiliki skor rata-rata sebesar 75.46875. Ternyata skor rata-rata hasil belajar aljabar linier pokok bahasan matriks mahasiswa yang membuat *Experiential Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak membuat *Experiential Learning*.

Lebih tingginya hasil belajar mahasiswa yang membuat *Experiential Learning* tidak terlepas dari keaktifan mahasiswa pada pembelajaran, mahasiswa mempergunakan keterampilan yang sudah mereka pelajari dalam menggunakan komputer. Respon mahasiswa terhadap penggunaan media *Experiential Learning* sangat positif dibandingkan dengan yang tidak membuat *Experiential Learning*.

## **2. Terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar pada siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan kreativitas rendah**

Perbandingan hasil belajar aljabar linier pokok bahasan matriks mahasiswa kreativitas tinggi dan hasil belajar aljabar linier pokok bahasan matriks mahasiswa kreativitas rendah menempatkan mahasiswa dengan kreativitas tinggi mempunyai hasil belajar aljabar linier pokok bahasan matriks diatas rata-rata yaitu 77.18750 sedangkan siswa dengan kreativitas rendah mempunyai hasil belajar aljabar linier pokok bahasan matriks dengan rata-rata 75.46875. Bagi siswa yang mempunyai kreativitas tinggi pembelajaran akan berjalan lebih efektif, karena dalam mempelajari aljabar linier pokok bahasan matriks memerlukan kreativitas untuk dapat menjawabnya soal dan latihan. Pada kenyataannya memang siswa yang memiliki kreativitas tinggi bekerja lebih cepat dalam menyelesaikan soal aljabar linier pokok bahasan matriks karena mahasiswa ini lebih cepat pula menyelesaikan soal yang terdapat pada *Experiential Learning* tersebut, kemudian sedikit bertanya pada pengajar karena siswa dengan kreativitas memiliki kemampuan menguasai operasi aljabar, teknik berhitung yang cepat, dan bisa menghubungkan suatu konsep dengan konsep lain.

## **3. Terdapat pengaruh interaksi antara pembelajaran menggunakan Experiential Learning dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa**

Hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat interaksi antara media *Experiential Learning* dan kreativitas dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari Descriptive Statistic perhitungan SPSS yang dihasilkan dari uji anova 2 x 2 (Tabel 4.14). Pada kelompok mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah dan membuat *Experiential Learning* dengan kelompok mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah yang tidak membuat *Experiential Learning*, memiliki nilai rata-rata hasil belajar aljabar linier pokok bahasan matriks yang berbeda dengan kelompok mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi dan membuat *Experiential Learning* dengan kelompok mahasiswa yang tidak membuat *Experiential Learning*. Mahasiswa yang memiliki kreativitas akan mudah mempelajari aljabar linier pokok bahasan matriks yang membuat *Experiential Learning*, sehingga akan meningkatkan hasil belajar aljabar linier pokok bahasan matriks mahasiswa dan keduanya saling berinteraksi. Dengan demikian terdapat interaksi antara media *Experiential Learning* dengan kreativitas dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Beard, C. dan Wilson, J.P. (2006). *Experiential Learning: A best Practice Handbook for Educators and Trainers*. London & Philadelphia: Kogan Page.
- Budiningsih, C.A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Depdiknas.
- Fathurrahman. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, O. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning, Experiential as the Source of Learning and development*. New York: International Inc Publishing.
- Mohammad, A. dkk. (2009). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oktaviyanthi, R. (2015). *Kajian Model Pembelajaran: Pendekatan Cognitive Apprenticeship Model Case Based Reasoning Dalam Pembelajaran Matematika*. Artikel dipresentasikan pada Seminar Nasional Matematika 2015, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung. (Online), (<http://doi.org/10.17605/OSF.IO/H7ER2>, diakses 22 September 2017).
- Oktaviyanthi, R., Safaah, E., dan Agus, R. N. (2017). Pemberdayaan Keterampilan Guru Matematika dalam Menyusun Bahan Ajar Berbantuan Mathematics Education Software. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Wirakrama Parahita*, (1) 1, 19-24. (Online), (<http://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/parahita/article/view/270/523>, diakses 10 Januari 2018).
- Oktaviyanthi, R. dan Dahlan, J.A. (2018). Developing Guided Worksheet for Cognitive Apprenticeship Approach in Teaching Formal Definition of the Limit of A Function. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* 335 (1), 012120. (Online), (<http://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/335/1/012120/pdf>, diakses 25 April 2018).
- Sheffield, L. J. (2003). *Extending the challenge in mathematics: Developing mathematical promise in K-8 students*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Uno, H.B. (2010). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yamin, M. (2010). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Persada.