

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PERMAINAN DAKON

IMPROVING STUDENTS' ACTIVENESS IN MATHEMATICS LEARNING BY DAKON GAME

Oleh: Ingti Binova Agomara, Universitas Negeri Yogyakarta
ingtibinova@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penerapan-penerapan permainan dakon dalam pembelajaran matematika serta meningkatkan keaktifan melalui media permainan dakon dalam pembelajaran matematika di kelas II SDN Tambakromo 03 Pati. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Model penelitian merupakan model spiral berdasarkan Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data pada penelitian ini berdasarkan pada refleksi di setiap siklus tindakan. Subjek penelitian ini adalah 21 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dakon efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan dengan adanya data awal (pretindakan) yang dilakukan diperoleh hasil rata-rata sebesar 31,6% , sedangkan pada setiap siklusnya yaitu pada siklus I diperoleh hasil rata-rata 56% dengan ada aspek yang masih berada di bawah indikator keberhasilan, siklus II diperoleh hasil rata-rata 84,6% dengan semua aspek berada di atas indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan yang dicapai yaitu semua kelompok mencapai indikator keberhasilan sebesar 60% pada semua aspek yang diamati.

Kata kunci: keaktifan siswa, permainan dakon

Abstract

This research aims at knowing "dakon" game implementation in mathematics learning and increase students' activeness through "dakon" game in mathematics learning at 2nd grade of SDN Tambakromo 03 Pati. This research design used Classroom Action Research. This research used spiral model based on Kemmis & Mc Taggart which consist of four components, there are planning, acting, observing, reflecting. The research used observation, interview, dokumentation, and field note as data collection. Data analysis technique in this research based one the reflection in each cycle. Subject of this research were 21 students. This research result shows that use of "dakon" game is effective to improve students activeness in mathematics learning. It is proved by the pre-activity result which shows 31.6%, while in each cycle got average result 56% in firs cycle with under success indicator, and second cycle got average result 84.6% with all aspects over the success indicator. The success indicator is when all groups achieve 60% in all aspects.

Keyword : students' activeness, "dakon" game

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu penentuan kemajuan suatu bangsa seperti yang diungkapkan dalam UU No. 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan tidak hanya menyangkut individu secara pribadi tetapi juga menyangkut keterampilan maupun kemampuan yang dibutuhkan masyarakat, bahkan bangsa dan negara. Masyarakat semakin menyadari akan

pentingnya keterampilan maupun kemampuan yang lebih, seperti luwes, kreatif, proaktif, terampil dalam memecahkan masalah, bijak dalam membuat keputusan, suka bermusyawarah, dapat mengkomunikasikan gagasannya, dan dapat bekerjasama. Sehingga setiap individu diharapkan dapat hidup bermasyarakat dengan baik serta mempunyai kewajiban untuk memajukan bangsa dan negara melalui pendidikan.

Peran pendidikan penting dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang diharapkan dapat menyesuaikan diri dalam pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi saat ini. Sehingga pendidikan harus mempunyai andil dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi maupun berkualitas dalam iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum pada pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu untuk berkembagnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Guna mencapai tujuan pendidikan nasional, salah satu caranya yaitu pemerintah telah menjamin setiap warga negara untuk berhak mendapatkan pendidikan sebagaimana yang telah tercantum dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 pada pasal 31 ayat 1 “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan” dan mewajibkan

setiap warga negara untuk mendapatkan pendidikan dasar yang dijamin dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 2 ”Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya”. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 tercantum bahwa “Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan selanjutnya, yaitu pendidikan menengah”. Hal tersebut memiliki arti bahwa setiap waga negara harus melalui pendidikan dasar terlebih dahulu sebelum melanjutkan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Bentuk dalam pendidikan dasar tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 2 bahwa Pendidikan dasar berbentuk : Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat selama 6 tahun, dan Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat selama 3 tahun.”

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu bentuk pendidikan dasar yang memiliki peran penting dalam melahirkan generasi penerus yang dapat hidup dalam bermasyarakat yang baik, guna mewujudkan kemajuan bangsa dan negara. Proses untuk mencapai peranan ini, dapat dimulai dari mengembangkan potensi yang dimiliki oleh oleh generasi penerus bangsa, yang dalam hal ini disebut siswa. Faktor yang dapat menunjang proses dalam mengembangkan potensi siswa yaitu guru dan sumber belajar, yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta

didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum pada sekolah dasar. Melalui matematika diharapkan siswa memiliki penalaran dan dapat berperan aktif untuk menerapkan dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan Zaenal Arifin (2009:10) menyebutkan bahwa proses pembelajaran matematika, siswa belajar untuk bekerja secara teliti dan cermat, percaya diri, memiliki minat dan motivasi, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengaitkan atau menerapkan pengetahuan matematika dengan pengalaman lain, serta memiliki sikap kritis, disiplin, bekerja keras, dan kreatif. Selain itu, matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang, mengikuti perkembangan kehidupan masyarakat, baik materi dan pemanfaatannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas II SD Negeri Tambakromo 03 menunjukkan bahwa keaktifan siswa terlihat masih rendah. Proses pembelajaran di sekolah saat ini masih belum maksimal dalam mengembangkan keaktifan siswa. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung kurang memperhatikan terhadap penjelasan dari guru seperti bermain sendiri, berbicara dengan teman, dan adapula yang melamun, sebab guru cenderung menjadi pusat informasi dan sumber utama dalam proses belajar (*teacher center*). Pembelajaran yang dilakukan siswa kurang melibatkan kerjasama dalam kelompok, kegiatan siswa dilakukan secara

individu. Sebagian besar siswa masih belum mempunyai keberanian dalam menyampaikan pendapat secara lisan di depan kelas, sehingga siswa yang lain kurang mendengarkan dengan baik saat temannya yang berpendapat. Komunikasi antara guru dan siswa kurang baik dalam melakukan *feed back* saat tanya jawab, siswa cenderung menjawab pertanyaan dari guru, dan apabila diberikan kesempatan untuk bertanya pemahaman materi, siswa hanya terdiam. Media yang digunakan pada proses pembelajaran terbatas, dengan menggunakan benda yang ada disekitar lingkungan sekolah saja. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa cenderung bersikap pasif.

Proses pembelajaran matematika tidak akan berjalan efektif, apabila siswa bersikap pasif serta dengan masih adanya beberapa siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika. Kesulitan belajar matematika terjadi saat siswa kurang memahami konsep yang dijelaskan oleh guru dengan menggunakan angka, simbol, dan rumus-rumus tertentu, yang dianggap abstrak untuk dapat dipahami siswa sekolah dasar. Pembelajaran dengan cara yang diilustrasikan diatas akan menghasilkan siswa yang memperoleh hafalan pengetahuan, kurang bermakna sehingga mudah untuk dilupakan, dan tidak mengetahui manfaat penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Jika dibiarkan terus berlangsung, pembelajaran tidak dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Reys dkk. (dalam Runtukahu 2014 : 31) belajar aktif merupakan inti belajar matematika yang memungkinkan anak berkesulitan belajar membentuk pengetahuan

mereka. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran juga salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Menurut Sriyono (1992:75) keaktifan belajar dapat berupa keaktifan jasmani dan rohani, yaitu meliputi keaktifan indera, akal, ingatan, dan emosional menjadi suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa secara jasmani maupun rohani dapat membentuk pengetahuannya sendiri sehingga lebih bermakna dan tidak mudah untuk dilupakan.

Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran matematika yaitu dengan permainan. Anak-anak (siswa) belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan benda, anak lain (teman), dan dukungan orang dewasa (guru) membantu anak berkembang secara optimal (Diana Mutiah 2010:91). Melalui permainan siswa akan senang, sehingga akan muncul keinginan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Jenis permainan yang dipilih yaitu permainan tradisional. Hal ini dikarenakan permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok yaitu minimal dilakukan oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada disekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri (Euis Kurniati, 2016:3). Banyak permainan tradisional yang berkembang di masyarakat, yang dianggap sesuai untuk mengembangkan siswa untuk

aktif pada pembelajaran matematika adalah dakon (congklak).

Permainan dakon (congklak) adalah permainan yang berasal dari Jawa. Permainan ini dapat dimainkan minimal 2 orang. Lokasi permainan dapat berada di halaman maupun di dalam ruangan. Alat dan bahan yang dibutuhkan juga sederhana yaitu papan lumbung dakon (congklak), biji-bijian atau batu. Peran permainan dakon (congklak) dapat meningkatkan keaktifan siswa karena dapat mengembangkan keterampilan bekerja sama, interaksi, menyesuaikan diri, dan lain-lain (Euis Kurniati, 2016 : 93-94).

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*). Model penelitian merupakan model spiral berdasarkan Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tambakromo 03, Tambakromo, Pati, Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2017.

Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Tambakromo 03 yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Prosedur

pelaksanaan tindakan dan implementasi di lokasi penelitian sebagai berikut :

1. Perencanaan (*Planning*)

Rencana penelitian ini merupakan rencana yang disusun secara sistematis dan terstruktur, yaitu rencana harus mengarah kedepan. Peneliti dan kolaborator menetapkan tindakan yang akan dilakukan dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika pada subjek yang diinginkan.

2. Tindakan (*acting*)

Tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Penelitian ini sebagai gagasan tindakan dan digunakan sebagai pijakan bagi pengembangan tindakan-tindakan berikutnya. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus.

3. Mengamati (*Observing*)

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pengamatan yaitu mengamati kegiatan yang dilakukan bersama guru terhadap siswa. Observasi dilakukan mengamati suasana pembelajaran, perilaku siswa dan reaksi siswa, mencatat semua kegiatan dan perubahan yang terjadi, serta mendokumentasikan semua kegiatan berupa foto dan lembar observasi.

4. Tahap Releksi (*Reflekting*)

Kegiatan dalam tahap ini adalah mengkaji ulang, mempertimbangkan hasil yang telah didapatkan dengan berbagai kriteria atau indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Instrumen Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi Instrumen untuk guru dan siswa serta pedoman wawancara.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Mengetahui teknik pengumpulan data yang tepat dapat memudahkan peneliti dalam mendapatkan data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Analisis data pada penelitian ini didasarkan pada refleksi di setiap siklus tindakan. Hal ini bermanfaat untuk rencana perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa lembar observasi selama proses pembelajaran, hasil wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan pada setiap siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan siswa mengenai pembagian pada siswa kelas II SDN Tambakromo Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati mengalami peningkatan setelah diterapkannya permainan dakon pada mata pelajaran matematika. Secara rinci hasil tersebut dapat dilihat dari diagram berikut.



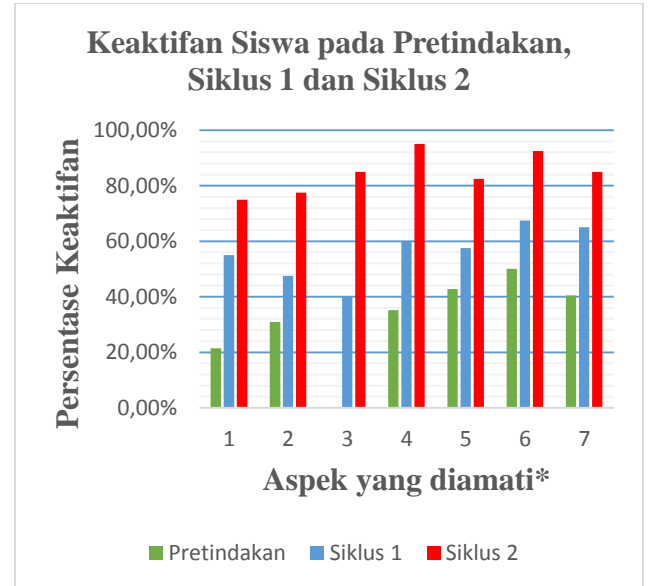
Gambar 1. Diagram Batang Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

*Keterangan :

- 1 = Mengajukan pendapat kepada guru maupun antar siswa
- 2 = Mengajukan dan menjawab pertanyaan
- 3 = Partisipasi serta diskusi dalam kelompok
- 4 = Menyelesaikan masalah
- 5 = Mendengarkan penjelasan guru atau pendapat siswa lain
- 6 = Mencatat hasil/soal/materi pembelajaran
- 7 = Menggunakan atau menerapkan peraturan yang diperoleh

Berdasarkan digram diatas menunjukkan peningkatan rata-rata skor keaktifan siswa dari sebelum diterapkannya permainan dakon pada proses pembelajaran (pretindakan) sebesar 31,6% (rendah) meningkat setelah diterapkan permainan dakon pada siklus I sebesar 56% (sedang) dari semua kelompok pada semua aspek yang telah ditetapkan. Peningkatan rata-rata skor keaktifan siswa dari pretindakan ke siklus I terjadi sebesar 24,4%. Akan tetapi rata-rata skor pada pretindakan maupun siklus I belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 60% dari semua kelompok pada semua aspek. Sehingga peneliti

melakukan tindakan pada siklus II yang diharapkan dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Secara rinci hasil peningkatan keaktifan siswa dari pretindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat dari diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus II

*Keterangan :

- 1 = Mengajukan pendapat kepada guru maupun antar siswa
- 2 = Mengajukan dan menjawab pertanyaan
- 3 = Partisipasi serta diskusi dalam kelompok
- 4 = Menyelesaikan masalah
- 5 = Mendengarkan penjelasan guru atau pendapat siswa lain
- 6 = Mencatat hasil/soal/materi pembelajaran
- 7 = Menggunakan atau menerapkan peraturan yang diperoleh

Hasil observasi terhadap rata-rata skor keaktifan siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase dari semua kelompok mencapai indikator keberhasilan sebesar 60% pada semua aspek dan meningkat pada pretindakan sampai setiap siklusnya. Hasil rata-rata skor dari hasil observasi keaktifan siswa pada (pretindakan)

sebesar 31,6% (kualifikasi rendah) siklus I sebesar 56% (kualifikasi sedang) dan meningkat pada siklus II menjadi 84,6% (kualifikasi tinggi).

Pembelajaran matematika menggunakan permainan dakon di SDN Tambakromo 03 Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati telah dilaksanakan sesuai tahap pelaksanaannya yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), refleksi (reflecting).

Pelaksanaan penelitian dapat dilihat dari lembar observasi terhadap aktivitas guru dalam menerapkan permainan dakon. Guru telah menerapkan permainan dakon sesuai dengan pendekatan pembelajaran matematika menurut Daitin Tarigan (2006). Pendekatan tersebut antara lain adalah menggunakan konteks nyata sebagai (masalah kontekstual) sebagai titik tolak belajar matematika, menggunakan model yang menekankan penyelesaian secara informal sebelum menggunakan cara formal maupun rumus, menghargai ragam jawaban dan kontribusi siswa, menggunakan pembelajaran interaktif dalam belajar matematika, mengaitkan sesama topik dalam matematika. Berdasarkan dari hasil penelitian dilihat bahwa observasi terhadap aktivitas guru dalam menerapkan permainan dakon menunjukkan guru telah menerapkan pembelajaran sesuai dengan pendekatannya. Guru telah menerapkan 8 aspek yang ada. Perhitungan yang diperoleh skor rata-rata aktivitas guru dalam menerapkan permainan dakon adalah 8.

Peningkatan keaktifan siswa pada saat pembelajaran matematika akan ditentukan dari 7 aspek yang terdapat dalam lembar observasi keaktifan siswa yaitu mengajukan pendapat kepada guru maupun antar siswa, mengajukan dan menjawab pertanyaan, partisipasi serta

diskusi dalam kelompok, menyelesaikan masalah, mendengarkan penjelasan guru atau pendapat siswa lain, mencatat hasil/soal/materi pembelajaran dan menggunakan atau menerapkan yang diperoleh.

Hasil observasi terhadap rata-rata skor keaktifan siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase dari semua kelompok mencapai indikator keberhasilan sebesar 60% pada semua aspek dan meningkat pada pretindakan sampai setiap siklusnya. Hasil rata-rata skor dari hasil observasi keaktifan siswa pada (pretindakan) sebesar 31,6% (kualifikasi rendah) siklus I sebesar 56% (kualifikasi sedang) dan meningkat pada siklus II menjadi 84,6% (kualifikasi tinggi).

Hasil peningkatan keaktifan siswa didukung dengan peranan permainan dakon yang dikemukakan oleh Euis Kurniati (2016 : 94) mencakup tujuh aspek keterampilan. Keterampilan pertama adalah keterampilan bekerjasama dapat memunculkan keterikatan antar pemain, walaupun siswa akan bersaing yang ditunjukkan dengan semangat dan partisipasi siswa, permainan ini juga memunculkan kesempatan kepada siswa lain untuk memainkan permainan yang telah dilakukan, sehingga peningkatan yang terjadi pada aspek partisipasi serta diskusi dalam kelompok meningkat. Kedua adalah keterampilan dalam menyesuaikan diri pada saat menerima kekalahan dan kemenangan. Selanjutnya keterampilan anak dalam berinteraksi dengan adanya sikap untuk mengajak siswa lain untuk bermain bersama dan mempersilahkan untuk memulai giliran bermain. Keterampilan keempat yaitu keterampilan mengontrol diri untuk memainkan peranan jika bukan gilirannya, maupun

menyelesaikan masalah yang terjadi dalam permainan (menyelesaikan masalah). Keterampilan berempati dengan munculnya rasa senang pada saat temannya mencapai keberhasilan dan tidak mencela apabila gagal. Keterampilan dalam menaati peraturan (disiplin) karena permainan dakon memiliki petunjuk yang jelas dan siswa mampu mengikuti (menggunakan dan menerapkan petunjuk yang diperoleh). Terakhir adanya keterampilan dalam menghargai orang lain dengan adanya sikap menghargai berbagai kemampuan yang dimiliki siswa lain dan memunculkan kesempatan kepada siswa untuk meluangkan waktu dalam melihat permainan siswa lain.

Berdasarkan data-data yang diperoleh dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa kelas II SDN Tambakromo 03 Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati pada materi pembagian melalui permainan dakon mengalami peningkatan.

Saran

Peneliti mempunyai saran pada penelitian yang telah dilakukan. Peneliti menyarankan agar menggunakan permainan dakon sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran matematika. Permainan dakon juga dapat sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk melatih siswa dalam kerjasama kelompok pada saat diskusi.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zaenal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pt. Ramaja Rosdakarya.

J.Tombokan Runtukahu, d. (2014). *Pembalajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: AR-RUZZ Media.

Kurniati, Euis. (2014). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diakses melalui <http://bsnp-indonesia.org/id/?p=1234> tanggal 1 Mei 2015.

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diakses melalui <http://bsnp-indonesia.org/id/?p=1234> tanggal 1 Mei 2015.

Republik Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar Republik Indonesia pasal 31*. Diakses melalui <http://bsnp-indonesia.org/id/?p=1234> tanggal 1 Mei 2015.

Sriyono, d. (1992). *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: R