

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE CROSSWORD PUZZLE

IMPROVING SOCIAL STUDIES LEARNING RESULT THROUGH ACTIVE LEARNING STRATEGIES CROSSWORD PUZZLE TYPE

Oleh: Yuliana, Mahasiswa PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yuli280993@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa ranah kognitif dan ranah afektif kelas IV SD Sekarsuli dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis & McTaggart. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif crossword puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV. Selama proses pembelajaran siswa lebih terlibat aktif dan berminat. Skor rata-rata hasil belajar IPS ranah kognitif pada pra tindakan sebesar 54,25 meningkat sebesar 20,93 menjadi 75,18 pada siklus I dan meningkat lagi sebesar 6,35 menjadi 81,53 pada siklus II. Skor rata-rata kelas ranah afektif setelah dilakukan siklus II yaitu 33,84 dengan kategori “Sangat Baik” dan pada lima aspek yang diobservasi mempunyai kriteria \leq “Baik”.

Kata kunci: *crossword puzzle*, hasil belajar IPS

Abstract

This research aims at improving students' cognitive and affective achievement in social studies at 4th grade SD Sekarsuli through the active learning strategies crossword puzzle type. The kind of this research was class action research by Kemmis & McTaggart model. The collecting data method was using test, observation, and documentation. The data analyzed was using quantitative descriptive. The result shows that implementation of crossword puzzle can improve 4th grade students' achievement. The cognitive social studies average score in pre-action is 54.25 and in cycle I improves from 20.93 to 75.18 and improves again 6.35 becomes 81.53 at cycle II. The affective average score after cycle II is 33.84 which is “very good” category and for five aspects that observed the category is < “good”.

Key Words: crossword puzzle, social studies learning result

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal (Sugihartono, dkk; 2012: 81). Agar pembelajaran berjalan dengan baik, maka dibutuhkan sebuah interaksi yang baik antara guru dan siswa.

Interaksi yang baik dapat dilihat dari cara guru memfasilitasi siswa untuk belajar dengan mudah dan siswa terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari materi yang dibutuhkan.

Sesuai dengan KTSP menurut Wina Sanjaya (2010: 130) kurikulum berorientasi pada disiplin ilmu yang terdiri dari berbagai mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa. IPS adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada di jenjang pendidikan sekolah dasar.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 pasal 1 menjelaskan bahwa:

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi).

Sesuai dengan Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 bahwa mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi maka banyak materi yang perlu dipahami oleh siswa. Dari banyaknya materi yang harus dipahami siswa, tidak sedikit materi yang perlu dihafalkan dan dibaca secara runtut agar siswa dapat memahami isi dari materi tersebut.

Kurangnya penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi mengakibatkan saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang mengobrol sendiri dan kurang fokus dalam pembelajaran. Pada materi pembelajaran IPS tidak sedikit yang membutuhkan banyak membaca, memahami istilah-istilah dan menghafal alangkah baiknya jika digunakan strategi yang lebih bervariasi yang membuat siswa lebih aktif dan membuat siswa merasa senang ketika mengikuti pembelajaran.

Kemp dalam Wina Sanjaya (2011: 126) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dengan strategi pembelajaran yang lebih menarik diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dan

mengembangkan pengetahuan kognitif, afektif dan psikomotornya. Siswa menjadi tertarik dan berminat dalam pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Strategi pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan keaktifan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*.

Hisyam Zaini, dkk (2008:71) menyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* adalah salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Dengan menggunakan strategi ini dapat tercipta kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat diselesaikan secara individu atau secara tim. Pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang berlangsung dan dapat digunakan untuk berbagai materi pelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.

Desain Penelitian

Penelitian terdiri dari 2 siklus yang masing-masing siklus dilakukan selama 2 kali pertemuan. Setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Sekarsuli yang beralamat di Mantup,

Baturetno, Banguntapan, Bantul sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Adapun objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPS.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Sekarsuli, Jl.Wonosari Desa Mantup, Kelurahan Baturetno, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2015/2016, yaitu dimulai bulan Maret sampai bulan April 2016.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan dokumentasi.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar observasi atau lembar pengamatan yang digunakan untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran IPS berlangsung untuk siswa dan guru. Soal tes disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang sudah diperoleh dari tes dan observasi yang berupa daftar siswa, hasil kerja siswa berupa LKS, RPP, dan foto-foto mengenai aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validasi konstruk yang dapat dilakukan dengan *expert judgement* dari dosen ahli.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini digunakan analisis data yang digunakan berupa analisis data untuk menghitung hasil belajar ranah kognitif dan ranah afektif. Rumusan untuk menghitung presentase siswa yang lulus adalah sebagai berikut:

Rumusan untuk menghitung presentase siswa yang lulus menurut Daryanto (2011: 192) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Rata-rata nilai kelas yang dihitung dengan rumus rerata dalam Sugiyono (2008:49):

$$\text{Mean} = \frac{\Sigma x_i}{n}$$

Keterangan:

Mean = Rata-rata

Σ = Epsilon (baca Jumlah)

x_i = Nilai x ke i sampai ke n

n = Jumlah individu

Kategori dalam Kriteria hasil belajar afektif siswa sebagai berikut:

SB (Sangat Baik) = 3,26 – 4,00

B (Baik) = 2,51 – 3,25

C (Cukup) = 1,76 – 2,50

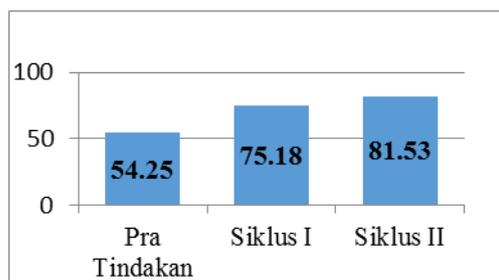
K (Kurang) = 1,00 – 1,75

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diuraikan adalah data hasil belajar ranah kognitif dan ranah afektif dalam kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*, tiap-tiap siklus untuk

meningkatkan hasil belajar pada mata peajaran IPS menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*. Pra tindakan dilakukan sebelum siklus I dengan melakukan tes kepada siswa terkait dengan materi pembelajaran. Berikut adalah hasil belajar siswa ranah kognitif dari pra tindakan, siklus I dan siklus II yang berupa nilai rata-rata kelas.

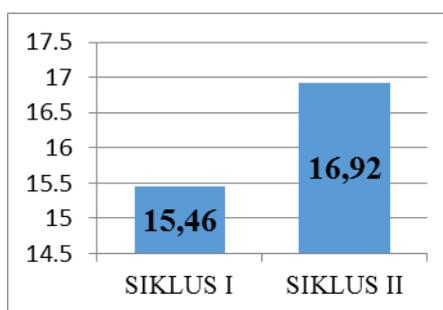


Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Kelas IV untuk Hasil Belajar IPS Siswa Ranah Kognitif Pada Pra Tinndakan, Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa pada setiap tahap mengalami kenaikan. Ada peningkatan nilai rata-rata sebesar 20,93 dari pra tindakan dengan nilai 52,25 ke siklus I dengan nilai 75,18 dan mengalami peningkatan lagi dari siklus I ke siklus II sebesar 6,35 dengan nilai siklus II 81,53.

Dalam siklus I dan siklus II nilai rata-rata kelas yang didapatkan sudah mencapai KKM yaitu 75. Jika dibandingkan antara nilai rata-rata pra tindakan, siklus I dan siklus II, maka nilai rata-rata pada siklus II merupakan nilai yang paling baik.

Pada hasil belajar ranah afektif berikut adalah hasil yang didapat dari skor rata-rata kelas selama siklus I dan siklus II. Berikut adalah tabel perbandingan skor rata-rata siswa ranah afektif.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Kelas untuk Hasil Belajar IPS Siswa Ranah Afektif Siklus I dan Siklus II

Dari grafik tersebut dapat kita lihat bahwa Skor rata-rata pada siklus I 15,46 dengan kategori “Baik” dan pada siklus II 16,92 dengan kategori “Sangat Baik”. adapun peningkatan skor rata-rata sebesar 1,46 dari siklus I ke siklus II. Apabila dibandingkan antara skor rata-rata kelas pada siklus I dan siklus II, maka skor rata-rata pada siklus II lebih baik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Sekarsuli, diketahui bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS yang dikemas sebagai kegiatan kelompok diskusi dan evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif.

Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS yang berupa ranah kognitif. Hasil belajar ini dipengaruhi oleh aktivitas siswa itu sendiri ketika membaca materi untuk mencari jawaban dan ketika mengerjakan soal diskusi bersama kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Wasliman dalam Ahmad Susanto (2015:12) bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara

berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yang berkaitan dengan hasil kognitif siswa adalah siswa berkeinginan dari dalam dirinya untuk mencari jawaban dari soal dengan membaca materi yang ada. Faktor eksternal siswa berupa diskusi yang dilakukan siswa dalam kelompok yang memotivasi siswa untuk ikut mengerjakan dan menyelesaikan tugas.

Hasil belajar ranah kognitif siswa pada penelitian ini mengalami kemajuan yang sangat baik pada tiap siklusnya. Nilai yang didapat dari pra tindakan dengan siklus I mengalami peningkatan sebanyak 38,58% dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 8,44%. Melalui strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil evaluasi siswa pada siklus II yaitu 8,53 yang sudah melebihi KKM yaitu 75 dan 24 siswa sudah mencapai KKM dari 28 siswa yang ada.

Penggunaan *crossword puzzle* ini selain menarik, juga membuat siswa aktif dalam belajar dengan mencari kemungkinan-kemungkinan dari jawaban dalam mengisi kotak-kotak kosong yang ada dalam *crossword puzzle*. Hal tersebut senada dengan pendapat Hisyam Zaini, dkk (2008:71) menyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* adalah salah satu tipe dalam strategi pembelajaran aktif yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Dalam penelitian ini hasil belajar ranah afektif yang diteliti dalam penelitian ini dibagi menjadi lima aspek yaitu ketertarikan,

keberanian, keaktifan, tanggung jawab dan kedisiplinan.

Aspek yang pertama yaitu ketertarikan. Ketertarikan ini merupakan aspek dari penerimaan pada taksonomi bloom ranah afektif yang pertama. Seperti yang diungkapkan Krathwohl (dalam Purwanto 2010: 51) bahwa penerimaan merupakan kemampuan untuk menunjukkan perhatian dan penghargaan yang diberikan untuk orang lain. Ketertarikan yang diberikan oleh siswa dalam pembelajaran adalah ketertarikan siswa terhadap kegiatan saat pembelajaran, saat guru menjelaskan materi, dan saat mengerjakan tugas. Dalam aspek ini yang diteliti adalah keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Aspek keantusiasan merupakan perwujudan dari aspek ketertarikan. Sesuai dengan hasil penelitian aspek ketertarikan mendapatkan skor 34,07, dengan kategori "Sangat Baik". Aspek ini merupakan aspek yang mempunyai nilai tertinggi dibandingkan dengan empat aspek lainnya. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa dengan penggunaan *crossword puzzle* siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pada aspek keberanian, skor rata-rata siswa adalah 32,77 dengan kategori "Sangat Baik". Saat pembelajaran berlangsung banyak dari siswa ($\pm 80\%$) berani maju kedepan untuk menempelkan gambar pada siklus I di papan tulis. Saat mengoreksi hasil kerja kelompok, siswa berebut maju ke depan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru dan mengisi kotak-kotak pada *crossword puzzle* yang telah disediakan guru di papan tulis. Selain itu,

($\pm 50\%$) siswa berani menjawab pertanyaan guru tanpa guru menunjuk siswa tersebut.

Berdasarkan dengan data di atas Krathwohl (dalam Purwanto 2010: 51) mengungkapkan bahwa partisipasi/ merespon merupakan kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan terhadap suatu kejadian. Hal ini sesuai dengan aspek yang diteliti pada ranah afektif diatas tentang keberanian.

Pada aspek keaktifan, skor rata-rata siswa adalah 32,60 dengan kategori “ Sangat Baik”. Konsep bermain sambil belajar ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Crossword puzzle* ini membuat siswa yang mengerjakan lebih tertantang untuk menyelesaikannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Silberman (2014:256) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan teka-teki silang mengundang minat dan partisipasi siswa. Ketika siswa mengerjakan soal dengan minat dan senang dalam mengerjakan membuat hasil belajar lebih meningkat, baik itu hasil belajar dalam ranah kognitif maupun dalam ranah afektif.

Keaktifan siswa terlihat dari cara partisipasi siswa ketika berdiskusi dengan kelompok untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Siswa yang aktif berperan serta dalam mengerjakan tugas kelompok. Saat pembelajaran berlangsung $\pm 80\%$ siswa berperan dalam mengerjakan tugas sesuai dengan tugas yang telah dibagi. Pada siklus II keaktifan siswa lebih meningkat dikarenakan setiap siswa mendapatkan 2-3 soal yang harus dijawab dan

dikumpulkan dan ditulis dalam *crossword puzzle* yang ada dalam kelompok. Sehingga, setiap siswa sibuk mencari jawaban dalam modul yang telah diberikan guru terkait dengan materi pembelajaran.

Aspek tanggung jawab yang diteliti mempunyai skor rata-rata 31,63 dengan kategori “Baik”. Dalam aspek ini peneliti menilai siswa dari tanggung jawab siswa terhadap tugas kelompoknya. Siswa dikatakan bertanggung jawab dalam kegiatan kelompok jika siswa berperan aktif dalam mengerjakan tugas dan menyelesaikan tugas yang dimilikinya. Pada saat pembelajaran berlangsung pada setiap pertemuannya siswa mengalami peningkatan dalam aspek tanggung jawab. Penggunaan *crossword puzzle* ini mempunyai langkah-langkah yang dimodifikasi dari langkah-langkah yang ditulis oleh Silberman (2014: 256). Dalam pelaksanaannya, langkah-langkah pada siklus II sedikit diberi modifikasi dalam kegiatan kelompok, setiap siswa dalam kelompok mendapatkan 2-3 pertanyaan yang harus mereka jawab, sehingga setiap siswa mempunyai tanggung jawab dalam kerja kelompok.

Aspek kedisiplinan yang diteliti mendapatkan nilai rata-rata dari empat pertemuan adalah 30,84 dengan kategori “Baik”. Aspek ini merupakan aspek yang memiliki nilai terendah dibandingkan dengan empat aspek sebelumnya. aspek ini memiliki nilai terendah dikarenakan penggunaan waktu yang kurang tepat pada siklus I sehingga banyak siswa yang mengerjakan dan mengumpulkan tugas melebihi batas yang telah ditentukan. Pada siklus II setelah berdiskusi dengan guru, siswa lebih tepat

waktu dalam mengumpulkan tugas walaupun masih ada beberapa siswa yang masih terlambat mengumpulkan.

Aspek kedisiplinan dalam penggunaan waktu ini sangat diperlukan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan tepat waktu. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010: 70) bahwa faktor kelelahan pada siswa dapat dibedakan menjadi dua salah satunya adalah kelelahan rohani terlihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan yang dialami oleh siswa. Kelelahan rohani mengakibatkan minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Oleh karena itu, kedisiplinan waktu sangat diperlukan agar siswa tidak kelelahan dan melatih siswa untuk menghargai waktu.

Dari keempat aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah afektif. Hal itu dapat dilihat kenaikan yang terjadi pada setiap pertemuan dalam setiap siklus. Rata-rata nilai siswa pada ranah afektif pada siklus II yaitu 33,84 dengan kategori “Sangat Baik” dan nilai pada setiap aspek mempunyai kriteria \leq “Baik”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar ranah afektif berhubungan dengan hasil belajar ranah kognitif. Dapat diketahui bahwa pada hasil dari setiap siklus dalam ranah kognitif maupun afektif sama-sama menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Ketika siswa aktif dalam mengerjakan soal maka pengetahuan siswa bertambah sehingga afektif/sikap siswa mempengaruhi hasil kognitif yang didapat siswa. Jika hasil belajar kognitif siswa baik maka keaktifan siswa semakin tinggi,

misalnya untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru semakin besar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Sekarsuli pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta materi permasalahan sosial. *Crossword puzzle* digunakan dalam pembelajaran saat kegiatan kelompok dan sebagai alat evaluasi. Peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa ditunjukkan dari peningkatan hasil belajar ranah kognitif yang berupa nilai rata-rata kelas dari pra tindakan ke siklus I meningkat sebanyak 20,93 dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 6,35. Peningkatan hasil belajar ranah afektif dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar ranah afektif yang berupa nilai rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II sebanyak 1,46. Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* dinilai berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Sekarsui.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempunyai beberapa saran untuk guru terkait dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* adalah diharapkan guru dapat menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* baik dalam pembelajaran IPS maupun pelajaran lain

yang sesuai dengan karakteristik strategi tersebut. Memberikan pengayaan kepada siswa yang belum melakukan tes evaluasi pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia.
- Hisyam Zaini,Dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- S. Kemmis and R. McTaggart. (1990). *The Action Research Planner Students enrolled in the course are also supplied with a course guide*. Victoria: Deakin University.
- Melvin Silberman. (2014). *Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. (Alih bahasa: Raisul Muttaqien). Bandung: Nuansa Cendekia
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Permendiknas No.22 Tahun 2006.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugihartono, Dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono (2008) *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R& D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wina Sanjaya. (2010). *Kurikulum Dan Pembelajaran: Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.