

**KONTRIBUSI PERMAINAN TEKA-TEKI MATEMATIKA TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI SMPN 10 LANGSA**
(Studi Eksperimen pada Siswa SMPN 10 Langsa)

Cut Alfaidin¹, Budi Irwansyah¹, Fitriani¹

¹ Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Institut Agama Islam Negeri Langsa
Email: al_faidin1993@gmail.com
Email: budi.irwansyah@iainlangsa.ac.id
Email: fitriani@iainlangsa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kontribusi permainan teka teki matematika berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 10 Langsa, sedangkan yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini ialah apakah kontribusi permainan teka teki matematika berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 10 Langsa. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 10 Langsa tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 134 siswa, sedangkan yang menjadi sampel ialah kelas VIII-3 yang berjumlah 20 siswa. Instrumen yang diperlukan dalam penelitian ini berupa tes yang berbentuk uraian dan angket motivasi belajar. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis yang telah dirumuskan dengan menggunakan statistik uji-t dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil tes *posttest* dibandingkan pada rata-rata hasil tes *pretest* sebelumnya yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $4,19 \geq 2,04$, Demikian halnya dengan hasil analisis angket motivasi belajar siswa yang menunjukkan terjadi peningkatan persentase yaitu sebelum menerapkan permainan teka teki matematika sebesar 74,41% dengan kategori sedang meningkat menjadi 87,28% dengan kategori sangat tinggi setelah diterapkan permainan teka teki matematika.

Kata Kunci : Permainan Teka-teki Matematika, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu universal yang turut serta mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Ilmu matematika juga menjadi salah satu bidang studi yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan perkembangan ilmu pengetahuan lainnya, karena proses pembelajaran mampu mengembangkan cara berfikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif.

Matematika bertujuan agar siswa dapat memiliki tingkat kemampuan yang baik dalam berhitung, berfikir, ataupun hal-hal yang berkaitan dengan aspek kuantitatif. Mata pelajaran matematika diajarkan pada jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan matematika merupakan ilmu pengetahuan dasar yang dibutuhkan semua manusia dalam kehidupan sehari-hari baik secara langsung maupun secara tidak langsung.

Menyadari pentingnya mempelajari matematika, maka dalam Undang-Undang RI No. 20 Th. 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) pasal 37 ditegaskan bahwa mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.¹

Namun, kenyataan yang terjadi di lapangan saat ini tidak sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan beberapa orang siswa di SMPN 10 Langsa, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, sehingga tidaklah heran jika banyak siswa yang tidak suka atau bahkan “takut” ketika harus mempelajari matematika. Anggapan ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar matematika siswa.

Begitu juga halnya dengan hasil wawancara peneliti dengan beberapa guru mata pelajaran matematika di SMPN 10 Langsa, diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika siswa rendah. Salah satu faktor penyebabnya ialah karena kurangnya motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

Motivasi belajar sangat penting bagi siswa. Bagi siswa pentingnya motivasi adalah sebagai berikut: (1) menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir, (2) menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya, (3) mengarahkan kegiatan belajar, (4) membesarkan semangat belajar, dan (5) menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (di sela-sela jam istirahat dan bermain) yang berkesinambungan².

Seorang individu harus memiliki motivasi belajar, dimana ini akan membawa satu keberhasilan, karena motivasi belajar berkaitan dengan keinginan untuk bekerja secara baik.³ Motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi dari peran guru. Guru hendaknya memberikan motivasi kepada siswa agar percaya diri serta mampu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di sekolah ke dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga penting bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Guru dapat melakukan beberapa upaya untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika, antara lain: mengaitkan materi yang sedang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari, agar siswa tahu manfaat mempelajari matematika sehingga dapat menyelesaikan berbagai masalah baik masalah matematika itu sendiri, masalah mata pelajaran

¹ Perundang-undangan Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003.

² Dimiyati Mudjiyono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : DEPDIKBUD, 2002), Hal: 68.

³ Iskandar, *Test Bakat, Motivasi, Sikap dan Personaliti MMPI-DG*, (Jakarta: Dharma Graha Group, 2005), Hal: 87.

lain, maupun masalah dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusinya ialah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu dengan menerapkan metode permainan dalam proses belajar siswa.

Menurut Kuswanto, melalui metode permainan diharapkan dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa, dengan demikian kegiatan belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.⁵ Metode permainan dapat mengembangkan kognitif, bahasa, emosi, kreativitas, sosial dan motorik siswa. Melalui metode permainan siswa belajar dengan suasana yang menyenangkan tanpa merasa bahwa dirinya sedang belajar dan diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi untuk belajar lebih aktif.

Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian atau konsep tertentu.⁶ Permainan dalam arti pendidikan mempunyai maksud siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar. Sebagai metode mengajar, metode permainan dapat dilakukan secara individu atau kelompok.

Ketika proses pembelajaran matematika terdapat banyak teka-teki, trik-trik, ide-ide yang sangat menarik, dan bisa menjadi tantangan yang mengasyikkan untuk dikerjakan. Bila siswa dalam belajar matematika dengan cara membaca sendiri, maka siswa akan menemui banyak ide-ide baru yang sangat menarik. Perhitungan adalah bagian penting dari hampir semua cabang matematika. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode permainan teka teki yang diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Permainan teka teki matematika dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Dengan kontribusi dari permainan teka-teki maka diharapkan siswa akan lebih aktif dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran matematika.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Afrida Ulfa pada tahun 2015 mahasiswa program studi pendidikan matematika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Bilangan Romawi melalui Metode Permainan Susun Bilangan dan Teka-teki Siswa di Kelas IV SDN Kembaran Candimulyo Magelang”. Hasil dari penelitian ini ialah hasil belajar bilangan romawi siswa dapat meningkat melalui metode permainan susun bilangan dan teka teki di kelas IV SDN Kembaran Candimulyo Magelang.⁷

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “*Kontribusi permainan teka teki matematika terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 10 Langsa*”.

⁴Endyah Murniati, *Mengajarkan Matematika dengan Fun* (Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2001), Hal. 76.

⁵Kuswanto, dkk, *Metode dan Pembelajaran*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), Hal. 56

⁶*Ibid.*

⁷Afrida Ulfa, *Peningkatan Hasil Belajar Bilangan Romawi melalui Metode Permainan Susun Bilangan dan Teka-teki Siswa di Kelas IV SDN Kembaran Candimulyo Magelang*, Skripsi, (Universitas Negeri Yogyakarta 2015).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian berbentuk *One Group Pretest-Posttest Desain* dengan menggunakan pembagian satu kelompok penelitian yaitu kelompok penelitian eksperimen dengan menggunakan permainan teka teki matematika. Teknik analisis data berkenaan dengan perhitungan data yang menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan.⁸ Analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yaitu tes. Teknik analisis data yang pertama digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan uji t .⁹ Sebelum menggunakan rumus uji t maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data.

Uji normalitas berguna untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi normal atau tidak. Dengan asumsi normal terhadap sampel maka data yang diambil dapat dipertanggung jawabkan. Sebelum dilakukan uji hipotesis, maka perlu dilakukan uji normalitas sebagai persyaratan analisis data dengan rumus Chi-kuadrat hitung.¹⁰ Selanjutnya, bila data tersebut telah diuji persyaratan analisa data dan dianggap dapat dilanjutkan maka kemudian akan dilakukan pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen dengan menggunakan permainan teka teki matematika, maka di kelas eksperimen diberikan *pretest* pada materi perbandingan yang terdiri dari 6 soal yang berbentuk uraian. Berdasarkan hasil perhitungan data hasil *pretest* kelas eksperimen dengan menggunakan permainan teka teki matematika berupa nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi.

Berdasarkan hasil perhitungan, memperlihatkan bahwa nilai minimum dan maksimum sangat jauh berbeda, serta nilai rata-rata kemampuan awal (*pretest*) siswa kelas eksperimen pada materi perbandingan adalah 54,9 jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa perlu diberikan suatu perlakuan khusus untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi perbandingan.

Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen

Untuk melihat apakah terdapat peningkatan motivasi belajar matematik siswa melalui metode permainan teka teki matematika di kelas eksperimen, maka dilaksanakan *posttest* yang juga terdiri dari 6 soal uraian. Berdasarkan hasil perhitungan data hasil *posttest* kelas eksperimen berupa nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi.

⁸ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 12

⁹ *Ibid*, hal. 147.

¹⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan r&d*. (Bandung: Alfabeta, 2010). hal 197

Berdasarkan hasil perhitungan, memperlihatkan bahwa nilai minimum dan maksimum adalah 94 dan 50 serta nilai rata-rata (mean) kemampuan akhir (*posttest*) siswa kelas eksperimen pada materi perbandingan adalah 82,35. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa (*posttest*) pada materi perbandingan di kelas eksperimen menunjukkan kemajuan yang signifikan dibandingkan data pada awal kemampuan (*Pretest*).

Hasil Uji Prasyarat Analisis Data Tes

Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah rumus chi kuadrat (chi Square). Adapun kriteria penerimaan bahwa suatu data berdistribusi normal atau tidak dengan rumusan sebagai berikut: Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ data berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal karena memenuhi kriteria yaitu $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* maupun *posttest* kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis data, diketahui bahwa data hasil tes pada penelitian ini berdistribusi normal, sehingga pengujian data hasil tes dapat dilanjutkan pada analisis data berikutnya, yaitu uji hipotesis menggunakan uji-t dengan kriteria pengujian, yaitu jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil perhitungan t_{hitung} diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $4,19 \geq 2,04$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berikut adalah tabel pengujian hipotesis data hasil tes. Berdasarkan tabel 4.5, memperlihatkan bahwa pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} = 4,19$ dan $t_{tabel} = 2,04$ dan ini berarti $t_{tabel} < t_{hitung}$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan diterimanya H_a pada pengujian hipotesis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat menguji kebenaran hipotesis yaitu terdapat peningkatan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* yang menggunakan metode permainan teka teki matematika terhadap kemampuan motivasi belajar matematik siswa di SMPN 10 Langsa. Hal ini juga menunjukkan bahwa hasil tes rata-rata kelas eksperimen meningkat, diketahui dari meningkatnya hasil rata-rata tes *posttest* dibandingkan dengan hasil rata-rata tes *pretest* sebelumnya.

Hasil Penelitian Pemberian Angket

Cerminan motivasi belajar siswa terlihat dari hasil angket yang diisi oleh siswa. Angket diberikan kepada siswa untuk melihat motivasi belajar siswa, Angket diberikan pada setiap akhir pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan permainan teka teki. Angket

digunakan untuk memperkuat adanya tingkat motivasi belajar siswa, setelah penerapan pembelajaran dengan permainan teka teki.

Berdasarkan hasil angket diperoleh data jumlah perolehan rata-rata tingkat motivasi siswa sebelum dilakukan penerapan permainan teka teki matematika adalah sebesar 74,41% dengan (sedang). kemudian mengalami peningkatan setelah dilakukan penerapan permainan teka teki matematika sebesar 87,28% (sangat tinggi).

Motivasi belajar siswa meningkat dari sebelum dilakukan permainan teka teki sebesar 74,41% dengan kategori sedang, menjadi sebesar 87,28% dengan kategori tinggi sesudah dilakukan permainan teka teki. Berdasarkan hasil angket diperoleh, data mengenai tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil angket diperoleh rata-rata tingkat motivasi siswa sebelum menerapkan permainan teka teki adalah 74,41% (sedang) dan pada sesudah menerapkan permainan teka teki matematika adalah 87,28% (sangat tinggi).

Pembahasan

Pada penelitian ini, pelaksanaan metode pembelajaran pada pembelajaran matematika dipandang telah memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 10 Langsa. Siswa yang semula menunjukkan sikap tidak berminat dan kurangnya motivasi pada pelajaran matematika seperti: masuk kelas terlambat, selalu gaduh, tidak memperhatikan guru, cepat menyerah dalam menyelesaikan soal karena guru tidak dapat membimbing siswa secara individual.

Metode permainan teka-teki matematika dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Dengan permainan teka teki matematika siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh hasil bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran permainan teka teki matematika relatif rendah. Namun setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran permainan teka teki matematika, maka terdapat peningkatan dan kemajuan yang signifikan.

Selanjutnya diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil tes *posttest* dibandingkan pada rata-rata hasil tes *pretest* sebelumnya. Hasil *posttest* memperlihatkan bahwa siswa yang diberi perlakuan dengan metode permainan teka teki matematika pada saat proses pembelajaran menunjukkan hasil *posttest* yang lebih tinggi dari pada hasil *pretest* siswa sebelum diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran permainan teka teki matematika. Hal ini terlihat dari nilai t_{hitung} yang lebih besar dari nilai t_{tabel} . Selain itu perolehan nilai t_{hitung} yang lebih besar dari nilai t_{tabel} mengidentifikasikan adanya peningkatan yang signifikan pada metode pembelajaran permainan teka teki matematika terhadap hasil belajar matematik siswa pada materi sistem perbandingan di kelas VIII SMPN 10 Langsa.

Demikian halnya dengan hasil analisis angket motivasi belajar siswa yang menunjukkan terjadi peningkatan. Motivasi tersebut secara keseluruhan pada tahap awal sebelum menerapkan permainan teka teki matematika sebesar 74,41% dengan kategori sedang, menjadi sebesar 87,28% dengan kategori sangat tinggi sesudah dilakukan permainan teka teki matematika.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket dan hasil tes, peneliti menyimpulkan bahwa metode permainan teka teki matematika berkontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 10 Langsa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan teka teki matematika berkontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 10 Langsa.

Saran

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, maka perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru matematika untuk dapat memperbaharui metode pembelajarannya pada materi perbandingan khususnya dalam memotivasi dan menggali pengetahuan yaitu dengan menggunakan metode permainan teka teki matematik, karena dari hasil penelitian telah diketahui terjadi peningkatan motivasi belajar matematik siswa pada materi perbandingan.
2. Bagi siswa diharapkan untuk lebih meningkatkan motivasi belajar serta belajar lebih giat agar memperoleh hasil belajar yang baik.
3. Bagi peneliti yang ingin meneliti permasalahan yang sama dengan penelitian yang berbeda diharapkan untuk lebih memahami penggunaan metode permainan teka teki matematik dalam pembelajaran agar memperoleh hasil yang lebih baik lagi untuk mengetahui hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Sadirman. 2007. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian, suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
Afrady. 2011. *Upaya Mengatasi Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi Operasi Pecahan dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada SMP Negeri 9 Lhokseumawe*. Skripsi tidak dipublikasikan. Program Pascasarjana STAIN Malikussaleh. Lhokseumawe.
Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Depdiknas. 2006. *Peraturan*

- Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Sekolah Menengah Pertama. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ginting, Abdurrahman. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan System*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, Reni. 2012. *Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Quantum pada Siswa Kelas V SDN Sidomulyo*. Kulonprogo, Skripsi. FIP.UNY.
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak, terjemahan Child Development*. Jakarta: Erlangga. edisi ke-1.
- Iskandar. 2005. *Test Bakat, Motivasi, Sikap dan Personaliti MMPI-DG*. Jakarta: Dharma Graha Group.
- Kuswanto. 2008. *Metode dan Pembelajaran*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Marsigit dkk. 2007. *Matematika SMP Kelas VIII*. Jakarta: Yudhistira..
- Mudjiyono, Dimyati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: DEPDIBUD.
- Murniati, Wisnu Kusrahayu. 2010. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Metode Permainan Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri IV Semanu Wonosari Kabupaten Gunung Kidul Tahun Ajaran 2009/2010*. Tarigan. 2011. *Pengajaran KosaKata*. Bandung: Angkasa.
- Perundang-undangan Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003.
- Pitadjeng. 2006. *Pengaruh Permainan terhadap Perkembangan Anak*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Rahmawati, Siti. 2008. *pengaruh metode permainan teka teki terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN Kalijaya 02 Cikarang*. Cikarang: Universitas Negeri Cikarang.
- Riduwan. 2007. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabet.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group,

