

PEMBELAJARAN INOVATIF DENGAN MEDIA MANIK-MANIK DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR BILANGAN BULAT DI SEKOLAH DASAR

Fathoni Nur Hidayat, Fitria Dewi N.R., Rina Yuniastri, Sulistriyani, Wahyudi
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, Kampus VI Kebumen Jl. Kepodang
No 67A, Kab. Kebumen 54317
e-mail: thonie_512@yahoo.com

Abstract: Innovative Learning With Beads Media in Learning Result Improved Integer at Elementary School. This research aims to improve learning result integer in elementary school. This research used Classroom Action Research (CAR), which was implemented in three cycles, each cycle consisting of three meetings include planning, implementation, observation, and reflection. The results show that innovative learning can improve learning result integer in elementary school.

Key Words: innovative instruction, beads, integers.

Abstrak: Pembelajaran Inovatif dengan media Manik-manik dalam Peningkatan Hasil Belajar Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bilangan Bulat di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar Bilangan Bulat di sekolah dasar.

Kata Kunci: pembelajaran inovatif, manik-manik, bilangan bulat.

PENDAHULUAN

Proses pendidikan yang terjadi di sekolah terutama di Indonesia, pada umumnya belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran sampai anak menguasai pembelajaran secara tuntas. Banyak guru yang hanya memberikan pelajaran kepada siswa tanpa mempertimbangkan penguasaan materi yang didapat oleh siswa, apakah siswa tersebut sudah sepenuhnya memahami materi pelajaran atau sebaliknya. Hal ini mengakibatkan banyak siswa yang tidak menguasai materi pelajaran secara penuh, meskipun sudah dinyatakan lulus atau tamat dari sekolah, tetapi mutu pendidikan secara nasional masih sangat rendah.

Hal-hal seperti itulah yang sering terjadi di sekolah-sekolah, terutama sekolah dasar tentang materi pokok Bilangan Bulat. Siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat

dilihat dari rendahnya nilai prestasi pada Ulangan Akhir Semester (UAS), yaitu dengan rata-rata kelas 51. Dari rata-rata kelas tersebut, hanya 35% dari jumlah siswa yang dapat mencapai nilai KKM.

Masalah tersebut merupakan masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan guru, terutama pada pelajaran Matematika. Mengingat Matematika merupakan mata pelajaran yang jawabannya sudah pasti dan memerlukan logika berpikir yang tinggi. Masalah tersebut mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran Matematika di kelas. Peneliti berusaha membuat kondisi dan pola pikir siswa sekolah dasar khususnya dalam membelajarkan Matematika pada materi bilangan bulat dengan menggunakan sistem pembelajaran yang inovatif baik menggunakan model, media maupun pendekatan untuk meningkatkan unjuk kerja

siswa ke tingkat pencapaian suatu pokok bahasan yang lebih memuaskan. Inovasi adalah kreasi.

Inovasi membuat produk, proses, cara, pelayanan, teknologi, atau gagasan lebih unggul dan baru sehingga seluruh bagian keunggulan dan kebaruannya diakui pasar, pemerintah, maupun masyarakat. Inovasi sering dimaknai sama dengan kreasi. Inovasi berbeda dengan penemuan baru. Makna inovasi lebih menekankan pada penerapan ide baru sehingga produk inovatif berupa produk baru, proses baru, layanan baru, teknologi baru, sedangkan penemuan baru merujuk secara langsung pada pengolahan pikiran kreatif sehingga menemukan ide baru atau metode baru.

Suyatno (2009) mengemukakan bahwa Inovatif (*innovative*) yang berarti *new ideas or techniques*, merupakan kata sifat dari inovasi (*innovation*) yang berarti pembaharuan, juga berasal dari kata kerja *innovate* yang berarti *make change atau introduce new thing (ideas or techniques) in order to make progress*. Pembelajaran, merupakan terjemahan dari *learning* yang artinya belajar, atau pembelajaran. Jadi, pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dikemas oleh pembelajar atas dorongan gagasan barunya yang merupakan produk dari *learning how to learn* untuk melakukan langkah-langkah belajar, sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar.

Pembelajaran inovatif juga mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh guru atau instruktur lainnya yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar. Berdasarkan definisi secara harfiah pembelajaran inovatif tersebut, tampak di dalamnya terkandung makna pembaharuan. Gagasan pembaharuan muncul sebagai akibat seseorang merasakan adanya anomali atau krisis pada paradigma yang dianutnya dalam memecahkan masalah belajar. Oleh sebab itu, dibutuhkan paradigma baru yang diyakini mampu memecahkan masalah tersebut. Perubahan paradigma seyogyanya diakomodasi oleh semua manusia, karena

manusia sebagai individu adalah makhluk kreatif. Namun, perubahan sering dianggap sebagai pengganggu kenyamanan diri karena pada hakekatnya seseorang secara alamiah lebih mudah terjangkit virus rutinitas.

Salah satu unsur pokok dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar adalah matematika itu sendiri. Seorang guru di sekolah dasar yang akan mengajarkan Matematika haruslah mengetahui objek yang akan diajarkannya. Dalam pembelajaran Matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami oleh siswa. Dalam Matematika, setiap konsep abstrak yang baru dipahami siswa harus segera diberi penguatan, agar mengendap dan tahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya.

Belajar Matematika seorang siswa diharapkan mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen sebagai alat pemecahan masalah melalui pola pikir. Pendidikan pada hakekatnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia karena dengan pendidikan manusia dapat berdaya guna dan mandiri. Mata pelajaran Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dan merupakan bagian integral dari pendidikan nasional serta tidak kalah pentingnya bila dibandingkan dengan ilmu pengetahuan lain. Matematika juga merupakan ilmu dasar atau "*basic science*", yang penerapannya sangat dibutuhkan oleh ilmu pengetahuan dan teknologi.

Muhsetyo, dkk., (2008) untuk mengenalkan konsep operasi hitung pada sistem Bilangan Bulat dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap pengenalan konsep secara konkret, semi konkret atau semi abstrak. Upaya pengembangan tersebut harus dilaksanakan melalui pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika tentang Bilangan Bulat.

Matematika menurut Russefendi adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang keteraturan, dan struktur yang terorganisasi yang dimulai dari unsur yang tidak didefinisikan, keaksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil (Heruman, 2007). Selanjutnya Johson dan Rising menyatakan bahwa matematika merupakan pola berfikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logis, bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai arti dari pada bunyi (Karso, 2006).

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru sebagai salah satu unsur pendidik agar mampu melaksanakan tugas profesionalnya adalah memahami bagaimana peserta didik belajar dan bagaimana mengorganisasikan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peserta didik, serta memahami tentang bagaimana peserta didik belajar dalam mengorganisasikan proses pembelajaran, maka diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang nantinya mempermudah proses belajar mengajar.

Mujid mengemukakan bahwa “pendekatan dapat diartikan sebagai seperangkat asumsi berkenaan dengan hakikat belajar mengajar agama Islam” (2006: 132). Sementara itu, Killen mengemukakan dua pendekatan utama dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada aktivitas guru (*teacher-centered*) dan pendekatan yang berpusat pada aktivitas siswa (Anitah, dkk., 2008).

Tujuan proses belajar mengajar secara ideal adalah agar bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Salah satu cara yang digunakan oleh guru agar siswa dapat menguasai materi yang diajarkan adalah dengan cara belajar tuntas atau yang sering disebut dengan *mastery learning*. Bloom berpendapat bahwa tingkat keberhasilan dapat tercapai jika pengajaran yang dilakukan guru secara klasikal bermutu baik dan berbagai tindakan korektif terhadap siswa yang mengalami kesulitan dilakukan dengan tepat (Winkel, 1996).

Karso mengemukakan bahwa bilangan bulat adalah penggabungan dari bilangan-bilangan cacah yaitu 0, 1, 2, 3, 4 ... dan seterusnya dengan bilangan-bilangan asli negatif yaitu -1, -2, -3, -4 ... dan seterusnya. Jadi bilangan-bilangan bulat yaitu ..., -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4 ..., bilangan-bilangan bulat negatif yaitu ...-4, -3, -2, -1, dan bilangan nol (0) yaitu bilangan yang tidak positif dan tidak pula negatif (netral) (2006). Wahyudi juga mengemukakan bahwa bilangan bulat merupakan gabungan antara bilangan asli dengan bilangan-bilangan negatifnya serta bilangan nol (2008). Maka dapat disimpulkan bahwa pada bilangan bulat terdiri dari bilangan bulat negatif yaitu bilangan bulat yang terletak di sebelah kiri angka 0 (nol), bilangan bulat positif ialah bilangan bulat yang terletak di sebelah kanan angka 0 (nol), dan bilangan 0 (nol), tidak positif dan tidak negatif.

Media pembelajaran adalah segala alat pembelajaran yang digunakan guru sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manik-manik digunakan untuk memberikan pemahaman tentang pengerjaan bilangan dengan menggunakan pendekatan konsep himpunan. Sesuai konsep pada himpunan, kita dapat menggabungkan atau memisahkan dua himpunan yang dalam hal ini anggotanya berbentuk manik-manik. Bentuk manik-manik ini dapat berupa bulatan-bulatan setengah lingkaran yang apabila sisi diameternya digabungkan akan membentuk lingkaran penuh. Bentuk alat ini juga dapat dimodifikasi ke dalam bentuk-bentuk lain asal sesuai dengan prinsip kerjanya. Alat ini biasanya terdiri atas dua warna, misalnya kuning untuk menandakan bilangan negatif dan biru untuk menandakan bilangan positif (Muhsetyo, dkk., 2008).

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah pembelajaran inovatif dengan me-

dia manik-manik dapat meningkatkan hasil belajar bilangan bulat di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bilangan bulat di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di beberapa sekolah, yaitu: (a) SD N Sidamukti 03, Kecamatan Patimuan, Kabupaten Cilacap, dengan jumlah 22 siswa, (b) SD N 1 Selanegara, Kecamatan Sumpiuh, Kabupaten Banyumas dengan jumlah 24 siswa, (c) SD N 2 Semondo, Kecamatan Gombong, Kabupaten Kebumen dengan jumlah 17 siswa, (d) SD N Wajasari Kecamatan Adimulyo, Kabupaten Kebumen yang berjumlah 15 siswa. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan September 2011 sampai dengan bulan Juli 2012.

Prosedur penelitian tindakan kelas yang diterapkan berupa perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Secara umum pelaksanaan dilaksanakan dalam tiga siklus, dalam setiap siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan. Pada perencanaan tindakan peneliti menyiapkan langkah-langkah sebagai berikut: (a) meminta ijin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian, b) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (c) menyiapkan media pembelajaran, (d) membuat lembar penilaian proses dan hasil belajar untuk siswa, (e) membuat lembar observasi dan pedoman wawancara, (f) membuat angket, (g) meminta keterangan kesediaan guru untuk menjadi observer. Kegiatan pembelajaran pada Siklus I siswa belajar tentang penjumlahan bilangan bulat, operasi hitung bilangan bulat menggunakan soal cerita, Siklus II siswa belajar tentang pengurangan bilangan bulat, dan Siklus III siswa belajar tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat serta operasi hitung campuran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perencanaan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Kemudian menentukan pokok bahasan

tentang penjumlahan bilangan bulat. Menyiapkan media pembelajaran dan menyiapkan sumber pembelajaran. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Peneliti dalam kegiatan observasi mengacu pada lembar observasi. Pada tahap yang terakhir yaitu refleksi peneliti melakukan evaluasi dan membahas hasil evaluasi tersebut dan mencermatinnya.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika masih rendah, hal tersebut terlihat pada hasil yang dilaksanakan siswa dalam mengerjakan soal pretest dengan pendekatan kontekstual hasilnya hanya 8,69% siswa mendapat nilai di atas KKM (70), nilai rata-rata yang diperoleh hanya 53,42. Menggunakan media manik-manik hasilnya tidak ada siswa yang tuntas (0%), nilai rata-rata yang diperoleh hanya 37,48. Menggunakan Pendekatan *Mastery Learning* hasilnya 5,9% siswa mendapat nilai di atas KKM (70) dengan rata-rata nilai 37,6. Sedangkan dengan menggunakan model TGT hasilnya 20% siswa mendapat nilai di atas 70, nilai rata-rata kelas yang didapat hanya mencapai 59,33.

Kegiatan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan pembelajaran inovatif yaitu pendekatan kontekstual, pendekatan *mastery learning*, media manik-manik, dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang terdiri dari tiga siklus, pada Siklus I siswa belajar tentang materi penjumlahan bilangan bulat, pada pertemuan ke-1 siswa belajar tentang materi penjumlahan bilangan bulat sampai angka 9, pertemuan ke-2 siswa belajar tentang penjumlahan bilangan bulat sampai angka 500, dan pertemuan ke-3 siswa belajar materi tentang penjumlahan bilangan bulat sampai angka 700. Pada Siklus II siswa belajar tentang materi pengurangan bilangan bulat sampai angka 100, pada pertemuan ke-2 siswa belajar materi pengurangan bilangan bulat sampai angka 150, dan pertemuan ke-3 siswa belajar materi bilangan bulat sampai angka 220. Pada Siklus III siswa belajar tentang materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat,

pertemuan ke-1 siswa belajar materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat sampai angka 700, pertemuan ke-2 siswa belajar materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat sampai angka 800, dan pertemuan ke-3 siswa belajar materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat sampai angka 900. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tiap siklus dapat dilihat pada tabel 1, 2, dan 3 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan II menggunakan Model CTL

No	Siklus	Skor tertinggi	Skor terendah	Skor rata-rata	Ketuntasan klasikal
1	Siklus I	80	30	64,3	68%
2	Siklus II	100	60	80,6	87%

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa menggunakan Pendekatan *Mastery Learning*

No	Siklus	Skor tertinggi	Skor terendah	Skor rata-rata	Ketuntasan klasikal
1	Siklus I	80	50	64,12	52,9%
2	Siklus II	90	60	71,76	73,58%
3	Siklus III	100	70	78,82	100%

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

No	Siklus	Skor tertinggi	Skor terendah	Skor rata-rata	Ketuntasan klasikal
1	Siklus I	100	20	74,3	51%
2	Siklus II	100	20	74,8	49%
3	Siklus III	100	50	82,5	84%

Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti dituntut untuk mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan berbagai pendekatan yang efektif dan efisien. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut peneliti menerapkan pendekatan yang efektif yaitu dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Pada hakekatnya pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) dapat membantu guru untuk lebih memberdayakan siswa dalam belajar, yaitu dengan mengaitkan materi dengan dunia nyata siswa yang terkait dengan tujuh prinsip yaitu konstruktifisme (*constructivism*), menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*), dan penelitian sebenarnya (*authentic assessment*)” (Triyanto, 2009:1). Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam menerapkan pendekatan kontekstual meliputi tujuh komponen yaitu konstruktivisme, inkuiry, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya.

Dalam pembelajaran inovatif juga menggunakan pendekatan *mastery learning* yang meliputi langkah orientasi, langkah penyajian, langkah terstruktur, latihan terbimbing dan latihan mandiri apabila guru, pengajar, atau peneliti dapat menggunakan pendekatan ini dengan baik. Joice dan Weil menyatakan bahwa *mastery learning* atau belajar tuntas merupakan pembelajaran yang menyajikan suatu cara yang menarik dan ringkas untuk meningkatkan unjuk kerja atau kemampuan siswa ke tingkat pencapaian suatu pokok bahasan yang lebih memuaskan (Wena, 2009). Sumantri dan Permana (2001) berpendapat “*Mastery Learning/* belajar tuntas adalah proses belajar mengajar yang bertujuan agar bahan ajaran dikuasai secara tuntas, artinya dikuasai sepenuhnya oleh siswa”. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam pendekatan *mastery learning* yaitu, langkah orientasi, langkah penyajian, langkah terstruktur, latihan terbimbing, dan latihan mandiri.

Menurut Sri Anitah “media dapat diartikan sebagai perantara atau peng-

hubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi” (2009: 123). Sedangkan secara harfiah Suharjo mengemukakan bahwa media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (2006). Selanjutnya, dalam proses pembelajaran Ibrahim (1994) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suharjo, 2006). Manik-manik digunakan untuk memberikan pemahaman tentang pengerjaan bilangan dengan menggunakan pendekatan konsep himpunan. Sesuai konsep pada himpunan, kita dapat menggabungkan atau memisahkan dua himpunan yang dalam hal ini anggotanya berbentuk manik-manik. Bentuk manik-manik ini dapat berupa bulatan-bulatan setengah lingkaran yang apabila sisi diameternya digabungkan akan membentuk lingkaran penuh. Bentuk alat ini juga dapat dimodifikasi ke dalam bentuk-bentuk lain asal sesuai dengan prinsip kerjanya. Alat ini biasanya terdiri atas dua warna, misalnya kuning untuk menandakan bilangan negatif dan biru untuk menandakan bilangan positif (Muhsetyo, dkk., 2008). Dalam penggunaan media manik-manik bilangan bulat terdapat empat langkah yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut.

Selain itu juga, dilakukan pembelajaran model koordinatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* akan memotivasi siswa dalam pembelajaran sehingga hasilnya meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Huda yang menyatakan bahwa, “Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang menggunakan tournament, kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara seperti mereka” (2011: 87).

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran inovatif dengan menggunakan pendekatan kontekstual, pendekatan *mastery learning*, media manik-manik, dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar Matematika tentang Bilangan Bulat pada siswa sekolah dasar. Hasil belajar siswa meningkat dari pembelajaran di setiap siklusnya yaitu dari Siklus I sampai dengan Siklus III.

Dalam penelitian ini guru diharapkan menggunakan pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan media manik-manik untuk meningkatkan hasil belajar bilangan bulat di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Inti Media Surakarta.
- Anitah W, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Unoversitas Terbuka.
- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karso. (2006). *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhsetyo, G. (2008). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mujid. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sumantri, M. & Permana, J. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Suyatno. (2009). *Pembelajaran Inovatif Apa Artinya*. Diperoleh 4 September 2012, dari <http://garduguru.blogspot.com/2009/01/pembelajaran-inovatif-apa-artinya.html>

- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyudi. (2008). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS
- Wena. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Winkel. (1996). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.