

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI METODE PERMAINAN KUIS CERDAS CERMAT

Sidiq

SD Negeri Wudi

Kecamatan Sambeng, Kabupaten Lamongan

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kuis cerdas cermat serta peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VI SD Negeri Wudi, Kecamatan Sambeng, Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian ini adalah seluruh kelas VI SD Negeri Wudi yang berjumlah 9 orang. Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa siklus dengan setiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan berupa Rencana Pembelajaran (RP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan penilaian kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I terdapat 4 siswa yang mengalami ketuntasan belajar perorangan dari 9 jumlah siswa (44,44%), pada siklus ini belum terjadi ketuntasan klasikal. Pada siklus II terdapat 8 siswa yang mengalami ketuntasan belajar perorangan dari 9 jumlah siswa (88,89%), pada siklus ini sudah terjadi ketuntasan klasikal.

Kata kunci: prestasi belajar, permainan kuis, cerdas cermat

Abstract: This study aims to determine the implementation of learning using quiz intelligent quiz methods and the improvement of social science learning achievement of the sixth grade students of SD Negeri Wudi, Sambeng Sub-district, Lamongan Regency in the academic year 2016/2017. The subject of this research is the entire class VI SD Negeri Wudi which amounts to 9 people. This study belongs to a classroom action research consisting of several cycles with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. Instruments used in the form of Learning Plans (RP), Student Activity Sheets (LKS), and grade assessment. The results showed an increase in student learning outcomes. In the first cycle there are 4 students who experience complete learning of individuals from 9 the number of students (44.44%), in this cycle has not occurred classical mastery. In the second cycle there are 8 students who experience complete learning of individuals from 9 the number of students (88.89%), in this cycle has occurred classical mastery.

Keywords: learning achievement, game quiz, intelligent meticulous

PENDAHULUAN

Bangsa dan masyarakat Indonesia akan memasuki era pasar bebas, dimana setiap orang dapat melakukan berbagai aktivitas di Indonesia dengan kompetisi

obyektif, tanpa melihat asal usul kewarganegaraannya. Kondisi tersebut merupakan tonggak yang amat kritis, karena kemajuan suatu negara bergantung kepada kualitas sumber daya

manusia dan kemajuan teknologi yang dimilikinya untuk dapat bersaing secara global, kompetitif, dan kooperatif.

Sehubungan dengan hal tersebut pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia harus mulai mau mewawas pendekatan pendidikan yang mendudukan siswa sebagai subyek didik yang utama. Selama ini teori-teori pendidikan telah banyak mengungkap pentingnya anak didik sebagai subyek yang senyatanya. Namun dalam tataran praksis anak didik masih tetap menjadi obyek pendidikan, sehingga cukup memprihatinkan. Secara psikologis anak belajar dalam suasana yang tertekan. Anak (mulai SD sampai SMA bahkan di perguruan tinggi) sepanjang hidupnya dalam suasana tertekan jiwanya, karena pembelajaran yang terjadi kurang meng-“orang”-kan anak didik dan atau kurang meng-“anak”-kan anak didik. Mereka akan dibentuk pribadinya oleh sistem yang dicipta secara kaku dan ketat sehingga kurang menggembirakan anak didik. Hal ini sudah berjalan berpuluh tahun dan sangat sukar diadakan perubahan, karena teori-teori pembelajaran yang dipilih dan diterapkan di lembaga-lembaga pendidikan lebih pada pendidikan yang berarti bimbingan dan pengarahan daripada pemberdayaan dan fasilitasi.

Kunci utama pembahagian anak didik dalam konteks pembelajaran adalah pemberian hak dan kewajiban yang seimbang kepada mereka untuk merealisasikan dirinya secara maksimal dalam belajar dan pembelajaran berbasis lingkungan. Peran guru dan pengelola sekolah sangat menentukan dalam penciptaan kondisi dan situasi belajar-mengajar yang terjadi di sekolah.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas-kelas yang lebih tinggi terutama dalam

penelitian ini yaitu kelas VI maka pembelajaran yang digunakan dapat menggunakan media yang abstrak. Siswa kelas VI merupakan siswa kelas atas yang sudah berkembang daya imajinasi dan kreatifitasnya, sehingga pembelajaran dengan menggunakan media yang abstrak sudah dapat diterapkan. Namun demikian pembelajaran masih harus mendekati pada pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Salah satu pendekatan belajar yang dapat diterapkan adalah metode permainan/lomba kuis cerdas cermat berkelompok. Permainan ini sudah sering digunakan oleh guru untuk melihat kemampuan anak setelah dilakukan pembelajaran sebelum dilakukan evaluasi (penilaian). Permainan ini sangat baik dilakukan karena dapat melihat sebagaimana besar kemampuan siswa menyerap pemahaman pelajaran setelah dilakukan proses pembelajaran, sehingga jika dalam permainan ini banyak yang masih tidak dapat menjawab pertanyaan atau hanya siswa tertentu saja yang menjawabnya maka guru dapat melakukan pembelajaran ulang. Karena pembelajaran ini merupakan suatu metode permainan atau lomba maka pembelajaran dengan cara ini sangat menyenangkan karena yang menang akan mendapat hadiah atau penghargaan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan kuis cerdas cermat terhadap peningkatan prestasi belajar dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kuis cerdas cermat terhadap peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VI SD Negeri Wudi, Kecamatan Sambeng, Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Tim Pelatih Proyek PGSM, PTK (*Classroom Action Research*) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan. (Riduwan, 2004:3)

Sedangkan menurut Riduwan (2004:3) PTK adalah bentuk kajian yang bersifat sistematis reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Adapun tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki/meningkatkan praktek secara berkesinambungan, sedangkan tujuan pernyataannya adalah menumbuhkan budaya meneliti di kalangan guru. (Riduwan, 2004:3)

Sesuai dengan jenis penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas VI SD Negeri Wudi, Kecamatan Sambeng, Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 9 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 5 siswa,

sedangkan siswa perempuan sebanyak 4 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas silabus, rencana pembelajaran (RP), lembar kegiatan siswa, dan penilaian kelas (tes tulis, tes lisan, tes perbuatan).

Hasil penilaian kelas dianalisis untuk mendapatkan umpan balik tentang berbagai komponen dalam proses pembelajaran dan untuk menentukan kegiatan tindak lanjut yang tepat. Tindak lanjut diberikan sebagai suatu tindakan terhadap umpan balik yang diterima dari pelaksanaan penilaian kelas.

Analisis penilaian kelas atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa tes tulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana.

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RP 1, LKS 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 4 April 2017 di kelas VI dengan jumlah siswa 9 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar dan langkah-langkah pembelajaran mengacu pada RP yang telah disiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi penilaian berupa tes tulis dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses

belajar mengajar yang telah dilakukan. adalah sebagai berikut:
Adapun data hasil penelitian pada siklus I

Tabel IV.1. Distribusi Nilai Tes Siklus I

No. Urut	Nama Siswa	Skor	Ket.	
			T	TT
1.	ALIVIA NUR FAIZA	60	V	
2.	ARIL NURDIANSYAH	45		V
3.	DANUNG AFRIAN	70	V	
4.	INDRI NUR ISNIA	80	V	
5.	IVON LELY SIKIO SP.	75	V	
6.	M. IRFAN RIFKYANTO	50		V
7.	NIKEN PUPUT MELATI	40		V
8.	RIKO ADITAMA	50		V
9.	RIKY ADITAY	50		V
	Σ	470	4	5
Jumlah skor 520				
Jumlah skor maksimal ideal 900				
Skor rata-rata tercapai 57,78				

Keterangan: T : Tuntas
 TT : Tidak Tuntas
 Jumlah siswa yang tuntas : 4
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 5
 Klasikal : Belum tuntas

Tabel IV.2. Rekapitulasi Nilai Tes Siklus I

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata tes	57,78
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	4
3.	Persentase ketuntasan belajar	44,44

Pengamatan

Dari kedua tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode permainan kuis cerdas cermat diperoleh nilai rata-rata belajar siswa 57,78 dan ketuntasan belajar mencapai 44,44 % atau ada 4 siswa dari 9 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 hanya sebesar 44,44 % lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85 %. Hal ini disebabkan siswa masih kesulitan menghafal materi yang abstrak seperti materi mengenal benua sehingga

diperlukan penambahan latihan-latihan soal untuk memotivasi siswa mau belajar.

Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penggunaan metode permainan kuis cerdas cermat. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik sesuai dengan RP yang telah dibuat. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.

Berdasarkan data hasil pengamatan dan penilaian diketahui bahwa siswa dalam mempelajari materi mengenal benua masih mengalami hambatan, diantaranya siswa masih kesulitan menghafal materi yang abstrak sehingga diperlukan penambahan latihan-latihan soal untuk memotivasi siswa mau belajar.

Siklus II:

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RP 2, LKS 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Karena pada siklus pertama masih belum tuntas terutama terdapat kekurangan pada siswa masih kesulitan menghafal materi yang abstrak seperti materi mengenal benua, maka guru menambah keterlibatan siswa dengan cara siswa lebih aktif

melakukan latihan baik di rumah (tugas rumah) maupun di kelas melalui bantuan lingkungan sekitar.

Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2017 di kelas VI dengan jumlah siswa 9 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar dan langkah-langkah pembelajaran mengacu pada RP yang telah disiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi penilaian tes tulis dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel IV.3. Distribusi Nilai Tes Siklus II

No. Urut	Nama Siswa	Skor	Ket.	
			T	TT
1.	ALIVIA NUR FAIZA	90	V	
2.	ARIL NURDIANSYAH	55		V
3.	DANUNG AFRIAN	80	V	
4.	INDRI NUR ISNIA	90	V	
5.	IVON LELY SIKIO SP.	80	V	
6.	M. IRFAN RIFKYANTO	85	V	
7.	NIKEN PUPUT MELATI	80	V	
8.	RIKO ADITAMA	85	V	
9.	RIKY ADITAY	80	V	
Σ		725	8	1
Jumlah skor 725				
Jumlah skor maksimal ideal 900				
Skor rata-rata tercapai 80,56				

Keterangan: T : Tuntas
 TT : Tidak Tuntas
 Jumlah siswa yang tuntas : 8
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 1
 Klasikal : Tuntas

Tabel IV.4. Rekapitulasi Nilai Tes Siklus II

No.	Uraian	Hasil Siklus II
1.	Nilai rata-rata tes	80,56
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	8
3.	Persentase ketuntasan belajar	88,89

Pengamatan

Dari tabel IV.3. dan IV.4. di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran melalui permainan kuis cerdas cermat diperoleh nilai rata-rata belajar siswa 80,56 dan ketuntasan belajar mencapai 88,89 % atau ada 8 siswa dari 9 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua ini secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 sebesar 88,89% lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85 %.

Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini hingga mengalami ketuntasan baik ketuntasan secara perorangan maupun secara klasikal dikarenakan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan belajar aktif sehingga siswa menjadi terbiasa dengan pembelajaran seperti ini. Dengan penggunaan metode permainan kuis cerdas cermat siswa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru dan siswa dapat belajar lebih karena dibantu latihan-latihan soal yang terdapat pada metode permainan cerdas cermat.

Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode permainan kuis cerdas cermat. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik sesuai dengan RP yang telah dibuat.

Berdasarkan data hasil pengamatan dan penilaian diketahui bahwa siswa

dalam belajar materi mengenal benua masih terdapat kekurangan yaitu siswa masih kesulitan menghafal materi yang abstrak

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru, siswa semakin lebih aktif selama proses belajar berlangsung.

Kekurangan pada siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga hasil yang diperoleh juga menjadi meningkat atau lebih baik.

Untuk siswa yang masih belum mengalami ketuntasan perseorangan guru memberikan tugas baik tugas rumah maupun tugas latihan di sekolah.

Pengujian Hipotesis

Melalui hasil penelitian tersebut di atas maka dapat diketahui penggunaan metode permainan kuis cerdas cermat memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II) yaitu masing-masing 44,44 % menjadi 88,89%, sehingga pada siklus II ini ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Dengan melihat hasil persentase peningkatan ketuntasan belajar klasikal tersebut maka hipotesis yang peneliti ajukan dapat terbukti yaitu :

“Jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode permainan kuis cerdas cermat, maka prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VI SD Negeri Wudi, Kecamatan Sambeng, Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2016/2017 akan meningkat”.

Tabel IV.5. Perbandingan Nilai Tes Siklus I Dengan Siklus II

No. Urut	Nama Siswa	Skor Siklus I	Skor Siklus II
1.	ALIVIA NUR FAIZA	60	90
2.	ARIL NURDIANSYAH	45	55
3.	DANUNG AFRIAN	70	80
4.	INDRI NUR ISNIA	80	90
5.	IVON LELY SIKIO SP.	75	80
6.	M. IRFAN RIFKYANTO	50	85
7.	NIKEN PUPUT MELATI	40	80
8.	RIKO ADITAMA	50	85
9.	RIKY ADITAY	50	80
Σ		520	725

Tabel IV.6. Perbandingan Rekapitulasi Nilai Tes Siklus I Dengan Siklus II

No.	Uraian	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
1.	Nilai rata-rata tes	57,78	80,56
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	4	8
3.	Persentase ketuntasan belajar	44,44	88,89

Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II) yaitu masing-masing 44,44 % menjadi 88,89 % (mengalami kenaikan sebanyak 44,45%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan kuis cerdas cermat memiliki pengaruh yang besar terhadap peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahaun Sosial siswa kelas VI SD Negeri Wudi, Kecamatan Sambeng, Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2016/2017.

Dalam penelitian ini tidak ada siswa yang tidak mengalami peningkatan skor/nilai dari siklus I ke siklus II. Namun begitu nilai rata-rata siswa pada siklus I ke siklus II dapat mengalami peningkatan 22,78, dari sebelumnya 57,78 pada siklus I menjadi 80,56 pada siklus II.

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode permainan kuis cerdas cermat, guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran aktif dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul diantaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan LKS, menjelaskan, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana persentase untuk peningkatan baik nilai/skor, ketuntasan belajar perorangan dan ketuntasan belajar klasikal di atas cukup besar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kuis cerdas cermat dapat meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahaun Sosial siswa kelas VI SD Negeri Wudi, Kecamatan Sambeng, Kabupaten Lamongan tahun pelajaran

2016/2017 yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal siswa dalam siklus I (44,44%) dan siklus II (88,89 %) dan peningkatan nilai rata-rata siswa yaitu 57,78 pada siklus I menjadi 80,56 pada siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kuis cerdas cermat telah berjalan dengan baik. Guru melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya untuk mengurangi kelemahan maupun kesalahan dan menjauhkan hambatan yang dialami guru selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Combs. Arthur. W. 1984. *The Profesional Education of Teachers*. Allin and Bacon, Inc. Boston.
- Degeng³, I.N.S. 1991. *Karakteristik Belajar Mahasiswa Berbagai Perguruan Tinggi Di Indonesia*. Jakarta PAU Universitas Terbuka Dirjen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama. 2002. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah, Buku 5, Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2004. *Kurikulum 2004, Pedoman Pengembangan Silabus dan Model Pembelajaran Tematis Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2005. *Pedoman Pembelajaran Kelas Awal Sekolah Dasar, Menciptakan Masyarakat Peduli Pendidikan Anak Program Manajemen Berbasis Sekolah*. Jakarta: Depdiknas.
- Hasibuan. JJ. Dan Moerdjiono. 1998. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Melvin, L. Siberman. 2004. *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia dan Nuansa.
- Nurhadi, Yasin, Senduk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Riduwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rustiyah, N.K. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sagala. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Moh. Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.