

Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Kegiatan Ekonomi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

Durrotun Nafisah^{1✉}, Vivi Astuti Nurlaily², Dian Permatasari Kusuma Dayu³ & Eva Amalia⁴

^{1✉}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, durrotunnafisah@unesa.ac.id,

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, vivinurlaily@unesa.ac.id,

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, diandayu@unesa.ac.id,

⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, evaamalia@unesa.ac.id.

Abstrak

Media pembelajaran membantu siswa untuk dapat memahami materi yang telah diberikan guru dan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun, Pada kenyataannya masih banyak guru di sekolah yang kurang menggunakan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS melalui media permainan ular tangga kegiatan ekonomi. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV C di SDN Lidah Kulon 1. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen jenis pre eksperimental dengan bentuk desain *One Group Pretest-Posttest*. Berdasarkan hasil penelitian $0,000 < 0,05$ Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Kegiatan Ekonomi pada hasil belajar mata pelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci:

Media, Pembelajaran, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan dikatakan berhasil jika terjadi perubahan yang positif pada diri siswa baik dari segi pengetahuan, keterampilan, tingkah laku, dan sikap yang dapat digunakan dalam hidup bermasyarakat melalui proses belajar mengajar di sekolah (Sirait, 2016). Belajar merupakan suatu proses kegiatan memperoleh informasi dari berbagai sumber, atau kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu hal agar mencapai tujuan yang diinginkan dari pengalaman yang diperoleh, sehingga terjadi perubahan perilaku. Sehingga belajar itu bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, dan menulis, mengerjakan tugas dan ulangan saja tetapi adanya perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan proses belajar, dimana didalam proses belajar tersebut adanya sebuah interaksi sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Saat ini implementasi pembelajaran di jenjang sekolah dasar sudah menerapkan Kurikulum Merdeka.

Pergantian kurikulum tidak terlepas dari pertumbuhan era yang telah serba digital (Muhsam et al., 2021). Implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan suatu proses pembelajaran pada pemenuhan kebutuhan dan karakteristik peserta didik tentunya akan memberikan keleluasan pada peserta didik untuk terus berkembang sesuai potensi minat bakatnya, apalagi dalam implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar mengacu pada struktur kurikulum (Fadli, R. 2022). Dalam kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pada jenjang SD/MI IPS diajarkan secara terpadu yang mencakup beberapa ilmu-ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, dan ekonomi (Aslamiah et al., 2021; Erol, 2021). Belajar pendidikan IPS peserta didik diharapkan mendapatkan sejumlah pemahaman beberapa konsep tentang sikap, nilai, moral, dan keterampilan untuk menjalani kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan aktivitas guru dan siswa. Menurut teori S-R dari Thorndike, hal yang terpenting dalam belajar adalah *input* yang berupa stimulus dan

output yang berupa respon. Stimulus dapat diartikan sebagai perlakuan yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respon adalah suatu tanggapan atau reaksi siswa terhadap perlakuan atau stimulus yang diberikan oleh guru. Respon yang baik bergantung pada stimulus yang diberikan. Jika organisme menerima suatu stimulus, berarti individu tersebut memiliki perhatian dan stimulus tersebut efektif (Abidin & Abidin, 2021). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya guru pada saat pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga membantu siswa untuk dapat memahami materi yang telah diberikan guru dan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berkaitan dengan menumbuhkan atau meningkatkan adanya motivasi belajar siswa, maka diperlukan suatu strategi pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan diketahui masih banyak guru di sekolah dasar yang kurang menggunakan media pembelajaran dan masih menggunakan pembelajaran secara konvensional. Belum terlihat penggunaan media yang dapat membuat siswa belajar dengan nyaman dan tidak membosankan, sehingga apa yang dipelajari oleh siswa akan mudah terlupakan. Dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi guru di SDN Lidah Kulon 1 menggunakan media visual dan audiovisual yaitu presentasi dalam bentuk powerpoint yang dibantu dengan LCD *Projector* dan juga berupa pemutaran video terkait materi kegiatan ekonomi yang dimaksud dalam pembelajaran tersebut. Berdasarkan sudut pandang teknologi, pembelajaran menggunakan media berupa LCD *Projector* memang sebuah inovasi. Namun peserta didik hanya bisa menyaksikan dan memperhatikan cara guru menyampaikan materi tanpa bisa ikut serta pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Peserta didik usia sekolah dasar, khususnya kelas rendah belum dapat menggunakan abstraksi dalam memahami suatu konsep. Peserta didik tingkat sekolah dasar masih harus melaksanakan dan menemukan sendiri konsepnya. Terlebih lagi

dalam materi kegiatan ekonomi di Indonesia dimana siswa dituntut untuk mampu mengetahui dan menyebutkan berbagai macam kegiatan ekonomi yang terdiri dari produksi, distribusi dan konsumsi. Proses belajar dengan cara menghafal merupakan cara yang diambil oleh siswa agar dapat menguasai materi. Ketidadaan media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi pasif dan menyebabkan rendahnya semangat dan hasil belajar siswa, sehingga siswa kurang mampu mengingat dan memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seorang guru sebaiknya menggunakan media yang berbasis permainan agar siswa dapat belajar sambil bermain dan dapat menarik minat siswa supaya aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti menerapkan salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa untuk dapat memahami materi yang telah diberikan guru dan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran Ular Tangga Kegiatan Ekonomi. (Ular Tangga Kegiatan Ekonomi) sebuah media pembelajaran yang merupakan pengembangan dari permainan tradisional yaitu permainan ular tangga. Permainan ini merupakan jenis permainan berkelompok, artinya dalam permainan ini melibatkan beberapa orang dan tidak dapat dimainkan secara individu. Secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Kondisi ini tercipta dengan adanya peneliti yang mengembangkan media pembelajaran ular tangga ini.

Media pembelajaran ular tangga ini memiliki keunggulan yaitu dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam menjelaskan materi kegiatan ekonomi yang membuat media ini menjadi menarik. Pada media ini terdapat kotak-kotak bernomor yang disetiap kotak terdapat gambar yang menandakan materi, soal, hukuman, dan hadiah. Sehingga siswa lebih antusias dalam menjawab dengan benar bersama kelompok pada saat mendapatkan kartu pertanyaan yang disediakan agar tidak mendapatkan hukuman

yang membuat suasana belajar menjadi efektif dan interaktif baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Penggunaan media Ular Tangga Kegiatan Ekonomi ini diharapkan dapat memberikan pengaruh bagi siswa dalam belajar dan menguasai materi sehingga dapat membawa pengaruh bagi hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Kegiatan Ekonomi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa sekolah dasar”. Diharapkan guru dapat menciptakan inovasi baru dalam media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran dapat terus dilakukan baik oleh guru maupun oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan paradigma sederhana, karena menggunakan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Ular Tangga Kegiatan Ekonomi dan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen jenis *pre eksperimental* dengan bentuk desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Arikunto (2010:124) mengatakan bahwa *one group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*).

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV C SDN Lidah Kulon 01. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV C SDN Lidah Kulon 01 yang berjumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes yang berupa *pretest* dan *posttest*. Terdapat tiga teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu 1) tes (Hasil *pretest-posttest*), 2) Observasi dan 3) Dokumentasi berupa gambar. Hasil *pretest-posttest* adalah hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan

yang dianalisis untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa (Agustin, et al. 2023). Observasi adalah pengamatan secara sistematis terhadap kegiatan manusia dan lingkungan fisik, dimana kegiatan tersebut terjadi secara terus menerus untuk mengumpulkan fakta dimana tempat kegiatan tersebut dilakukan (Hasanah, 2016:21). Dokumentasi adalah penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan dan penyelidikan yang dikumpulkan, diolah, dipilih, dan disimpan sebagai bukti baik berupa gambar, video, maupun audio (Sudaryono, 2017:47). Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui pemberian soal pretest dan posttest kepada siswa sejumlah 20 soal. Adapun tes yang digunakan berupa lembar soal tes tertulis. Data yang diperoleh, dianalisis uji beda (uji t-test).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal bahwa secara umum motivasi guru-guru di Sekolah Dasar untuk memperbaharui suasana kegiatan belajar mengajar di dalam kelas masih kurang. Sehingga kegiatan belajar mengajar terkesan monoton dan cenderung membosankan. Sehingga penelitian ini sangat penting yaitu memberikan sumbangan ide dan motivasi bahwa membuat media pembelajaran itu tidak sulit. Hal-hal kecil di sekeliling kita sesungguhnya bisa menjadi inspirasi yang luar biasa dalam membuat media pembelajaran asalkan kita mau berpikir secara kreatif. Media ini merupakan adaptasi atau terinspirasi dari permainan konvensional ular tangga yang dikenal dengan baik oleh anak-anak di seluruh dunia. Permainan konvensional yang populer ini dimodifikasi sedemikian rupa sehingga bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang disukai anak-anak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar terhadap pelajaran IPS khususnya pada materi Kegiatan Ekonomi.

Petak permainan didesain lebih *full color* dan dilengkapi ilustrasi yang sesuai dengan pembahasan materi IPS kegiatan ekonomi. Ilustrasi yang ditampilkan pada petak permainan dan kartu pertanyaan adalah jenis ilustrasi karikatur (kartun) tentang sumber daya alam, jenis-jenis pekerjaan, dan macam-macam kegiatan ekonomi karena jenis

ilustrasi ini menurut beberapa psikolog anak lebih disukai dan lebih mudah ditangkap oleh anak-anak usia Sekolah Dasar.



Gambar 1. Petak Ular Tangga Kegiatan Ekonomi



Gambar 2. Kartu Pertanyaan dan Kartu Hukuman Ular Tangga Kegiatan Ekonomi

Berdasarkan hasil penelitian anak-anak siswa kelas IV SDN Lidah Kulon 01 sangat antusias dalam belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis sebagai berikut:

Tabel 1. Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Siswa Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasul pre-test	72.86	21	16.013	3.494
	Hasil pos-test	94.05	21	7.845	1.712

Hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran Ular Tangga Kegiatan Ekonomi *pretest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 72.86 dengan skor minimum sebesar 40, sedangkan skor maksimum sebesar 100. Sedangkan hasil *posttest* mendapatkan hasil rata-rata 94.05 dengan skor minimum sebesar 80, sedangkan skor maksimum sebesar 100. Sehingga diketahui terdapat peningkatan rata-rata antara pre-test dan post-test sebesar 21.19 atau dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat.

Tabel 2. Hasil Uji-T

Paired Samples Statistics					
95% Confidence Interval of the Difference					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper
Pair 1 Hasil pre-test-post-test	21.190	18.365	4.008	29.550	12.831

Berdasarkan hasil perhitungan uji paired sample t-test dengan SPSS versi 26, pengambilan keputusan Jika nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai α (0,05) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dilihat dari perhitungan pada tabel 2 diatas, nilai signifikansi lebih kecil 0,05 yakni 0,000 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Kegiatan Ekonomi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata IPS di SDN Lidah Kulon 01.

Ular Tangga Kegiatan Ekonomi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana proses belajar mengajar yang tidak membosankan dan materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Peningkatan hasil belajar siswa sangatlah penting dilakukan oleh pendidik dengan cara memberikan media pembelajaran interaktif, inovatif dan tentunya menarik bagi siswa. Proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan dikarenakan banyak faktor yang berpengaruh, salah satunya adalah dipengaruhi oleh media (Toto Ruhimat, dkk., 2011,p.147). Lee & Owens (2004, p.117) menyebutkan ada empat kelompok media untuk pembelajaran, yaitu:

(1) *visual*; (2) *auditory*; (3) *olfactory*, dan (4) *tactile or kinesthetic*.

Tidak hanya penggunaan media pembelajaran saja yang dapat digunakan oleh guru, namun perlu adanya pemberian motivasi untuk mengembangkan sikap kemandirian pada anak dan untuk mendorong setiap individu untuk melakukan sesuatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Siswa diberikan motivasi supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Kegiatan Ekonomi. Media pembelajaran ini memberikan peningkatan terhadap keaktifan siswa, pemahaman siswa serta ketelitian bagi siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Berkaitan dengan hasil belajar sebagai dampak adanya proses pembelajaran, maka terjadinya perubahan perilaku ataupun peningkatan pemahaman pengetahuan dan pengalaman merupakan sebuah hasil belajar. Klein (2002, p.2) mengatakan bahwa "*learning can be defined as an experiential process resulting in a relatively permanent change in behavior that cannot be explained by temporary states, maturation, on innate response tendencies*". Pendapat ini sesuai dengan yang disampaikan Sugihartono, dkk. (2007, p.74) bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan dampak dari segala proses memperoleh pengetahuan, hasil dari latihan, hasil dari proses perubahan tingkah laku yang dapat diukur baik melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, maupun tes psikomotorik. Pendidikan menjadi hal penting bagi seseorang dalam menentukan masa depan karena melalui pendidikan itulah akan mewujudkan manusia yang berkualitas.

Pengembangan media permainan Ular Tangga Kegiatan Ekonomi adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Hasil penelitian

pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Kegiatan Ekonomi yaitu terdiri dari 40 kolom (kotak), setiap kotak terdapat simbol yang merujuk pada kartu-kartu yang berisi materi kegiatan ekonomi dalam bentuk *Augmented Reality* (AR), serta ada beberapa kolom (kotak) yang mengacu pada kartu pertanyaan dan kartu hukuman.

Kelebihan media pembelajaran permainan Ular Tangga Kegiatan Ekonomi, (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga. Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu (1) media ini dimainkan 4-5 siswa, (2) permainan dimulai dari start, (3) setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan, (4) setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, (5) setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.

Keunggulan dari media ini adalah tampilan atau desain nya yang menarik. Tulisan dan petunjuk pemakaian disajikan secara jelas, pemilihan jenis huruf pada papan permainan dan kartu soal yang bervariasi, serta pemilihan warna-warna cerah sehingga memancing minat siswa untuk memainkannya. Berdasarkan data hasil penelitian atau observasi lapangan. Maka spesifikasi produk yang dikembangkan berupa permainan ular tangga dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dalam penelitian, ditunjukkan adanya perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* yaitu *pretest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 72.86 dengan skor minimum sebesar 40, sedangkan skor maksimum sebesar 100. Sedangkan hasil *posttest* mendapatkan hasil rata-rata 94.05

dengan skor minimum sebesar 80, sedangkan skor maksimum sebesar 100. Sehingga diketahui terdapat peningkatan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 21.19 atau dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat. Selain itu, berdasarkan hasil uji analisis yaitu $0,000 < 0,05$ Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Kegiatan Ekonomi pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN Lidah Kulon 01. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar sangat penting dikembangkan oleh seorang guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. R., & Abidin, M. (2021). URGENSI KOMUNIKASI MODEL STIMULUS ORGANISM RESPONSE (S-O-R) DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 74-90., 6(2), 74–90.
- Ahmad, R. A. R., Mursalin, S. A., & Muhsam, J. (2021). Pengaruh model pembelajaran TAI (team assisted individualization) terhadap hasil belajar ipa ditinjau dari motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 103-110.
- Arohman, A. W., Agustin, D., Sudrajat, H., Agus, M., Solihin, S., & Akbar, M. R. (2023). *Design and Analysis of Static Stress on Hydraulic Table Dies Replacement*. 1–5.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*
- Aslamiah, A., Abbas, E. W., & Mutiani, M. (2021). 21st-Century Skills and Social Studies Education. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 82.
- Erol, H. (2021). Reflections On The 21st Century Skills Into The Curriculum Of Social Studies Course. *International Journal Of Education And Literacy Studies*, 9(2), 90–101. <https://doi.org/10.7575/Aiac.Ijels.V.9n.2p.90>
- Fadli, R. (2022). Manajemen Sumber Daya Manusia Di Dalam Perusahaan. *Pascal*

- Hasanah, Hasyim. 2016. "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8(1): 21.
- Klein, S. B. (2002). *Learning: principles and applications* (4th ed.). New York: McGraw-Hill Higer Education.
- Lee, W.W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instruction design: computer-based-training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution*. New York: Pfeiffer.
- Muhsam, J., Hasyida, S., & Aiman, U. (2021). *Implementation of Contextual Teaching and Learning and Authentic Assessments to the Science (IPA) Learning Outcomes of 4th Grade Students of Primary Schools (SD) in Kota Kupang*. 5(3), 11.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1)., 6(1), 35–43.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Toto Ruhimat, dkk. (2011). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.