

Penerapan Model Make And Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Sederhana Matematika Di Sekolah Dasar

Nenglisna Aripah¹, Mumun Syaban², Cuculisnawati³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Langlangbuana

Article Info

Keywords

Model Make and Match, hasil belajar matematika.

Abstract

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil belajar matematika peserta Cidawolong materi pecahan model pembelajaran make and match. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III MI Al-Islam. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik observasi, wawancara dan tes tertulis. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi peserta didik dan tes tertulis. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa: hasil belajar matematika dengan menggunakan Model Make and Match peserta didik kelas III MI Al-Islam Cidawolong mengalami peningkatan pada materi pecahan sederhana. Peningkatan tersebut disebabkan dalam menjelaskan aturan model pembelajaran dengan model Make and Match memberikan simulasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Make and Match. Dengan demikian peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan model Make and Match sesuai dengan aturan permainan.

Correspondence Author

¹nenglisna@gmail.com

²mumunsyaban58@gmail.com

³cuculisnawati76@gmail.com

How to Cite

Aripah, N.L., Syaban, M., Lisnawati, C. (2016). Penerapan Model Make And Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Sederhana Matematika Di Sekolah Dasar. Educare, Vol. 14, No. 2, Des. 2016, 30-36.

PENDAHULUAN

Hasil belajar matematika pecahan sederhana tergolong masih rendah, mayoritas peserta didik kelas III masih kesulitan memahami materi pecahan sederhana. Hal ini karena peserta didik kelas III masih bersifat oprasional kongkret yaitu dalam pemahamannya masih membutuhkan bantuan dari benda-benda nyata yang dapat menjelaskan materi yang disampaikan. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas III MI Al- Islam pada mata Pelajaran Matematika nilai rata-rata peserta didik rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. terlihat dari ulangan harian matematika peserta didik kelas III pada materi pecahan, dengan rentang nilai 40-64 sedangkan KKM dari pelajaran matematika adalah 70-100. Maka diperoleh gambaran kemampuan masing-masing masih jauh dari yang diharapkan, untuk lebih jelasnya hasil penelitian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut. Didalam mata pelajaran Matematik terutama ketika mempelajari pecahan sederhana akan sempurna apabila peserta didik tersebut dapat memahami teknik memecahkan suatu pecahan tersebut. Selain itu, hal-hal belum jelas sebagai dampak yaitu aktifitas dan pemecahan ketika mengenal pecahan sederhana suatu pecahan yang kurang tepat harus diperbaiki. Hal ini belum dilakukan oleh peserta didik ketika mengenal suatu pecahan sederhana dan kurangnya peran seorang pendidik didalam proses pembelajaran matematika terutama didalam pecahan sederhana pecahan, kemungkinan kurangnya pendidik didalam metode yang digunakan dalam pembelajaran. Kekurangan keberhasilan sebagian peserta didik dalam menguasai kompetensi dasar tersebut sangat erat kaitanya dengan pengelolaan proses pembelajaran. Proses pembelajaran itu terjadi begitu saja karena adanya berbagai komponen yang menunjang, termasuk didalamnya kurangnya metode yang digunakan dan strategi yang kurang tepat dapat mengakibatkan kurangnya kegairahan

anak untuk belajar.

Berdasarkan hal tersebut, peseta didik dalam memahami pecahan sederhana kurang mencapai sasaran. Untuk itu perlu acuan atau perbaikan didalam pembelajaran pecahan salah satunya dengan menggunakan model Make and Match Model ini merupakan salah satu model untuk memperoleh kemudahan ketika proses pembelajaran. Besar harapan menggunakan Model Make and Match diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar dan hasil belajar dalam memahami pecahan sederhana pada peserta didik sekolah dasar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kemampuan pemahan peserta didik. Atas dasar pertimbangan itulah yang telah mendorong kepada semua pihak pendidik, peserta didik dan peneliti untuk melakukan suatu penelitian yang berfokus pada penerapan model Make and Match dalam meningkatkan hasil belajar pecahan sederhana Matematika di Sekolah Dasar.

KAJIAN LITERATUR

Model Make and Match

Model Make and Match adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007 : 59). Suyatno (2009 : 72) mengungkapkan bahwa Model Make and Match adalah Model pembelajaran dimana pendidik menyiapkan kartu yang berisi soaljawaban kemudian peserta didik mencari pasangan kartunya. Model Make and Match melatih peserta didik untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan peseta didik dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir peserta didik. Model Pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (make and match) yang diperkenalkan oleh Curran dalam Eliya (2009) menyatakan bahwa Make and Match

adalah kegiatan peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, Peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama. Pendidik lebih berperan sebagai fasilitator dan ruangan kelas juga perlu ditata sedemikian rupa, sehingga menunjang pembelajaran kooperatif. Keputusan pendidik dalam penataan ruang kelas harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi ruang kelas dan sekolah. Menurut Rusman (2011: 223-233) Model Make and Match (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran kooperatif tipe Make and Match adalah suatu teknik pembelajaran Make and Match adalah teknik mencari pasangan sambal belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua Mata Pelajaran dan tingkatan kelas. Model pembelajaran Make and Match adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Suyatno (2009 : 102) Prinsip-Prinsip model Make and Match.

Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu hasil yang diperoleh setiap individu setelah mengikuti kegiatan belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) mengemukakan bahwa "Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar". Selain itu hasil Belajar merupakan suatu kemampuan yang didapat oleh setiap peserta didik dalam proses pembelajaran dan setelah melakukan kegiatan belajar (Ahmad Susanto, 2013). Sedangkan menurut menurut Nana Sudjana (2010:22) "Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar". Sedangkan menurut Benyamin S. Bloom (Dimiyati dan

Mudjiono, 2013: 202) mengatakan hasil belajar dalam memiliki tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Ranah Kognitif

1. Pengetahuan yaitu Kemampuan menyebutkan kembali informasi atau pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan.
2. Pemahaman yaitu Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan, menguraikan, mengartikan, pengertian ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan maupun tertulis.
3. Penggunaan / Penerapan yaitu Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu.
4. Analisis yaitu Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh.
5. Evaluasi yaitu Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu.
6. Mencipta yaitu Kemampuan memadukan unsure-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal.

Ranah Afektif

1. Menerima yaitu kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain.
2. Merespon yaitu kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu Menjawab, membantu, mentaati, memenuhi, menyetujui, mendiskusikan, melakukan, termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian.
3. Menilai yaitu kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku.

4. Mengorganisasi yaitu kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai.
5. Karakteristik yaitu kemampuan mengendalikan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan sosial.

Ranah Psikomotor

1. Gerakan Tubuh yang Mencolok Kemampuan menggunakan saraf sensori dalam menginterpretasikannya dalam memperkirakan sesuatu.
2. Ketepatan Gerak yang Dikoordinasikan Peserta didik harus mampu menunjukkan gerakan gerakan berdasarkan gerakan yang dicontohkan.
3. Reaksi yang Diarahkan Kemampuan untuk memulai ketrampilan yang kompleks dengan bantuan / bimbingan dengan meniru dan uji coba.
4. Mekanisme, Kemampuan untuk melakukan kegiatan pada tingkat ketrampilan tahap yang lebih sulit. Melalui tahap ini diharapkan siswa akan terbiasa melakukan tugas rutinya.
5. Reaksi yang Kompleks, Kemampuan untuk melakukan kemahirannya dalam melakukan sesuatu, dimana hal ini terlihat dari kecepatan, ketepatan, efisiensi dan efektivitasnya. Semua tindakan dilakukan secara spontan, lancar, cepat, tanpa ragu.
6. Adaptasi, Kemampuan mengembangkan keahlian, dan memodifikasi pola sesuai dengan yang dibutuhkan,
7. Kreativitas, Kemampuan untuk menciptakan pola baru yang sesuai dengan kondisi/situasi tertentu dan juga kemampuan mengatasi masalah dengan mengeksplorasi kreativitas diri.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Individu yang belajar akan memperoleh hasil

dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu. Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar

Maka hal yang penting untuk dilakukan adalah mengatur faktor-faktor sedemikian rupa sehingga faktor-faktor tersebut mempunyai pengaruh yang membantu tercapainya hasil belajar yang optimal.

Hubungannya adalah Make and Match adalah kombinasi antara pembelajaran individu dengan teman sebaya. Peserta didik belajar secara berpasangan yang heterogen sama seperti metode belajar tim yang lain tetapi peserta didik juga mempelajari materi akademik sendiri. Untuk itu hubungannya peningkatan hasil belajar peserta didik dapat lebih meningkat dengan menggunakan model ini. Karena model pembelajaran ini, Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan dan jawaban yang mereka pasang telah cocok atau tidak. Demikian halnya dengan penilai, mereka juga belum mengetahui secara pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan dan jawaban yang diberikan. Berdasarkan situasi inilah pendidik memfasilitasi peserta dituntut mengkonfirmasi hal-hal yang telah mereka lakukan yaitu memasang pertanyaan dan jawaban dan melaksanakan penilaian., peserta didik diajarkan bagaimana bekerja sama dengan teman sebaya. Peserta didik yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya. Adanya rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan masalah. Sehingga model pembelajaran ini berhubungan dengan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Riduwan (2011: 50), “penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat”. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha mencari besarnya penerapan Model Make and Match dalam meningkatkan hasil belajar pecahan sederhana matematika di sekolah dasar.

Pendekatan penelitian kuantitatif, yaitu menggunakan metode Quasi Eksperimen. Banyaknya kelompok yang akan dibandingkan pertama memperoleh perlakuan khusus yang direncanakan yaitu menggunakan model Make and Match dan kelas yang kedua hanya memperoleh perlakuan yang biasa tanpa menggunakan model Make and Match. Kedua kelas tersebut di pilih dari kelas III yang sesuai dengan kelasnya. Peserta didik kelas IIIA dan IIIB disebut kelas kontrol dan kelas Eksperimen

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data agar pengamatan lebih tepat dan hasilnya baik sehingga mudah untuk diolah. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mengenai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di MI Al- Islam Cidawolon Lembar observasi dan pedoman wawancara dan test. Uji Validitas dan uji Reliabilitas perlu dilakukan untuk mengukur tingkat kesahihan suatu instrument dan reabilitas adalah menyokong terbentuknya validitas. . Uji Normalitas dengan menggunakan Chi-Kuadrat, Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Uji Gain adalah selisih antara nilai postest dan pretest dalam satu kelas, gain menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model

Make and Match. Maka uji gain yang dilakukan peneliti, yaitu uji gain untuk melihat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan rumus Gain Ternormalisasi (normalited gain) menurut Meltzer (dalam permadi, 2013: 40)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Make and Match menciptakan hubungan baik antara pendidik dan peserta didik. pendidik mengajak peserta didik bersenang-senang dalam permainan. Kesenangan tersebut juga dapat mengenai materi dan peserta didik dapat belajar secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam Proses Pembelajaran Make and Match Langkah-langkah yang digunakan pertama Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, Setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban, kemudian Tiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. Setiap peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Jika peserta didik tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. Peserta didik juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 peserta didik lainnya yang memegang kartu yang cocok. Kemudian Pendidik bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan terhadap Materi pelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh di atas dapat dilihat nilai minimum, nilai maksimum dan rata-rata peningkatan hasil belajar matematika kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dimana nilai minimum kelas eksperimen adalah 32 sedangkan kelas control 14 adalah Nilai maksimum pada kelas eksperimen adalah 82 sedangkan kelas kontrol adalah 82. Dan nilai rata-rata peningkatan hasil belajar matematika pada kelas eksperimen adalah 66,00 sedangkan kelas kontrol adalah 48,00. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar matematika pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Akan tetapi untuk melihat apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak.

Penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifan belajar Matematika dengan model Make and Match terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi pecahan sederhana di kelas III MI Al-Islam Cidawolong. Desain penelitian ini menggunakan quasi experimental design dengan bentuk nonequivalent control group design. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas III.

Dalam penerapan model Make and Match dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan sederhana, diperoleh beberapa temuan model make and match dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi pecahan sederhana. Suyatno (2009 : 72) mengungkapkan bahwa Model Make and Match adalah Model pembelajaran dimana pendidik menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian peserta didik mencari pasangan kartunya. Dari pembelajaran menggunakan kartu tersebut dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Dengan menerapkan model Make and match peserta didik lebih semangat, aktif dan antusias dalam mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran yang diarahkan pendidik. Berdasarkan hasil pengolahan data analisis data yang telah dikemukakan di atas, pada pengolahan analisis data pretest diketahui nilai rata-rata hasil belajar matematika awal kelas kontrol dan kelas Eksperimen terdapat perbedaan.

Namun, hal ini belum cukup membuktikan bahwa kelas kontrol dan eksperimen berbeda signifikan, sehingga perlu dilakukan perhitungan statistic dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji perbedaan dua rata-rata yakni uji Independent T-Test dengan taraf signifikan 5%. Hasil data pretest yang telah diuji adalah berdistribusi normal dan homogen, sehingga dari uji Independent T-Test diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.876 > 0,05$ sehingga H_0 diterima atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya pada kelas eksperimen diberikan treatment atau perlakuan dengan menggunakan Model Make and Match, kemudian diukur hasil belajar matematika akhir peserta didik (posttest). Analisis selanjutnya yakni pengujian hipotesis dengan menggunakan data nilai selisih peningkatan hasil belajar matematika yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil perhitungan setelah dilakukan posttest hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar matematika, ternyata rata-rata peningkatan hasil belajar matematika kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Secara kasar terlihat bahwa peningkatan hasil belajar matematika peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Setelah itu, dilakukan analisis data peningkatan hasil belajar matematika kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan uji statistik. Pertama data diuji normalitas dengan Kolmogorov Smirnov diketahui nilai sig. kelas kontrol adalah $0.200 > 0.05$ dan kelas eksperimen adalah $0.200 > 0.05$ maka H_0 diterima atau sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. selanjutnya adalah uji homogenitas varians dengan taraf signifikansi 5% diketahui nilai sig. $0.170 > 0.05$ maka H_0 diterima atau data kedua kelompok memiliki varians homogeny. Karena data normal dan homogeny, maka selanjutnya adalah uji perbedaan dua rata-rata dengan uji test

Independent T-Test dengan taraf signifikansi 5% diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah 0.009, maka nilai sig. 1-tailed adalah $0,009 = 0.0045 < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya peningkatan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji test Independent T-Test, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar matematika pada peserta didik yang memperoleh pembelajaran model Make and Match lebih baik daripada peningkatan hasil belajar matematika pada peserta didik yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika materi pecahan sederhana dengan menggunakan model Make and Match dapat meningkatkan hasil belajar. Peningkatan tersebut disebabkan karena model pembelajaran Make and Match digunakan pendidik sebagai alat bantu pada saat mengenalkan pecahan sederhana. Model make and match berpengaruh efektif terhadap hasil belajar matematika peserta didik terutama pada materi pecahan sederhana. Sehingga penerapan model Make and Match yang signifikan dapat meningkatkan hasil belajar pecahan sederhana matematika di sekolah dasar.

REFERENSI

- Agus Suprijono. (2012.) Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
 Anita Lie, (2008). Cooperative Learning. Jakarta: PT Grasindo
 Arikunto, Suharsimi. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. Jakarta : Rineka Cipta
 Arikunto, Suharsimi (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik edisi revisi . Jakarta : Rineka Cipta.
 Azwar, Saifuddin. (2012). reliabilitas dan

Validitas Edisi 4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kosasih, Endang. (2014) Strategi Pelajaran Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Yrama Widya
 Dalyono. (2005). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta
 Suprijono Agus, (2013). Cooperative Learning. Jogjakarta: Pustaka Pelajar
 Hamdan. (2012). Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran. Diambil dari <http://iniwebhamdan.wordpress.com/2012/05/30/kelebihan-dan-kekurangan-metode-pembelajaran>
 Ibrahim, H. Muslimin. (2000). Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: University Press.
 Lie, Anita. (2002). Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas. Jakarta: PT. Grasindo.
 Mihtahul Huda. (2013) Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
 Muhibbin Syah. (2005). Psikologi Belajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada
 Margono, (2007) Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
 Rusman. (2011). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
 Riduwan. (2011). Dasar-dasar statistika. Bandung: Alfabeta
 Rahardjo, (2012). Model pembelajaran . Jakarta: pustaka pelajar