

## **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAME TOURNAMENT*) TERHADAP HASIL BELAJAR *FOREHAND* TENISMEJA PADA MAHASISWA ANGKATAN 2012- D PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN STKIP PGRI JOMBANG**

**Kahan Tony Hendrawan**

*Dosen Program Studi Penjaskes STKIP PGRI Jombang*

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan, apakah metode pembelajaran kooperatif TGT (*team game tournament*) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar *forehand* tenis meja pada mahasiswa angkatan 2012-D program studi pendidikan jasmani dan kesehatan STKIP PGRI Jombang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen karena peneliti ingin mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran kooperatif TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil belajar *forehand* tenis meja pada mahasiswa angkatan 2012-D program studi pendidikan jasmani dan kesehatan STKIP PGRI Jombang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa angkatan 2012 program studi pendidikan jasmani dan kesehatan. Untuk sampelnya adalah kelas 2012-D dengan jumlah 40 mahasiswa. Berdasarkan data yang telah terkumpul dan hasil analisis dapat diketahui hasil uji t hitung = 7,85 dan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi = 0,05 % adalah 1,68. Dengan peningkatan sebesar 5,46%. Maka dapat disimpulkan ada pengaruh positif tentang metode pembelajaran kooperatif TGT (*team game tournament*) terhadap hasil belajar *forehand* tenis meja pada mahasiswa angkatan 2012-D program studi pendidikan jasmani dan kesehatan STKIP PGRI Jombang.

**Kata Kunci:** *metode pembelajaran kooperatif TGT (team game tournament), hasil belajar forehand tenis meja*

The purpose of this study for explain method is to clarify whether TGT cooperative learning methods (*team tournament game*) can affect the learning outcomes on student class *forehand* table tennis 2012- D courses physical education and health STKIP PGRI Jombang. This type of research is experimental study because researchers wanted to investigate the influence of cooperative learning methods TGT (*Team Game Tournament*) table tennis *forehand* on learning outcomes on student class of 2012- D courses physical education and health STKIP PGRI Jombang. The population in this study were all students of class of 2012 courses of physical education and health. To the sample is 2012- D class with 40 students. Based on the data in the know have been collected and the results of analysis test results can be  $t = 7.85$  and  $t$  table with a significance level of = 0.05 % is 1.68. With an increase of 5.46 %. It can be concluded there is a positive influence on TGT cooperative learning methods (*team game tournament*) to the learning outcomes on student class *forehand* table tennis 2012- D courses physical education and health STKIP PGRI Jombang.

**Keywords:** *TGT cooperative learning methods (team game tournament), learning outcomes forehand table tennis*

## PENDAHULUAN

Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi masa depan. Seperti dikutip dalam Metode Pembelajaran Inovatif (Sukanto, dalam Trianto, 2010:5). Metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2011:57). Pembelajaran merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan terdiri dari berbagai unsur yang saling mempengaruhi satu sama lain. Kebutuhan dalam hal ini tidak hanya meliputi sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh mahasiswa tapi juga meliputi strategi penyampaian materi kepada mahasiswa. Hal ini merupakan satu faktor terpenting yang menentukan tersampainya suatu materi ajar dengan baik kepada para mahasiswa.

Cara penyampaian materi ajar kepada mahasiswa yang dilakukan oleh guru penjas kes dinilai masih kurang dari segi inovasi. Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani cenderung tradisional yang menggunakan guru sebagai pusat perintah bagi mahasiswa. Dilihat dari antusiasme mahasiswa juga masih dinilai sangat kurang oleh peneliti. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya mahasiswa yang enggan untuk melakukan aktifitas motorik di lapangan. Untuk meningkatkan gerak mahasiswa di lapangan seharusnya bisa dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Slavin mendefinisikan tentang metode pembelajaran TGT sebagai berikut:

TGT adalah teknik pembelajaran yang sama seperti *Students Teams Achievement Divisions* (STAD) kecuali satu hal sebagai ganti kuis dan *systems* skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu mahasiswa bertanding mewakilimnya dengan anggota tim lain yang setara dengan kinerja akademiknya (Slavin, 2005:163).

Metode pembelajaran kooperatif metode TGT ini menggunakan turnamen akademik sebagai ganti kuis dalam pembelajarannya. Dan setiap anggota kelompok yang mengikuti setiap turnamen harus memiliki suatu kemampuan kengerja akademik yang hampir setara.

Pada kesempatan kali ini peneliti mencoba menerapkan suatu metode pembelajaran kooperatif metode TGT (*Team Game Tournament*). Pada metode ini mahasiswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2013:83). Persaingan yang ditimbulkan dalam metode pembelajaran ini dimaksudkan untuk memotivasi mahasiswa agar lebih meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki mahasiswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati, 2009:3). Hasil belajar ini merupakan sebuah tolak ukur dalam mengetahui seorang mahasiswa berhasil atau tidak berhasil dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Hasil belajar ini juga dapat mempengaruhi kelangsungan dari proses pembelajaran mahasiswa itu sendiri. Mahasiswa dikatakan berhasil apabila telah mencapai satu kriteria yang telah ditetapkan oleh mahasiswa didalam sebuah kriteria ketuntasan minimal di sekolah.

Dalam olahraga pilihan terdapat salah satu olahraga tenis meja. Di dalam olahraga tersebut terdapat berbagai macam teknik dasar, salah satunya adalah *forehand*. Menurut Hodges (2007:12) Pukulan *forehand* adalah setiap pukulan yang dilakukan dengan bet

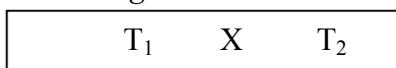
yang digerakan kearah kanan siku untuk pemain yang menggunakan tangan kanan, dan ke kiri untuk pemain yang menggunakan tangan kiri.

Sutisna dkk (1997:46) menyatakan bahwa pukulan *forehand* adalah telapak tangan yang memukul menghadap kearah pukulan, sedangkan punggung telapak tangan berada di atas atau menghadap kearah kita". Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian tentang tema pengaruh metode pembelajaran kooperatif TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil belajar *forehand* tenis meja pada mahasiswa angkatan 2012-D program studi pendidikan jasmani dan kesehatan STKIP PGRI Jombang.

## METODE

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian eksperimen.

Desain penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah desain *One Group Pretest-Posttest Design*.



*Desain Penelitian*

Sumber : Maksum 2012:97

Keterangan:

T<sub>1</sub> : Pretest

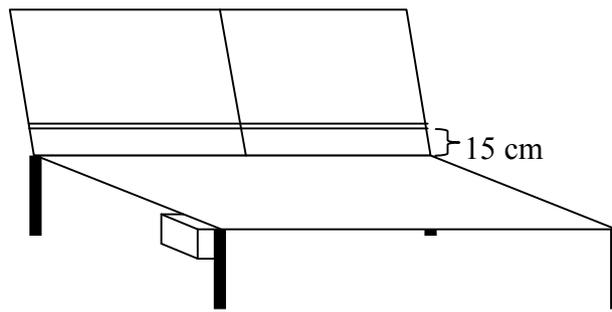
X : Perlakuan (*Treatment*)

T<sub>2</sub> : Posttest

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan Pre-Test dan Post-Test untuk mengumpulkan data. Data ini berasal dari mahasiswa angkatan 2012-D program studi pendidikan jasmani dan kesehatan.

Alat yang dibutuhkan dalam tes *back board*, yaitu: Stopwatch, Lima buah bola tenis meja, Sebuah bet tenis, Sebuah meja tenis meja yang dapat dilipat, Sebuah kotak karton berukuran 10x5x3 cm yang dapat ditempelkan dengan pines pada sudut samping kiri belakang meja., Dinding atau tiang untuk sandaran bagian meja tenis meja yang didirikan tegak lurus pada bagian meja yang horinzontal., Pita kertas lebar 2 cm yang direkatkan pada bagian meja yang didirikan tegak lurus, sejajar dengan bagian meja yang horizontal dan berjarak 15 cm dari permukaan meja., Balangko dan alat tulis untuk mencatat hasil.

Testi berdiri di belakang atau lanjutan bagian meja yang horizontal, dengan sebuah bat dan bola ditangan. Pada aba-aba "ya" testi menjatuhkan bola di atas meja dan kemudian memukul bola ke bagian meja yang didirikan tegak lurus terhadap bagian meja yang horizontal. Testi berusaha memantulkan bola 30 detik, bila testi tidak dapat menguasai bola, ia dapat mengambil bola yang tersedia di kotak, menjatuhkannya di meja dan melanjutkan usaha memantulkan bola sebanyak-banyaknya dalam sisa waktu yang tersedia. Seorang pembantu mengambil bola yang tidak dikuasai testi dan memasukkannya kembali ke dalam kotak.



Gambar . Alat tes yang digunakan,(Nurhasan, 2010:110)

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2010:173). Dalam kata lain populasi adalah jumlah keseluruhan subyek penelitian di suatu tempat. Adapun populasi penelitian dalam hal ini adalah seluruh mahasiswa angkatan 2012 program studi pendidikan jasmani dan kesehatan. Pengambilan sampel oleh peneliti pada kali ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Hal ini didasarkan dengan adanya kecenderungan melakukan kesalahan dalam melakukan *forehand* tenismeja pada mahasiswa kelas 2012-D. Juga dikarenakan tingkat ketrampilan gerak psikomotor ditekankan kepada mahasiswa kelas 2012. Jadi untuk sampel kali ini peneliti menggunakan mahasiswa angkatan 2012-D program studi pendidikan jasmani dan kesehatan sebagai sampel.

Pada penelitian kali ini untuk mengetahui pengaruh dan peningkatan hasil belajar *forehand* tenismeja menggunakan metode pembelajaran kooperatif TGT peneliti menggunakan uji t (*t-test*) yang berguna untuk menguji signifikansi perbedaan *mean*.

#### 1. Uji hipotesis

##### a) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *SPSS for Windows release 20.0*.

##### b) Uji homogenitas

Selain Uji Normalitas, peneliti juga menggunakan uji homogenitas dalam mengetahui sebaran data yang diperoleh. Hasil pengujian homogenitas dengan menggunakan *SPSS for Windows release 20.0*.

##### c) Uji t (*t-test*)

Untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test* maka rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}}$$

Keterangan

t : T tes untuk sampel sejenis

D : Perbedaan setiap pasangan  
(*pre-test post-test*)

N : Jumlah sampel (maksud, 2012:177)

##### d) Setelah diketahui nilai MD dan $M_{pre}$ maka bisa dihitung besarnya peningkatan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Peningkatan} = \frac{M_D}{M_{Pre}} \times 100\%$$

Ada beberapa langkah yang harus ditempuh bila kita menerapkan prinsip penilaian acuan patokan.

a. *Forehand*

Langkah-langkah yang harus ditempuh untuk menilai *passing* berdasarkan hasil tes yaitu :

- 1) Terlebih dahulu perlu dicari nilai rata-rata dengan menerapkan rumus rata-rata:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

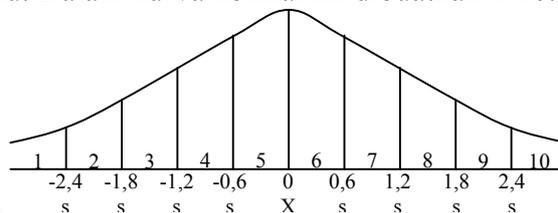
Kemudian jumlah dibagi dengan jumlah orang.

- 2) Mencari nilai simpangan baku dari hasil tes dengan pendekatan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

- 3) Pada langkah ini, terlebih dahulu kita harus mencari nilai setiap unsur yang terdapat pada rumus tersebut.

- 4) Membuat norma penilaian dengan menggunakan dasar kurva normal, nilai rata-rata, dan simpangan baku. Dalam kurva normal ini dibuatkan 1-10.



Gambar Kurva

Normal Skala 1 – 10 (Nurhasan, 2001:255)

Berdasarkan kurva tersebut, kemudian kita tentukan batas-batas untuk standar penilaian 1 – 10.

Tabel Norma Penilaian Standar 1 -10 (Nurhasan, 2001:255)

Skala	Batas Skor	Rentang Skor	Nilai
$\bar{X} + 2,4 (S)$	$25 + 2,4(3,5) = 33$	33 – ke atas	10
$\bar{X} + 1,8 (S)$	$25 + 1,8(3,5) = 31$	31 – 32	9
$\bar{X} + 1,2 (S)$	$25 + 1,2(3,5) = 29$	29 – 30	8
$\bar{X} + 0,6 (S)$	$25 + 0,6(3,5) = 27$	27 – 28	7
$\bar{X} + 0,0 (S)$	$25 + 0,0(3,5) = 25$	25 – 26	6
$\bar{X} - 0,6 (S)$	$25 - 0,6(3,5) = 23$	23 – 24	5
$\bar{X} - 1,2 (S)$	$25 - 1,2(3,5) = 21$	21 – 22	4
$\bar{X} - 1,8 (S)$	$25 - 1,8(3,5) = 19$	19 – 20	3
$\bar{X} - 2,4 (S)$	$25 - 2,4(3,5) = 17$	17 – 18	2
		16 – ke bawah	1

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah penelitian dilaksanakan, diperoleh hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* mahasiswa dengan materi tes *forehand* dalam tenismeja sebagai berikut:

*Pre-test forehand* mahasiswa

Dari hasil *pre-test forehand* mahasiswa angkatan 2012-D program studi pendidikan jasmani dan kesehatan. Dengan diperoleh hasil nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 41,3.

*Post-test forehand* mahasiswa

Data hasil *post-test* mahasiswa diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti sesudah melaksanakan proses pembelajaran atau *treatment* menggunakan metode pembelajaran kooperatif dengan metode TGT yang dilakukan sebanyak 4 kali *treatment*. Penilaian *post-test* dilakukan oleh peneliti dengan materi tes sesuai dengan materi yang diambil yaitu *forehand* tenis meja diperoleh hasil *post-test forehand* mahasiswa Dengan diperoleh hasil nilai rata-rata (*Mean*) sebesar **40,8**.

Hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test forehand*

Perhitungan *pre-test* dan *post-test forehand* Tenis meja mahasiswa diperoleh dengan membandingkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan oleh mahasiswa. Hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* dapat digambarkan dengan tabel sebagai berikut

N	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
40	1653 $X_1=41,3$	1640 $X_2= 40,8$

#### Uji Homogenitas

Selain Uji Normalitas, peneliti juga menggunakan uji homogenitas dalam mengetahui sebaran data yang diperoleh. Dengan menggunakan program yang sama dalam mencari uji normalitas, diketahui tabel sebagai berikut:

#### Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,593	6	33	180

#### Uji Normalitas

Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang diperoleh dari lapangan. Dengan menggunakan program aplikasi spss, didapat tabel sebagai berikut :

#### Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.943	40	.043
Posttest	.947	40	.058

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa daftar Sig. pada kolom Shapiro-Wilk adalah 0,058. Data jika dikatakan normal apabila Sig. dari uji normalitas  $\geq 0,05$ . Jadi data yang diperoleh peneliti pada kali ini adalah normal.

#### Uji t

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \cdot \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

$$t = \frac{87}{\sqrt{\frac{12360 - (87)^2}{39}}}$$

$$t = \frac{87}{\sqrt{\frac{4791}{39}}}$$

$$t = \frac{87}{\sqrt{122,85}}$$

$$t = \frac{87}{11,68}$$

$$t = 7,85$$

Adapun norma penilaian dengan menggunakan penilaian acuan patokan,, nilai rata-rata, dan simpangan baku. Dalam kurva normal ini dibuatkan 1-10.

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x_1 - x)^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{110,52}{40-1}} = \sqrt{\frac{110,52}{39}} = \sqrt{2,83} = 1,68$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *t-test* diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7,85 yang kemudian disamakan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi  $db = N - 1$ . Maka didapat  $db = 40 - 1 = 39$ . Nilai  $t_{tabel} = 1,68$ . Maka didapatkan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  atau  $7,85 > 1,68$ . Oleh karena itu hipotesis menyatakan bahwa  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak, karena Terdapat perbedaan antara hasil *forehand* tenis meja *pre-test* dan *post-test*. Penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan TGT terhadap keterampilan *forehand* tenis meja sebelum *pre-test* dan sesudah *post-test* menunjukkan peningkatan.

Pembahasan ini akan menguraikan hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan metode TGT untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa terhadap pembelajaran *forehand* tenis meja untuk mahasiswa angkatan 2012-D program studi pendidikan jasmani dan kesehatan tahun pembelajaran 2014/2015. Dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di sekolah, peran tenaga pendidik masih sangat dominan untuk meningkatkan perkembangan hasil belajar mahasiswanya. Oleh karena itu, perlu diberikan suatu metode pembelajaran yang menarik agar mahasiswa sebagai subyek belajar dapat berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Metode pembelajaran kooperatif dengan metode TGT merupakan salah satu metode pembelajaran yang pembelajaran dimana peran mahasiswa lebih pro aktif dan bekerja bersama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka hasil proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih maksimal. Berdasarkan penelitian ini menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan metode TGT dapat meningkatkan keterampilan pembelajaran *forehand* tenis meja untuk mahasiswa angkatan 2012-D program studi pendidikan jasmani dan kesehatan tahun pembelajaran 2014/2015.

Berdasarkan penelitian ini menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan metode TGT dapat meningkatkan keterampilan pembelajaran *forehand* untuk mahasiswa angkatan 2012-D program studi pendidikan jasmani dan kesehatan..

Peningkatan kualitas mahasiswa pada pembelajaran tenis meja diperlukan metode pembelajaran yang bervariasi, menarik dan menimbulkan rasa senang bagi mahasiswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar *forehand* tenis meja

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan metode TGT untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa pada pembelajaran *forehand* tenis meja menggunakan rumus:

$$\text{Peningkatan} = \frac{M_D}{M_{Pre}} \times 100\% \quad \text{Peningkatan} = \frac{2,57}{41,3} \times 100\% \quad \text{Peningkatan} = 5,46\%$$

Penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan metode TGT dalam pembelajaran *forehand* bawah tenis meja ternyata memberikan peningkatan didik sebesar 5,46%. Dari hasil analisa uji-t didapatkan pada mahasiswa kelas X nilai  $t_{hitung} 7,85 >$  nilai  $t_{tabel} 1,68$ . Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif dengan metode TGT memberikan peningkatan terhadap keterampilan *forehand* tenis meja pada pembelajaran penjasorkes di mahasiswa angkatan 2012-D program studi pendidikan jasmani dan kesehatan. Sesuai dengan pernyataan. Dengan memberikan pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) dapat membantu proses belajar mengajar peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji-t yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *forehand* tenis meja dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) terbukti berpengaruh dengan perbedaan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $7,85 > 1,68$  dan adanya peningkatan terhadap hasil belajar mahasiswa. Dari data yang diperoleh dengan menggunakan *pre-test* dan *pos-test forehand* Tenis meja, keseluruhan peningkatannya mencapai 5,46%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hodges, Larry. (2007). *Tenis Meja Tingkat Pemula*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Fakultas Ilmukeolahraagaan-Universitas Negeri Surabaya.
- Nurhasan, 2001. *Tes Dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Dirjen Olahraga
- Riyanto, Y. 2005. *Paradigma Pembelajaran*, Surabaya: Unesa University Press
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media Solo: Era Intermedia
- SPSS for Windows release 20.0*.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Sinar Baru Algensindo.
- Sutarmin. (2007). *Terampil Berolahraga Tenis Meja*.
- Sutisna. (1997). *Terampil Bermain Tenis Meja*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Trianto, dkk. 2010. *Metode-Metode Pembelajaran Inovatif*. Semarang: Pustaka Jaya