

“Ummat” sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIA SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang

Nur Rakhmat

SD Negeri Kalibanteng Kidul 01
nurrahmat01@gmail.com

Abstrak

Belajar adalah proses usaha terus menerus agar mendapat hasil optimal. Maka dari itu, belajar membutuhkan berbagai cara kreatif untuk mencapai hasil terbaik. Seperti yang terjadi di SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Semarang khususnya saat belajar matematika, hasil belajar yang didapat siswa belum maksimal, yaitu masih ada 24 dari 40 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 70. Artinya hanya 16 siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Selain disebabkan matematika termasuk pelajaran yang sulit, proses pembelajaran masih ala kadarnya, masih konvensional dan hanya di kelas saja serta belum memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal. Setelah melalui beberapa proses, kami menggunakan “UMMAT” sebagai upaya agar hasil belajar matematika meningkat. Dan terbukti “UMMAT” yang merupakan media belajar berbasis permainan tradisional dengan menerapkan pendekatan kooperatif learning ini bisa menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan soal matematika. Dari hanya 16 siswa yang lolos di atas KKM, setelah menggunakan “UMMAT” ada 36 siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Dan terlihat ada peningkatan hasil belajar dari 16 siswa atau 40% siswa yang lolos KKM menjadi 36 siswa atau 90% siswa setelah “UMMAT” digunakan. Artinya ada peningkatan sebesar 50% hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan “UMMAT”.

Kata kunci : Hasil belajar, Matematika, Media Pembelajaran, UMMAT

Abstract

Learning is a continuous business process in order to get optimal results. Therefore, learning requires sharing creative ways to achieve the best results. As happened at SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Semarang, especially when studying mathematics, the learning outcomes obtained by students were not maximized, that is, there were still 24 out of 40 students who scored below the KKM set, namely 70. This means that only 16 students scored above KKM. Apart from being caused by mathematics being a difficult subject, the learning process is still perfunctory, still conventional and only in class and has not utilized learning media optimally. After going through several processes, we used "UMMAT" as an effort to improve math learning outcomes. And it has been proven that "UMMAT", which is a traditional game-based learning media by applying a cooperative learning approach, can be a solution to overcome the difficulties of math problems. Of the only 16 students who passed above the KKM, after using "UMMAT" there were 36 students who scored above the KKM. And there was an increase in learning outcomes from 16 students or 40% of students who passed the KKM to 36 students or 90% of students after "UMMAT" was used. This means that there is an increase of 50% in student mathematics learning outcomes after using "UMMAT".

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, Learning Media, UMMAT

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kekuatan pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bagi bangsa dan negara. (UU No. 20 Tahun 2003).

Oleh karena itu, untuk mencapai kondisi ideal tersebut dibutuhkan pendidikan yang mencerminkan kegiatan positif, variatif, dan efektif serta menarik dalam keseharian siswa. Sehingga kolaborasi positif antara guru dan siswa sangat dibutuhkan sekali guna untuk mencapai bentuk pendidikan sebagaimana amanat undang-undang tersebut.

Hal ini berarti, pendidikan ke arah lebih baik harus dipersiapkan secara matang dan terencana. Selain karena karakteristik setiap individu berbeda, untuk meningkatkan kondisi ideal pendidikan berubah ke arah lebih baik membutuhkan lingkungan belajar yang mendukung dan proses yang cukup lama.

Seperti menurut Hilgrad dan Bower (Fudyartanto, 2002), belajar adalah memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapat informasi atau menemukan informasi. (Baharuddin & Esa N, 2009:13).

Artinya, proses belajar untuk memperoleh pengetahuan melalui praktik pengalaman langsung agar mendapat informasi yang baik perlu dibiasakan dan dibudayakan. Terlebih dalam belajar matematika yang berkaitan erat dengan hitung-hitungan dan alur berpikir logis tinggi, tentu dibutuhkan langkah, proses dan metode yang tepat agar hasil belajar matematika bisa optimal.

Apalagi matematika merupakan ilmu universal yang mempelajari konsep abstrak yang dalam prosesnya membutuhkan penguatan dan pembelajaran yang tidak hanya menghafal atau mengingat saja, melainkan juga pengertian dan perbuatan agar konsep yang sudah diterima siswa tersebut bisa mengendap lama dan bertahan dalam memori siswa dengan baik. (Heruman, 2012 : 2).

Sehingga, agar konsep dan pola pikir siswa dalam mata pelajaran matematika tersebut bisa terpola dengan baik diperlukan komitmen dan kesungguhan serta totalitas guru di dalamnya. Selain itu, dibutuhkan juga guru yang mengerti batas kemampuan siswa sesuai dengan tingkat pola pikir masing-masing siswa. Ini penting, karena kesiapan tahapan perkembangan intelektual atau pola pikir siswa sangat menentukan dalam kaitannya dengan pencapaian tujuan mata pelajaran matematika yang diinginkan. (Karsa dkk, 2013 : 1.6).

Namun pada kenyataannya, hasil belajar matematika pada siswa kelas VIA SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang sebagai contoh dalam materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) masih kurang optimal. Hal ini berarti proses belajar dalam kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa terhambat atau kurang maksimal baik dalam proses ataupun hasilnya.

Setelah kami amati dan telaah lebih mendalam, ternyata faktor penghambat dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi tentang FPB dan KPK antara guru dan siswa tersebut diantaranya adalah kegiatan belajar mengajar guru masih konvensional, pembelajaran masih berpusat pada guru belum berpusat pada siswa, alat peraga atau media pembelajaran kurang menarik, siswa malas belajar matematika karena merasa sulit, dan pandangan siswa bahwa matematika adalah momok atau sesuatu yang menakutkan untuk siswa.

Faktor penghambat tersebut dapat dilihat belum maksimalnya nilai hasil belajar matematika siswa. Dari 40 siswa hanya ada 16 siswa atau setara 40% siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 70. Artinya dari 40 siswa yang belajar matematika masih ada 24 siswa atau 60% siswa mendapat nilai di bawah KKM alias belum paham akan materi ajar yang diberikan.

Permasalahan tersebut di atas adalah gambaran nyata atau kondisi nyata hasil belajar matematika siswa kelas VIA SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. Oleh sebab itu, agar hasil belajar mata pelajaran matematika yang didapat siswa kelas VIA SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang meningkat kami menggunakan “UMMAT” sebagai solusinya.

Dan setelah melalui pemikiran mendalam, “UMMAT” yang merupakan akronim dari “umbul matematika” berdasarkan permasalahan dan solusi yang diberikan, kami tertaik untuk melakukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan “UMMAT” pada siswa kelas VIA SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.

KAJIAN TEORI

Belajar

Morgan mengatakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. (M Thobroni, 2015 : 6).

Selain itu menurut Gagne dikatakan bahwa belajar adalah sebuah proses untuk mendapatkan suatu motivasi baik itu dalam pengetahuan, keterampilan, atau kebiasaan, dan bahkan tingkah laku. Dikatakan pula bahwa, belajar adalah penguasaan keterampilan atau pengetahuan yang diperoleh dari suatu instruksi. (Slameto, 2010: 13).

Maka dari itu untuk agar proses belajar bisa berjalan dengan baik, diperlukan suatu prinsip dalam menerapkan proses belajar tersebut. Dimiyati dan Mujiono dalam bukunya “Belajar & Pembelajaran” mengatakan bahwa prinsip dalam belajar meliputi perhatian dan motivasi, lalu keaktifan, keterlibatan langsung/pengalaman, prinsip pengulangan, tantangan, umpan balik atau balikan, dan terakhir perbedaan individual. (Dimiyati, Mujiono, 2009: 42).

Sedangkan menurut Suprijono prinsip belajar meliputi tiga hal yang pertama prinsip belajar adalah perubahan tingkah laku dengan ciri-ciri diantaranya berupa tindakan rasional instrumental, berkesinambungan, bermanfaat sebagai bekal hidup, berakumulasi positif, permanen atau tetap, direncanakan dan dilakukan. Yang kedua adalah proses dan yang ketiga adalah bentuk pengalaman sebagai wujud interaksi antara siswa dengan lingkungan. (Thobroni, 2015: 19).

Akan tetapi agar prinsip belajar dapat dilaksanakan dengan baik dibutuhkan guru atau tenaga kependidikan yang bisa mencapai tujuan pembelajaran optimal sesuai dengan norma dan prinsip pendidikan yang ada. Artinya dibutuhkan guru yang profesional untuk mencapai tujuan belajar berdasar prinsip belajar dan kaidah belajar lainnya.

Berdasar Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen dikatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dalam ranah pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. (UU No. 14 tahun 2005).

Adapun Prof. Suyanto dalam bukunya mengatakan, bahwa guru profesional setidaknya memiliki empat prasyarat yaitu kemampuan guru mengolah kurikulum atau menyiasati kurikulum, kemampuan guru mengaitkan materi kurikulum dengan lingkungan, kemampuan guru memotivasi siswa untuk belajar sendiri dan kemampuan guru untuk mengintegrasikan berbagai bidang studi atau mata pelajaran menjadi satu kesatuan konsep utuh. (Suyanto & Asep J, 2013 : 28).

Sedangkan pemerintah berdasar PP No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Guru bahwa guru dikatakan profesional jika memiliki empat kategori kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi pribadi, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. (Lukmanul H, 2009 : 243).

Harapannya dengan kondisi guru yang sudah profesional tersebut, tujuan belajar yang bisa dilihat dari hasil belajar siswa bisa diperoleh dengan baik. Karena menurut Sardiman, tujuan belajar dikategorikan menjadi tiga macam yaitu untuk mendapat pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap. (Sardiman, 2011 : 26).

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah apa yang ingin dicapai dari proses belajar. Hasil belajar merupakan tujuan setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Lebih jelasnya hasil belajar adalah adanya perubahan perilaku secara komprehensif, tidak parsial saja.

Menurut Suprijono (Dalam Thobroni) mengatakan bahwa hasil belajar adalah adanya pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan adanya sikap-sikap, serta adanya apresiasi keterampilan. (Thobroni, 2015 : 20).

Sedangkan dalam bukunya yang berjudul belajar & Pembelajaran, Dimiyati & Mudjiono mengatakan bahwa hasil belajar adalah merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar dengan suatu pencapaian tujuan pengajaran. Dan pada bagian lain disebutkan bahwa hasil belajar dapat dikategorikan dalam dampak pengajaran dan dampak pengiring. (Dimiyati & Mudjiono, 2009 : 3).

Selain itu, merujuk pemikiran Gagne hasil belajar berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, adanya sikap yang dibentuk berdasar objek penilaian yang ada. Sedangkan menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. (Suprijono, 2009 : 6) (Khoiri, 2021: 132).

Dan untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan dibutuhkan metode atau strategi khusus yang menunjang keberhasilan proses belajar siswa. Hal ini berarti jika guru ingin siswanya mencapai hasil belajar yang baik, guru tersebut juga harus bisa mengelola pembelajaran dengan baik, guru juga harus bisa menjadi penyelam yang baik bagi siswa dan juga guru harus memiliki kemampuan didaktik metodik pendidikan yang baik.

Menurut Sudjana (1989 : 39) dalam Ahmad Susanto mengatakan hasil belajar yang dicapai anak dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan. Keduanya mencakup kecerdasan anak, kesiapan atau kematangan, bakat anak, kemauan belajar, minat, model penyajian materi pelajaran, pribadi dan sikap guru, suasana pengajaran, kompetensi guru, dan masyarakat. (Ahmad S, 2013 : 15).

Selain faktor tersebut, hasil belajar siswa akan berhasil karena terdapat motif belajar dalam diri siswa. Maslow (menurut Frandsen, 1961, p.234) mengemukakan bahwa motif belajar tersebut adalah adanya kebutuhan fisik, adanya kebutuhan akan rasa aman, bebas dari kekhawatiran, adanya kebutuhan akan mendapat kehormatan dari masyarakat, dan adanya kecintaan adanya hubungan penerimaan dengan orang lain. (Daryanto, 2010 : 58).

Lebih khusus dalam mata pelajaran matematika, Melvin L Siberman dalam bukunya *Active Learning* mengatakan bahwa belajar agar mendapat hasil belajar yang baik memerlukan berbagai macam kedekatan dengan materi yang dipelajarinya. Seperti dalam matematika siswa bisa diajak menggunakan media konkrit, mempraktikkan, latihan terus menerus, dan sebagainya. Bahkan dia menegaskan bahwa proses belajar agar berhasil dengan baik tidak bisa dilakukan hanya dengan sekali tembak saja, tetapi berkali-kali agar mencapai hasil optimal. (Melvin L Siberman, 2013 : 27).

Kemudian selanjutnya, agar hasil belajar siswa diketahui apakah meningkat atau tidak, kita bisa mengukurnya melalui evaluasi atau penilaian. Bentuk evaluasi tersebut bisa berupa instrumen non tes dan instrumen penilaian berupa tes. Dan tentunya agar pembelajaran berlangsung dengan baik, prinsip penilaian yang diantaranya meliputi menyeluruh, berkelanjutan, berorientasi pada indikator ketercapaian, sesuai dengan pengalaman belajar harus tetap diterapkan dalam pembelajaran. (Suyanto, Asep Jihad, 2013: 202).

Matematika

Matematika adalah mata pelajaran yang identik dengan penghitungan angka-angka. Bahkan matematika menurut sebagian besar persepsi siswa adalah pelajaran yang tingkat kesulitannya cukup tinggi. Kondisi seperti inilah yang menjadikan hasil belajar matematika bisa dikatakan cukup rendah dibandingkan mata pelajaran lain seperti IPS, Bahasa dan lain sebagainya.

Dalam Standar Isi khususnya Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk SD yang diterbitkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dikatakan bahwa matematika adalah ilmu yang memiliki peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Matematika juga merupakan komponen utama yang diperlukan untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa mendatang.

Bahkan dalam Standar Isi tersebut dikatakan lebih lanjut matematika dengan alur pikir logis dan sistematis analitis adalah mata pelajaran yang bisa membekali siswa agar mampu memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah dan tidak pasti serta kompetitif.

Menurut Ruseffendi matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak terdefinisi, ke unsur yang didefinisi, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. (Heruman, 2012 : 1).

Sedangkan menurut Hudoyo matematika adalah berkenaan dengan ide (gagasan-gagasan), aturan-aturan, pola-pola, dan hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan sesuatu yang abstrak. Oleh karena itu, agar pembelajaran mudah dipahami, guru terlebih dahulu harus paham dan mengerti berbagai teori belajar matematika. (Siti Hawa, 2007 : 1. 1).

Maka, dari penjelasan tersebut bisa dikatakan bahwa matematika ilmu yang mempelajari konsep abstrak yang menuntut siswa untuk bisa mengaitkan antara konsep dengan pengalaman sehari-hari siswa. Sehingga proses penemuan dan penerapan konsep dari siswa bisa membentuk karakter kokoh siswa baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik di masa depan.

Hal ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh pembelajaran matematika, khususnya Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah yaitu agar siswa mampu, bisa dan terampil menggunakan matematika dalam keseharian. Dan mampu memberikan tekanan penalaran bagi siswa dalam penerapannya. (Ahmad S, 2013 : 189).

Bahkan secara rinci tujuan dari pembelajaran diajarkannya matematika di sekolah dasar diantaranya meliputi, 1) siswa mampu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan lain sebagainya. 2) Siswa mampu menggunakan penalaran pada pola fisik, memanipulasi matematika, dan membuat generalisasi. 3) Siswa mampu memecahkan masalah dan menawarkan solusi dari permasalahan yang ada. 4) Mengkomunikasikan antara gagasan, simbol, dan lain lain untuk memperjelas suatu masalah. 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. (Siti Hawa, 2007 : 1.4).

Maka dari itu, agar tujuan dari pembelajaran matematika tersebut bisa berjalan lancar dibutuhkan guru yang paham dan menguasai teori matematika sesuai dengan tahapan perkembangan intelektual dan kematangan siswa. selain itu diperlukan juga media pembelajaran yang efektif diterapkan guna memahami siswa pada mata pelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar matematika.

Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring atau KBBI online media adalah alat atau sarana yang digunakan. Sedangkan pembelajaran adalah proses membelajarkan siswa menuju ke arah yang lebih baik dan sesuai dengan yang ingin dicapai saat pembelajaran. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran>. Diakses 11/06/18 pukul 21.37). Sehingga dari sumber tersebut bisa dikatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk membantu berhasilnya proses belajar dan mengajar antara guru dengan siswa.

Menurut Heinich, dkk media merupakan alat saluran komunikasi. Yang berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “ medium “ yang secara harfiah berarti “perantara”. Yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). (Sri Anitah W, dkk, 2013 : 6.3).

Sementara itu Gagne & Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran adalah beberapa hal yang meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. (Azhar Arsyad, 2013 : 4).

Menurut Miarso media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang perasaan, pikiran, dan kemauan siswa, serta perhatian siswa untuk selalu belajar. (Rudi Susilana, Cepi R, 2007:06).

Sehingga dari pengertian beberapa ahli di atas bisa dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana bantu mengajar yang digunakan guru untuk mempermudah guru dalam proses belajar dan mengajar dengan siswa. atau bisa dikatakan media pembelajaran adalah perantara antara guru dan siswa yang berupa alat bantu ajar.

Mengapa menggunakan media pembelajaran? Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain adalah pengajaran lebih menarik sehingga bisa menambah motivasi belajar siswa, selain itu pengajaran akan lebih bermakna sehingga mudah dipahami siswa, kemudian metode ajar akan lebih bervariasi, dan siswa melakukan lebih banyak aktifitas belajar. (Nana Sudjana & Ahmad R, 2011 : 2).

Bahkan beberapa tokoh seperti Dr. William Allen dari Universitas California dan Dr. Loran C Twyford dari Stanford University membuat generalisasi terkait media pembelajaran yaitu menyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat besar bagi siswa apalagi jika penggunaan medianya tepat, digunakan oleh guru dengan baik dan efektif sesuai dengan materi ajar yang disampaikan. (Muhammad Ali, 2008 : 91).

Selain pendapat di atas penggunaan media pembelajaran atau alat bantu mengajar antara lain karena alat bantu mengajar atau media pembelajaran adalah perpanjangan tangan guru. (Muhammad Asri A, 2011 : 29).

Artinya guru akan lebih baik lagi, guru akan efektif lagi dalam mengajar, dan siswa akan lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan guru jika dalam mengarkan materi ajar kepada siswa guru menggunakan media pembelajaran atau menggunakan alat bantu mengajar dengan baik.

Bahkan dengan media pembelajaran manfaat yang dapat dipetik adalah mampu memberikan pengalaman nyata bagi siswa, memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi, bisa memberikan materi pembelajaran secara berulang-ulang, menarik perhatian siswa, dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera. (Sumiati & Asra, 2009 : 163).

UMMAT

“UMMAT” adalah istilah gabungan antara media pembelajaran yang cara penggunaannya memadukan metode bermain dalam pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif. Lebih tepatnya “UMMAT” adalah akronim dari “Umbul Matematika”. Yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran matematika dengan media umbul.

Umbul adalah sejenis permainan yang sering kami lakukan saat masa usia sekolah dasar dengan menggunakan kartu bergambar tokoh kartun, komik, tokoh wayang dan lain sebagainya.

Menurut TEMPO.CO, umbul adalah kartu bergambar dengan ukuran 5x3,5 cm yang biasanya bergambarkan tokoh wayang wayang kuno, tokoh komik, tokoh hantu dan dan lainnya. Bahkan menurut Ibnu Wibi Winarko masih dalam TEMPO.CO gambar umbul mempunyai cerita klasik, yaitu sebuah gambar yang dicetak pabrik cerutu sekitar tahun 1940 an sebagai hadiah produknya. (<https://seleb.tempo.co/read/246561/mengenang-gambar-umbul>. Diakses 11/06/18 pukul 16.55 WIB).

Selain itu gambar umbul adalah salah satu ikon mainan asli Indonesia, hasil adaptasi atau metamorfosis dari kartu rokok atau kartu wayang (cigarette cards) yang sangat tenar dan populer di tahun 1940 an. (<http://dotsemarang.blogspot.com/2013/03/gambar-umbul-kembali-mengenang-masa.html>. Diakses 11/06/18 pada pukul 17.04 WIB).

Dari pengertian tersebut bisa dikatakan bahwa umbul adalah permainan tradisional dengan menggunakan kartu bergambar pahlawan super, komik, cerita hantu, tokoh dunia pewayangan dan lain sebagainya. Yang dimainkan dengan cara dilempar ke atas atau ditepukkan oleh pemain pada kedua tangannya.

Namun yang sangat disayangkan, seiring dengan majunya teknologi informasi, permainan umbul atau yang kami sebut saat kecil adalah bermain wayang semakin hari semakin jarang dimainkan oleh anak anak generasi milenial. Mereka lebih senang bermain menggunakan gadgetnya daripada bermain permainan tradisional.

Oleh karena itu, dengan “UMMAT” ini, harapannya siswa siswa generasi milenial bisa mengetahui bahwa Indonesia memiliki permainan tradisional yaitu permainan umbul atau permainan wayang yang sangat bermanfaat untuk melatih sosialisasi siswa dengan lingkungan dan menjadikan perkembangan psikomotorik siswa lebih baik.

“UMMAT” atau umbul matematika sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika ini memadukan antara permainan umbul yang sering digunakan anak anak zaman old dengan metode bermain dalam model pembelajaran kooperatif learning.

Pembelajaran kooperatif menurut Panitz adalah pembelajaran berbasis sosial dimana konsep yang digunakan lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. (Suprijono, 2009 : 54).

Sedangkan Trianto dalam bukunya mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah termasuk bagian dari teori belajar konstruktivis yang mana dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dengan kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang atau lainnya. Tetapi dalam kelompok tersebut saling terkait dan saling membantu agar ketuntasan belajar tercapai. (Trianto, 2007 :41).

Namun Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dikatakan sebagai pembelajaran kooperatif. Karena dalam pembelajaran kooperatif harus ada lima unsur yang harus dipenuhi yaitu saling ketergantungan positif, tanggungjawab perseorangan, interaksi promotif, komunikasi antar anggota, dan pemrosesan kelompok.(Suprijono, 2009 : 58).

Nah, dengan “UMMAT” yang menerapkan metode bermain dengan media kartu umbul matematika dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif learning, harapannya selain bisa menghilangkan kejenuhan dan tekanan siswa saat belajar matematika dan pembelajarannya di luar ruangan, dengan “UMMAT” tingkat toleransi, kejujuran, dan proses sosialisasi siswa dengan temannya bisa lancar. Sehingga kecerdasan sosial dan kenyamanan siswa meningkat diikuti dengan hasil belajar yang meningkat pula.

KARYA INOVASI PEMBELAJARAN

Ide dasar dari digunakannya “UMMAT” dalam pembelajaran adalah masih belum maksimalnya hasil belajar matematika khususnya materi FPB, KPK, dan bilangan bulat pada siswa kelas VIA SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.

Apalagi saat kami menugaskan siswa untuk mengerjakan soal terkait dengan ketiga materi tersebut, hasil yang didapat siswa masih kurang dari KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70.

Maka dari itu, agar kondisi hasil kurang maksimal tersebut tidak berlarut-larut kamipun melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan guru memahami siswa akan materi ajar mata pelajaran matematika tersebut.

Untuk itu, kami menggunakan “UMMAT” sebagai media yang kami anggap tepat digunakan agar hasil belajar matematika meningkat. Selain alasan tersebut, kami menggunakan “UMMAT” karena “umbul” atau kartu umbul adalah salah satu jenis permainan tradisional yang saat ini semakin terkikis oleh permainan modern.

Sehingga dengan “umbul matematika” ini, kami berjalan sekali merengkuh dayung dua tiga pulau terlampaui. Artinya selain agar proses dan hasil belajar serta keaktifan siswa meningkat. “UMMAT” juga sebagai misi untuk melestarikan permainan tradisional, khususnya umbul.

Selain inovasi dengan medianya, kami juga melakukan inovasi terhadap proses pembelajarannya. Jika dalam mengajarkan matematika guru hanya berceramah, dan mengerjakan dengan tenang di dalam ruangan saja. Dengan “UMMAT” guru bisa mengembangkan kreatifitas dan inovasinya dalam mengajar siswa.

Tepatnya inovasi metode pembelajaran yang digunakan bersama dengan “UMMAT” ini adalah metode edutainment atau metode yang mengaitkan antara bermain dan belajar. Sholeh Hamid dalam bukunya mengatakan bahwa edutainment adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga siswa dengan mudah bisa menangkap makna dan esensi dari pembelajaran itu sendiri, seolah tanpa belajar. (Sholeh Hamid, 2011 : 10).

Metode ini menggabungkan antara bermain dengan belajar. Sehingga, dengan “UMMAT” sebagai media utama yang dalam proses pembelajarannya banyak mengandung nilai positif sangat tepat digunakan.

Diantara nilai positif atau nilai lebih “UMMAT” yang mendukung pembelajaran matematika menyenangkan adalah permainan dengan “UMMAT” melatih kepekaan sosial siswa agar lebih baik, mengingat kepekaan sosial dalam matematika sangat rendah. Kemudian “UMMAT” juga melatih jujur, mudah diaplikasikan dan selanjutnya dalam permainan “UMMAT” juga terjadi interaksi atau diskusi yang jarang dijumpai dalam pelajaran matematika.

Rancangan Karya Inovasi Pembelajaran

Rancangan inovasi pembelajaran yang kami lakukan adalah dengan menggunakan “UMMAT” yang merupakan akronim dari “umbul matematika”. Faktor utama dari inovasi ini adalah belum maksimalnya hasil belajar matematika siswa kelas VIA SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.

Selain itu, keaktifan siswa atau keinginan siswa dan minat serta motivasi siswa mengikuti pelajaran matematika juga sangat rendah. Selain karena mindset siswa bahwa matematika sulit, juga didukung dengan proses pembelajaran monoton dan menegangkan sehingga memunculkan stereotip kesan bahwa guru matematika adalah guru galak bukan guru yang manis.

Untuk itu, agar kesan tersebut tidak muncul, “UMMAT” hadir dan menjadi media pembelajaran yang tepat digunakan agar hasil belajar dan keaktifan siswa belajar matematika meningkat.

Langkah yang kami lakukan setelah menelaah penyebab tersebut adalah dengan merancang “UMMAT” atau umbul matematika. Cara pengaplikasiannya dengan menuliskan soal-soal matematika pada kartu umbul tersebut. Selanjutnya kartu umbul didesain sedemikian rupa sehingga kartu umbul tersebut bisa dikatakan sebagai “UMMAT” atau umbul matematika.

Kemudian proses pelaksanaan pembelajaran dengan “UMMAT” menggunakan konsep belajar sambil bermain atau konsep edutainment. Konsep ini sengaja kami lakukan agar kesan matematika sulit, matematika tidak asyik itu hilang dari mindset siswa.

Keunikan dari inovasi “UMMAT” ini adalah bisa diterapkan kapan, saja, di mana saja, dan pada semua mata pelajaran. Kapan saja di mana saja artinya, tidak hanya saat pembelajaran, tetapi bisa saat istirahat di halaman, dan lain sebagainya. Sedangkan pada semua mata pelajaran artinya “UMMAT” bisa dimodifikasi sedemikian rupa untuk mata pelajaran tertentu.

Jadi dengan “UMMAT”, mata pelajaran matematika yang sebelumnya terkesan kaku bagi sebagian siswa, dan proses pembelajarannya hanya di dalam kelas saja, bisa dilaksanakan menyenangkan di luar ruangan sambil bermain bersama teman. Tentu hal tersebut bisa meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.

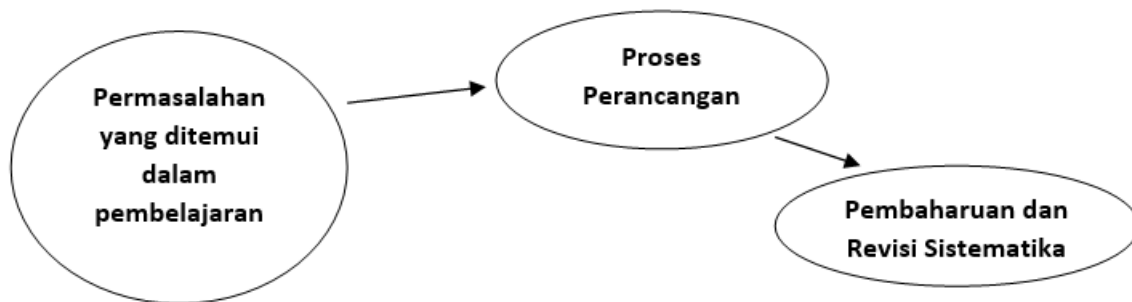
Langkahnya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, lebih mudah kelompok yang saling berpasangan. Selanjutnya siswa memainkan “UMMAT” dengan cara melempar ke atas atau meletakkan kartu umbul di tangan kemudian di tepukkan dengan lawannya.

Bagi siswa yang mendapati kartunya jatuh tidak terbalik, terbuka atau gambar angka di atas, maka siswa tersebut menang dan siswa yang mendapati kartunya jatuh tertutup atau terbalik (angka di bawah) maka siswa tersebut menjawab soal yang ada pada kartu temannya yang jatuh dengan angka di atas.

Proses Penemuan Atau Pembaharuan

Proses penemuan atau pembaharuan ini berasal dari kurang maksimalnya hasil belajar matematika siswa kelas VIA SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. Dan karena hasil kurang baik tersebut, kemudian kami membuat “UMMAT” sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIA SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.

Proses penemuan ini terinspirasi dari permainan umbul atau permainan wayang yang kami mainkan saat kami kecil. Selain itu, inspirasi dari “UMMAT” ini semangat kami menguatkan kembali peran permainan tradisional sebagai unsur pembentukan karakter positif bangsa, mengingat di era modern ini semakin banyak siswa yang terpapa virus negatif permainan game berbasis android atau game online.



Gambar 1. Proses Penemuan Atau Pembaharuan

Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, penerapan dari media “UMMAT” ini sangat menyenangkan sekali. Dan pelaksanaannyapun disesuaikan dengan mekanisme dan langkah pembelajaran yang ada.

Kemudian untuk mempermudah guru menjelaskan ke siswa dan agar siswa bisa dengan mudah menggunakan “UMMAT”, proses pembelajaran dibuat menjadi beberapa fase atau bagian. Yaitu fase persiapan, fase pelaksanaan, dan fase hasil.

Fase persiapan kami awali dengan memberikan penjelasan kepada siswa materi ajar yang diberikan dan mengaitkannya dengan media “UMMAT”. Setelah itu penjelasan kepada siswa terkait cara menggunakan “UMMAT” dan aturan main permainan dengan “UMMAT” juga kami jelaskan.

Selanjutnya sebelum proses pelaksanaan dimulai, kami juga mensimulasikan atau memberi contoh cara memainkan “UMMAT” dengan berkolaborasi dengan salah satu siswa. setelah itu, siswa diberi kesempatan untuk mencoba praktik dengan “UMMAT” sesuai dengan pasangannya atau lawannya masing-masing.

Kemudian, dalam fase pelaksanaan siswa bermain untuk menyelesaikan soal matematika yang tertulis dalam “UMMAT”. Proses ini dilaksanakan di lapangan sekolah atau di luar ruangan. Selain karena agar pelajaran matematika lebih menyenangkan, juga agar pandangan siswa terhadap matematika tidak selalu negatif.

Artinya agar konsep diri dan mindset siswa terbuka bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang menyenangkan dan bisa dilakukan di mana saja bahkan bisa dilakukan dengan bermain di luar ruangan dengan suasana menyenangkan, tidak hanya dengan suasana tegang, diam, dan penuh tekanan.

Selanjutnya, saat memainkan, masing-masing siswa berpasangan bisa dua-dua, atau satu-satu. Setelah itu, permainan dimulai dengan cara masing-masing siswa dalam kelompok pasangan kecil tersebut melemparkan ke atas kartunya. Kartu yang jatuhnya gambar angka atau soalnya terlihat, adalah kartu yang menang.

Sedangkan kartu yang terlihat bagian belakang atau bagian kosong itu adalah kartu yang kalah. Dan bagi siswa yang kartunya jatuhnya terbalik atau gambar angka di bawah, wajib menjawab soal yang ada pada kartu “UMMAT” milik temannya yang jatuhnya di bagian atas.

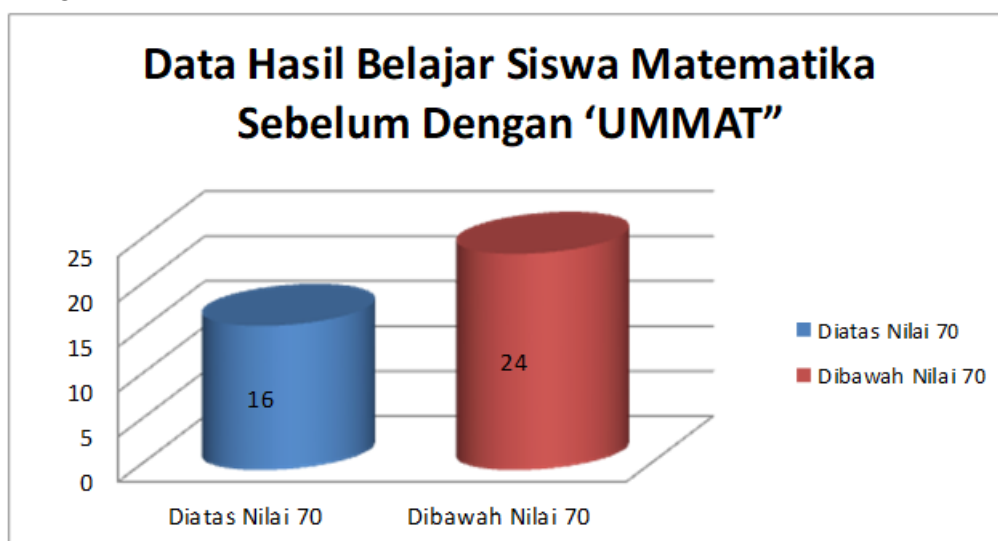
Sedangkan pada bagian akhir, setelah mereka memainkan “UMMAT” baik dengan cara dilempar ke atas atau ditepukkan antar kedua tangan, siswa kemudian menjawab soal yang ada di kartu tersebut. Terdapat aturan khusus, jika terjadi tiga kali kartu jatuh pada posisi yang sama. Maka pada lemparan yang keempat siswa dengan kartu jatuh posisi terbalik atau angka di bawah membuat soal untuk dijawab oleh lawan mainnya.

HASIL APLIKASI PRAKTIS INOVASI PEMBELAJARAN

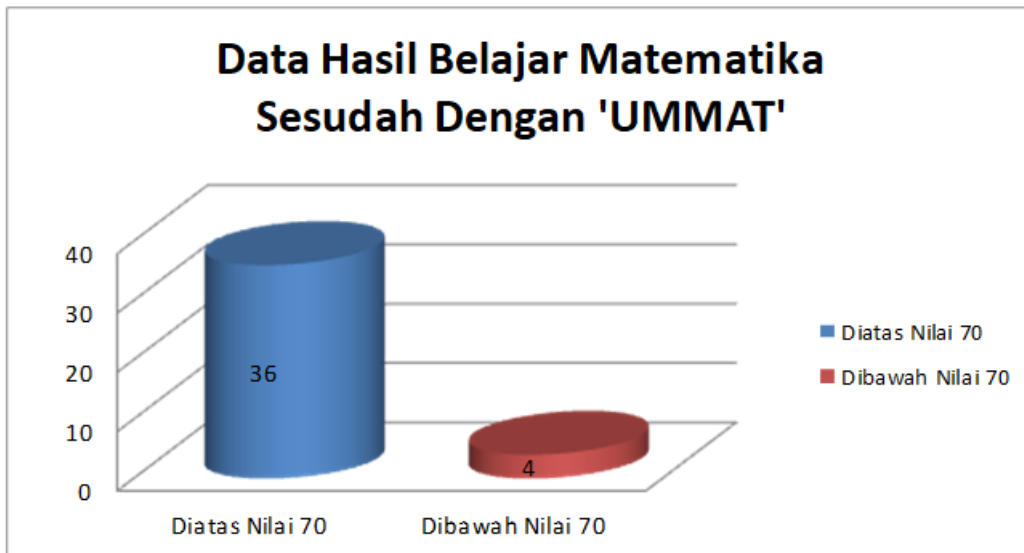
Hasil dari kami menerapkan “UMMAT” pada kelas VIA SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang kami gambarkan dalam diagram tabel berikut. Tabel yang pertama adalah hasil belajar siswa kelas VIA SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang sebelum dengan “UMMAT”.

Dan yang tabel diagram kedua adalah hasil belajar siswa kelas VIA SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang setelah belajar bersama “UMMAT”. Dari kedua tabel diagram tersebut terdapat perbedaan yang sangat signifikan. Artinya sebelum dan setelah belajar bersama “UMMAT” hasil belajar yang didapat siswa juga berbeda.

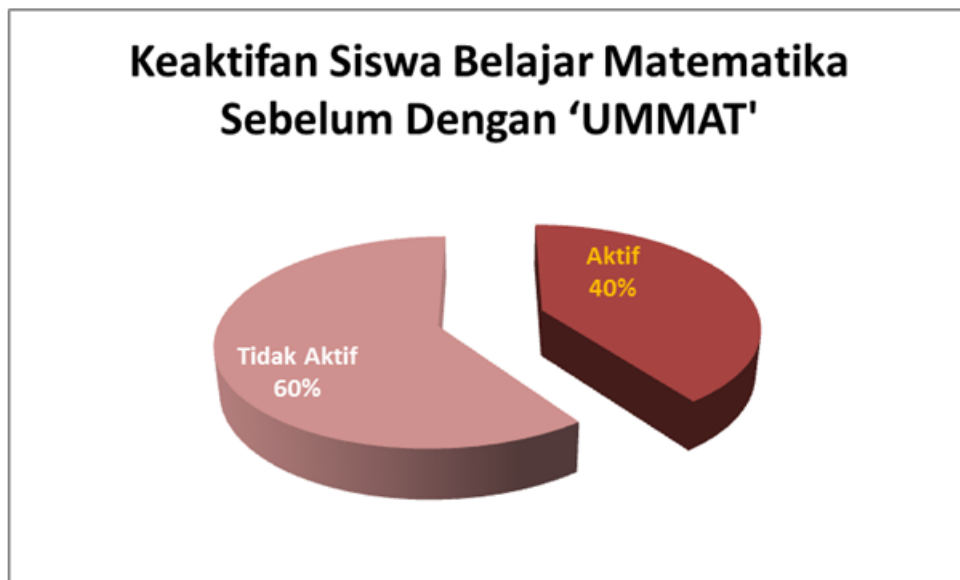
Selain itu, pada diagram yang ketiga dan keempat juga terlihat bahwa keaktifan siswa untuk belajar matematika meningkat setelah menggunakan “UMMAT”. Perbedaan tingkat keaktifan siswa tersebut juga bisa dilihat dari diagram lingkaran yang menyatakan setelah dengan “UMMAT” dan sebelum dengan “UMMAT”.



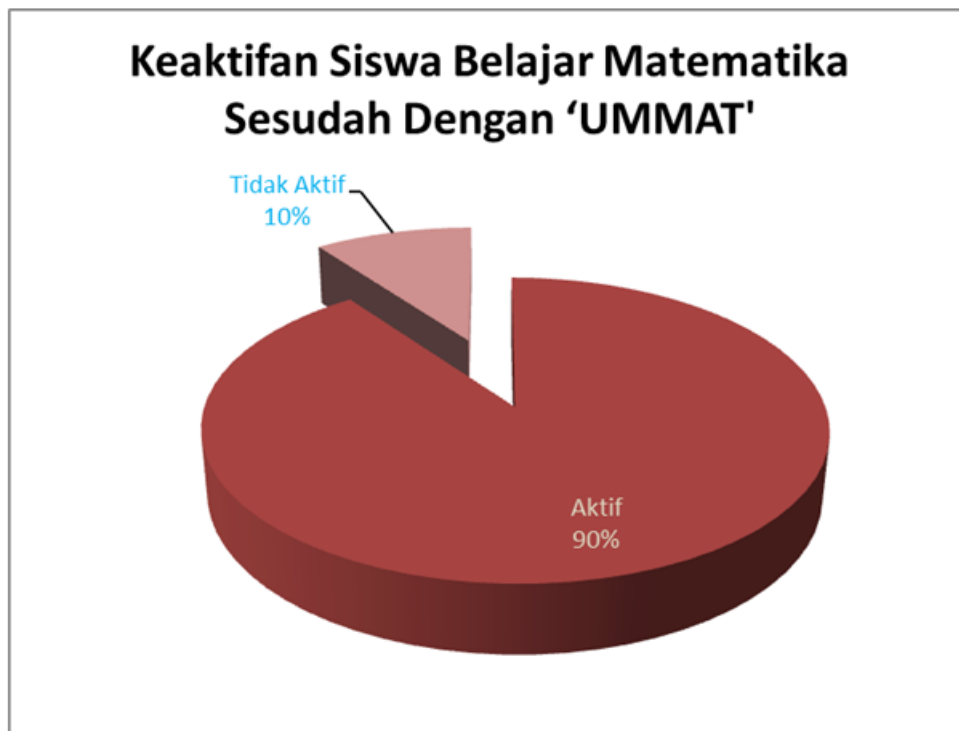
Gambar 2. Sebelum Dengan “UMMAT”



Gambar 3. Setelah Dengan "UMMAT"



Gambar 4. Data Keaktifan Siswa Sebelum dengan "UMMAT"



Gambar 5. Data Keaktifan Siswa Setelah dengan “UMMAT”

Analisis Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Hasil dari pembelajaran bersama dengan “UMMAT” kami analisis sebagai berikut. Seperti yang terdapat dalam diagram III, terlihat dari 40 siswa kelas VIA SDN Kalibanteng Kidul 01 yang sudah lolos KKM atau nilainya sudah lebih dari 70 setelah belajar bersama “UMMAT” ada 36 siswa atau 90% siswa.

Artinya terjadi kenaikan jumlah siswa yang mendapat nilai di atas 70. Dari yang semula hanya 16 siswa atau 40% siswa yang mendapat nilai di atas 70 (lihat tabel II), naik menjadi 36 siswa atau 90% siswa yang mendapat nilai di atas KKM 70. Jadi terjadi kenaikan sebanyak 20 siswa atau kenaikan sebanyak 50% siswa yang mendapat nilai di atas KKM.

Selain itu, dampak dari meningkatnya hasil belajar siswa setelah menggunakan “UMMAT” juga berimbas pada meningkatnya keaktifan atau keantusiasan siswa mengikuti pelajaran matematika. Terlihat keaktifan siswa yang semula hanya 40% meningkat menjadi 90% dari segi aktif terlibat dalam matematika.

Hal tersebut bisa disimpulkan bahwa “UMMAT” selain bisa meningkatkan hasil belajar matematika, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa saat mengikuti pelajaran matematika. Dan secara otomatis, paradigma dan mindset siswa jika matematika adalah pelajaran yang sulit menjadi hilang. Tergantikan dengan mindset bahwa matematika adalah pelajaran yang menyenangkan dan asyik, karena bisa dilakukan dengan bermain di lapangan atau di luar ruangan.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dari pemanfaatan UMMAT dalam kaitannya dengan upaya meningkatkan hasil belajar matematika yang sudah dilakukan di SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang adalah sebagai berikut;

1. Proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika lebih menyenangkan karena guru lebih variatif dalam mengajar alias tidak monoton dalam pembelajaran.

2. Media pembelajaran akan tepat jika dalam penggunaannya sesuai dengan kaidah dan materi pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar tersebut.
3. “UMMAT” sebagai salah satu alternatif gabungan antara metode bermain dan model pembelajaran kooperatif bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika
4. Penggunaan “UMMAT” sangat fleksibel dan aplikatif. Artinya “UMMAT” bisa digunakan untuk segala materi ajar dalam mata pelajaran matematika.
5. “UMMAT” sangat mudah digunakan dan sangat mudah pula diterapkan untuk pelajaran lain.
6. “UMMAT” adalah upaya yang sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran matematika baik di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran
7. “UMMAT” memberikan dampak positif karena pembelajar berlangsung lebih ceria dan tentu menyenangkan.
8. Karena “UMMAT” interaksi antara guru dengan siswa lebih komunikatif dan efektif.
9. Dengan “UMMAT” matematika yang sebelumnya terkesan kaku dan mengerikan, di kelas VI A SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang, matematika lebih menyenangkan dan lebih humanis.
10. Bersama dengan “UMMAT” keaktifan siswa mengikuti proses pembelajaran matematika meningkat
11. Bersama “UMMAT” hasil belajar matematika meningkat.
12. Siswa semakin semangat saat belajar matematika.

Saran

Dari kesimpulan yang kami dapat di atas, dapat disarankan bahwa penggunaan “UMMAT” dalam kaitannya dengan upaya peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas VIA SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang adalah sebagai berikut

1. Bagi siswa, “UMMAT” masih jauh dari kata sempurna. Artinya perlu pengembangan lebih lanjut guna menyempurnakan “UMMAT” sebagai media yang tepat untuk matematika.
2. Bagi guru, “UMMAT” hendaknya lebih diperluas cakupannya. Artinya “UMMAT” akan berhasil dan menjadi salah satu media efektif bagi pelajaran matematika jika persebaran “UMMAT” lebih luas di lingkungan masyarakat pendidikan
3. Hendaknya sekolah memberikan apresiasi lebih untuk “UMMAT”. Selain agar guru dan siswa lebih berprestasi dan termotivasi untuk menginspirasi, “UMMAT” juga bisa digunakan sebagai salah satu pionir untuk membangkitkan kembali semangat penggunaan permainan tradisional di tengah puncaknya era global.
4. Sekolah bisa mengembangkan “UMMAT” sebagai salah satu kekayaan budaya bangsa untuk dilestarikan dan digunakan sebagai sarana edukasi di era semakin maraknya permainan berbasis teknologi.
5. Bagi lingkungan hendaknya bisa menggunakan “UMMAT” sebagai salah satu media untuk melestarikan permainan tradisional. Caranya bisa membentuk komunitas pelestari mainan tradisional dan usaha positif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nyimas, dan Hawa, Siti, dkk. 2007. *Bahan Ajar Cetak Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan Nasional.
- Ali, Muhammad. 2008. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Anitah, Sri W, dkk. 2013. *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten : Penerbit Universitas Terbuka.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Asra, dan Sumiati. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Asri Amin, Muhammad. 2013. *Menjadi Guru Profesional (Disertai Bimbingan Menjadi Pelatih Andal)*. Bandung : Penerbit Nuansa Cendekia.

- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung : CV Yrama Widya
- Dimiyati, Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta. Hakim, Lukmanul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Esa N, Baharuddin. 2008. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta : Arruz Media Grup.
- Hamid, Sholeh. 2011. *Metode Edutainment*. Jogjakarta : Diva Press.
- Heruman. 2012. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Karsa, dkk. 2013. *Pendidikan Matematika I*. Banten : Penerbit Universitas Terbuka.
- Khoiri, N. 2021. Efektifitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah* Vol. 2 No. 1 Mei 2021.
- 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah : Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta : BSNP.
- Sardiman, AM. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Siberman, L Melvin. 2013. *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Penerbit Nuansa Cendekia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenamedia Grup.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Suyanto, Ph. D. & Jihad, Asep. 2013. *Menjadi Guru Profesional : Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta : Esensi.
- Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Praktik*. Jogjakarta : Ar ruz Media
- Tim Redaksi Nuansa Aulia. 2006. *Himpunan perundang-undangan RI*. Bandung : CV Nuansa Mulia
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik : Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.
- (<http://eprints.uny.ac.id/46214/1/Skripsi%20Ezra%20Chicaal%20Sandya.pdf>. Diakses 11/06/2018 pukul 00.14.)
- (<https://i-rpp.com/index.php/didaktikum/article/viewFile/319/319>. Diakses 11/06/18 pukul 00.19).
- (<https://media.neliti.com/media/publications/217087-pemanfaatan-kartu-gambar-untuk-meningkat.pdf>. Diakses 11/06/18 pukul 00.24).
- (<file:///C:/Users/MY%20PC/Downloads/90-177-1-SM.pdf>. Diakses 11/06/18 pukul 00.30).
- (<https://seleb.tempo.co/read/246561/mengenang-gambar-umbul>. Diakses 11/06/18 pukul 16.55 WIB).
- (<http://dotsemarang.blogspot.com/2013/03/gambar-umbul-kembali-mengenang-masa.html>. Diakses 11/06/18 pada pukul 17.04 WIB).
- (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran>. Diakses 11/06/18 pukul 21.37).