



.....
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA
DALAM MENGERJAKAN SOAL CERITA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA MELALUI METODE BERMAIN KARTU SOAL BAGI SISWA KELAS
VI SDN ARJANGKA TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Oleh
Muhri
Guru SDN Arjangka

Abstrak

Penelitian tindakan kelas bertujuan secara deskriptif untuk mengetahui keefektifan metode bermain kartu soal terhadap peningkatan kemampuan mengerjakan soal cerita pada pelajaran matematika kelas VI SDN Arjangka tahun pelajaran 2014/2015. Hipotesis pada penelitian ini adalah “Model pembelajaran dengan menggunakan kartu soal dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SDN Arjangka tahun pelajaran 2014/2015 dalam mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika.” Subjek yang diberi tindakan adalah siswa kelas VI SDN Arjangka tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 26 peserta didik dan terbagi atas 6 kelompok. Bentuk tindakan yang diberikan adalah dengan menggunakan kartu soal yang digunakan untuk menuliskan soal cerita kemudian dibahas oleh siswa secara berkelompok selanjutnya dibahas secara bersama antara guru dan siswa. Untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal cerita dilakukan tes uji coba yang dilaksanakan dua kali kemudian hasilnya dianalisis. Hasil penelitian secara deskriptif menunjukkan bahwa kecenderungan prestasi belajar matematika siswa kelas VI SDN Arjangka ada peningkatan, yakni dengan perolehan skor rata-rata sebelum diadakan tindakan sebesar 5,97 dan setelah diadakan tindakan menjadi 6.65 dengan demikian berarti ada peningkatan prestasi sebesar 0.68.

Kata kunci: kemampuan ,soal cerita, metode bermain kartu.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan orang tua. Kerja sama antara ketiga pihak diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan sebagai berikut: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan

yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan pengajaran matematika di Sekolah Dasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat dan efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah,
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun



bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

Pendidikan di Sekolah Dasar menitikberatkan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Kemampuan ini merupakan modal yang sangat mendasar untuk proses belajar selanjutnya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa khususnya di SD masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil penilaian prestasi belajar matematika yang masih belum memuaskan.

Berdasarkan hasil pengalaman dan pengamatan permasalahan umum yang dijumpai ternyata peserta didik banyak yang mengalami kesulitan di antaranya : dalam pengerjaan hitung campuran, menyelesaikan masalah suku yang belum diketahui, pengerjaan pecahan, serta pengerjaan soal cerita.

Dengan alasan-alasan yang disampaikan di atas maka penulis berupaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan mengadakan penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengerjakan Soal Cerita Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Metode Bermain Kartu Soal Bagi Siswa Kelas VI SDN Arjangka tahun pelajaran 2014/2015.”

LANDASAN TEORI

1. Hakikat Matematika

Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990 : 566)

Vol.12, No.8 Maret 2018

Matematika menurut Ruseffendi (1991:12) adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma, atau postulat dan akhirnya ke dalil.

Sedangkan hakikat matematika menurut Soejadi (2000 :11), memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, berpola pikir deduktif.

Berdasarkan pernyataan di atas matematika adalah ilmu deduktif yang bekerja atas kebenaran konsisten.

1. Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar

Perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Ruseffendi, 1991 :134) adalah :

- a. Tahap sensori motor (dari lahir sampai 2 tahun)
- b. Tahap pra operasi (2 tahun sampai 7 tahun)
- c. Tahap operasi kongkrit (7 tahun sampai 11-12 tahun)
- d. Tahap operasi formal (sekitar 11 tahun sampai dewasa)

Sedangkan menurut Bruner (dalam Makmun, 1995 :61) perkembangan perilaku kognitif dibagi menjadi tiga periode yaitu :

- a. *Enactive stage*, merupakan suatu masa di mana individu berusaha memahami lingkungannya, fase ini mirip dengan tahap sensori motor dari Piaget.
- b. *Iconic stage*, yang mendekati pada tahapan pra operasional dari Piaget.
- c. *Symbolic stage*, yang juga mendekati kepada ciri-ciri fase operasi formal menurut Piaget.

Berkaitan dengan usia peserta didik Sekolah Dasar yang berkisar 6 atau 7 tahun sampai dengan 12 tahun, apabila kita lihat dengan pendapat Piaget di atas mereka berada pada tahap operasi kongkrit atau pada fase simbolik menurut Bruner. Perilaku kognitif pada tahap ini adalah nampak pada kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>



kaidah-kaidah logika walau masih terikat dengan objek yang bersifat kongkrit. Padahal matematika merupakan ilmu deduktif dan abstrak sehingga terdapat kesenjangan. Untuk mengatasi hal itu diperlukan strategi pembelajaran, metode dan media yang cocok untuk pembelajaran matematika agar peserta didik dapat memahami konsep yang disampaikan. Guru Sekolah Dasar harus berusaha mengurangi sifat abstrak dari objek matematika agar peserta didik lebih mudah dalam menangkap pelajaran matematika.

2. Soal Cerita

Soal cerita dalam matematika adalah soal matematika yang berkaitan dengan masalah di kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk uraian.

Agar guru dapat menyajikan suatu proses pembelajaran dalam soal cerita, pertama guru dituntut untuk dapat menyelesaikan soal cerita itu lewat pemodelan matematika untuk dirinya sendiri. Ini berarti guru telah menguasai dan memahami soal cerita tersebut. Masalahnya sekarang adalah bagaimana membangun suatu proses pembelajaran soal cerita untuk siswa sekolah dasar. Perlu diingat bahwa guru hanya sebagai fasilitator. Ini berarti guru harus dapat memberikan fasilitas kepada siswa berupa seperangkat pertanyaan yang mewakili rantai kognitif. Dengan seperangkat tugas atau pertanyaan yang baik, proses pembelajaran untuk menyelesaikan soal cerita akan baik pula.

3. Bermain Kartu Soal

Menurut Dave Meier (2005 : 206), di tengah permainan kita paling dekat dengan kekuatan penuh kita. Kesenangan bermain yang tidak terhalang melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh, melatih kesehatan, dan membuat kita merasa hidup sepenuhnya. Bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri mereka tercapai dalam sebuah permainan. Permainan belajar yang menciptakan atmosfer menggembarakan dan

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>

Open Journal Systems

membebaskan kecerdasan penuh dan tidak terhalang dapat memberi banyak sumbangan.

Permainan belajar (*learning games*), jika dimanfaatkan secara bijaksana, dapat :

- a. menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat
- b. menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
- c. mengajak orang terlihat penuh
- d. meningkatkan proses belajar.

Menurut Ngalim Purwanto (1997), Dalam bermain juga terjadi proses belajar. Persamaannya ialah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman.

Akan tetapi, antara keduanya terdapat perbedaan. Menurut arti katanya, bermain merupakan kegiatan yang khusus bagi anak-anak meskipun pada orang dewasa terdapat juga. Sedangkan belajar merupakan kegiatan yang umum, terdapat pada manusia sejak lahir sampai mati. Belajar sambil bermain yang ditekankan adalah belajarnya.

Metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud atau tujuan yang ditentukan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990 : 580). Dalam melakukan pembelajaran guru menggunakan berbagai macam metode sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik yang pada akhirnya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Salah satu upaya guru merangsang pengembangan potensi siswa agar aktif dan memperoleh hasil belajar yang optimal, dalam penelitian ini ditawarkan metode diskusi dengan bermain kartu soal yakni metode pembelajaran dengan permainan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan atau soal-soal yang disusun oleh siswa sendiri / group / guru secara bersama. Hasil belajar siswa yang dibimbing oleh

Vol.12, No.8 Maret 2018



temannya dengan pengarahan dari guru tidak kalah baik, bahkan menurut pengamatan hasil belajar siswa yang membimbing sendiri pun juga naik akibat mereka melaksanakan tugas sebagai pembimbing.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada tahun pelajaran 2014/2015 selama bulan Februari 2015 sampai dengan bulan April 2015. Tempat yang diambil untuk penelitian adalah gedung dan ruang kelas VI SDN Arjangka tahun pelajaran 2014/2015.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Suharsimi Arikunto, 1992 : 123). Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita.

2. Alat pengumpulan data

Butir soal tes tertulis dalam bentuk soal cerita.

Prosedur Penelitian

Untuk mengetahui sejauhmana perkembangan kemampuan siswa digunakan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes antar siklus.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 2 siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini mengingat kondisi peserta didik di sekolah kami khususnya pada mata pelajaran matematika prestasinya masih jauh dari yang diharapkan. Peserta didik kami umumnya mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal

cerita. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya kesalahan yang dibuat siswa pada saat mengerjakan ulangan harian dalam bentuk soal cerita. Umumnya para siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal cerita sehingga tidak dapat mengerjakannya dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan prestasi belajar matematika siswa di sekolah kami masih rendah.

Kondisi seperti tersebut tentunya tidak bisa dibiarkan berlarut-larut. Maka berbagai upaya dilakukan guna meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode bermain kartu soal.

A. Deskripsi Hasil Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Dalam perencanaan awal guru menyusun skenario pembelajaran dan membuat kartu soal dengan menggunakan kertas manila berukuran kecil yang digunakan untuk perlakuan terhadap siswa. Di samping itu disiapkan pula alat evaluasi untuk mengetahui keberhasilan siswa.

Dari daftar nilai hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1

Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata	Standar Deviasi
7.7	4.0	5.97	0.884

2. Pelaksanaan Tindakan

Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan anggota 5 s.d 6 orang. Kartu soal yang telah disiapkan tersebut kemudian disampaikan kepada siswa untuk ditulis soal berbentuk cerita. Soal yang telah tersusun dikocok kemudian dibagikan secara acak kepada siswa selanjutnya dikerjakan pada kelompok masing-masing.

Koreksi jawaban atas tugas kelompok dilakukan untuk mengetahui tingkat kemajuan dan sekaligus kekurangan peserta didik. Dari hasil ini dapat diketahui tingkat kemampuan peserta didik dalam menjawab soal cerita.

Berdasarkan hasil pekerjaan peserta didik, lalu diadakan pembahasan soal secara bersama. Dimaksudkan agar peserta didik



benar – benar dapat memahami pemecahan soal-soal tersebut.

Selanjutnya dilakukan tes uji coba untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita.

3. Hasil Pengamatan

Dari hasil tes uji coba setelah diadakan tindakan pertama diketahui ada kenaikan nilai rata-rata matematika sebesar 0.06 jika dibandingkan dengan hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan 1, namun demikian pencapaian nilai tertinggi justru mengalami penurunan sebesar 0.2 sebagaimana tertera pada tabel berikut :

Tabel 4.2

	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata	Standar Deviasi
Sebelum perlakuan	7.7	4.0	5.97	0.884
Sesudah perlakuan 1	7.5	4.3	6.03	0.886

4. Refleksi

Dari hasil pengamatan selama kegiatan siklus I, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu soal terdapat adanya keberhasilan dan kelemahan. Keberhasilan itu antara lain :

- Terdapat peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita yang berdampak pada peningkatan nilai rata-rata meskipun hanya sebesar 0,06.
- Adanya suasana kegiatan belajar mengajar lebih menarik sehingga dapat menambah gairah peserta didik dalam belajar.
- Adanya komunikasi yang positif sehingga mempermudah dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik

Sedangkan kelemahan-kelemahan pada siklus I antara lain :

- Jumlah anggota kelompok yang terlalu banyak (5 s.d. 6 peserta didik) sehingga ada beberapa peserta yang kurang mendapat kesempatan dalam menyampaikan gagasan.

- Desain dan bahan kartu soal yang kurang menarik.
- Ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam merumuskan soal.

B. Deskripsi Hasil Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan dan mempertahankan serta meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka pada siklus II dilakukan langkah-langkah diantaranya membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil dengan anggota 4 s.d. 5 orang tiap kelompok.

Guru lebih aktif memberikan motivasi pada peserta didik agar lebih percaya diri dalam merumuskan soal maupun dalam menyelesaikan soal. Agar lebih menarik maka desain kartu soal dibuat dengan komputer sehingga nampak lebih baik dan bahan yang digunakan yaitu menggunakan kertas asturo warna-warni.

2. Pelaksanaan Tindakan

Peserta didik dibentuk menjadi 6 kelompok dengan anggota tiap kelompok terdiri atas 4 s.d. 5 orang. Setiap kelompok mendapat kartu soal dan merumuskan soal-soal cerita secara bersama dengan bimbingan guru, kemudian kartu soal ditukar dengan kelompok lain untuk dilakukan pembahasan oleh kelompok. Soal selain dibuat oleh kelompok, juga dirumuskan oleh guru dikandung maksud agar soal lebih berbobot.

Selanjutnya diadakan koreksi atas jawaban peserta didik dan pembahasan soal-soal tersebut secara klasikal.

Tes uji coba kembali dilakukan dan diikuti oleh semua siswa kelas VI.

3. Hasil Pengamatan

Dari hasil tes uji coba setelah diadakan tindakan kedua diketahui ada kenaikan nilai rata-rata matematika sebesar 0.68 jika dibandingkan dengan hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan, sebagaimana tertera pada tabel berikut :



Tabel 4.3

	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata	Standar Deviasi
Sebelum perlakuan	7.7	4.0	5.97	0.884
Sesudah perlakuan 2	8.3	5.0	6.65	0.873

4. Refleksi

Dari hasil pengamatan pada siklus II, dapat direfleksikan sebagai berikut :

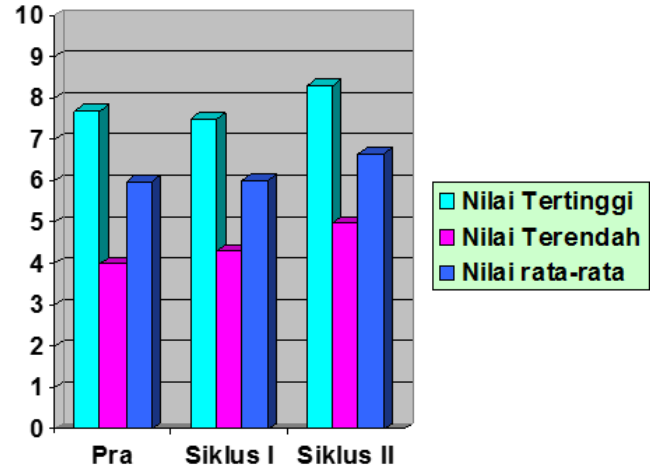
- Terjadi peningkatan nilai rata-rata mata pelajaran matematika yang cukup signifikan.
- Peserta didik lebih aktif dan bergairah dalam belajar karena bersaing dalam kelompok diskusi.
- Anggota kelompok cukup terdiri atas 4 s.d. 5 peserta didik
- Peserta didik memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat.
- Pemahaman peserta didik terhadap soal cerita dapat meningkat sehingga lebih percaya diri.

Salah satu faktor yang sangat mendukung keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan metode pembelajaran, ketidaktepatan dalam pemilihan metode bisa berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Agar peserta didik lebih terdorong dalam belajar, maka skenario pembelajaran harus dibuat sedemikian hingga mampu membangkitkan rangsangan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi peserta didik dalam mempelajari matematika khususnya kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita adalah dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Melalui kegiatan ini peserta didik menjadi lebih aktif dan percaya diri untuk memecahkan permasalahan.

Perkembangan prestasi belajar matematika siswa dalam pembelajaran pada siklus I dan II dapat dilihat dalam diagram 4.4 berikut :

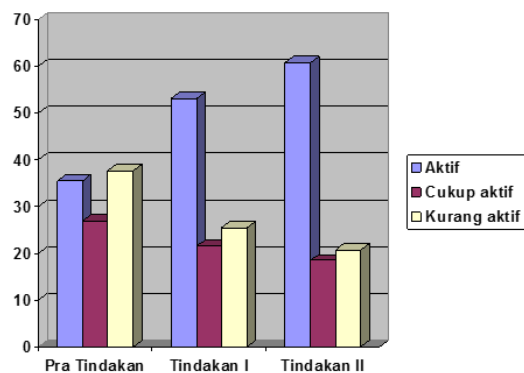
Diagram Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri Arjanka Dalam Pembelajaran Menggunakan Metode Bermain Kartu Soal



Tabel hasil pengamatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika

No	Aspek Yang Diamati	Sebelum Tindakan			Tindakan I			Tindakan II		
		Aktif	Cukup Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Cukup Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Cukup Aktif	Kurang Aktif
1	Mengerjakan tugas mandiri / kelompok	11	8	7	15	6	5	18	5	3
2	Melaksanakan diskusi kelompok	13	7	6	18	4	4	19	3	4
3	Bekerja sama dalam sekelompok	6	7	13	12	5	9	14	5	7
4	Aktif mengajukan pertanyaan / tanggapan	4	8	14	8	8	10	8	7	9
5	Aktif menggunakan buku referensi	12	5	9	16	5	5	18	4	4
Jumlah		46	35	49	69	28	33	79	24	27
Persentase		35.39	26.92	37.69	53.07	21.54	25.39	60.77	18.46	20.77

Diagram 4.6. Diagram Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa Siswa Kelas VI SDN Arjanka Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Bermain Kartu Soal





Berdasarkan hasil penelitian seperti tampak pada diagram di atas dapat disebutkan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu soal dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SDN Arjanga tahun pelajaran 2014/2015 dalam mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya prestasi belajar matematika siswa dapat meningkat.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan peserta didik kelas VI di SDN Arjanga dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata dalam perolehan hasil belajar siswa dari yang semula 5,97 menjadi 6,65 sehingga prestasi belajar matematika meningkat sebesar 0,68.

Saran

Berdasarkan data yang diperoleh yang berkaitan dengan prestasi peserta didik, maka saran yang dapat saya peneliti berikan di antaranya adalah :

1. Guru diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
2. Sangat perlu adanya perhatian dan motivasi bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar.
3. Metode bermain kartu soal dapat diterapkan pada pembelajaran matematika dan tidak menutup kemungkinan pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dave Meier. 2005. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung : Kaifa.
- [2] Herry Sukarman. 2003. *Dasar-dasar Didaktik dan Penerapannya dalam Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- [3] Makmun, A.S. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- [4] Ngalm Purwanto. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Ruseffendi, E.T. 1993. *Pendidikan Matematika 3* Modu 1 – 5. Jakarta : Universitas Terbuka
- [6] Soejadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdikbud.
- [7] Suharsimi Arikunto. 1992. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- [8] Tim Kajian Mutu Pendidikan. 2004. *Konsep dasar Teori Pembelajaran*. Yogyakarta : LPMP.
- [9] Tim Penyusun. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- [10] Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN