

## **Penerapan Model Discovery Learning Berbantu Media Spinning Wheel dalam Pembelajaran Menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur Siswa Kelas X Kuliner 1 SMK Mataram Semarang Tahun 2022/2023**

**Ima Yulia Safitri<sup>1</sup>, Sunarya<sup>2</sup>, Bambang Sulanjari<sup>3</sup>**

<sup>1 2 3</sup> Universitas Pendidikan Guru Republik Indonesia Semarang

[imayulia99@gmail.com](mailto:imayulia99@gmail.com)

[sunaryo@upgris.ac.id](mailto:sunaryo@upgris.ac.id)

[bambangsulanjari@upgris.ac.id](mailto:bambangsulanjari@upgris.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat siswa terhadap teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur yang hanya berisi bab dan kalimat lengkap. Dengan demikian, rumusan masalah dapat terbentuk sebagai hasil penerapan model pembelajaran penemuan berbantuan media roda berputar dalam pembelajaran repetisi teks berserat Wedhatama. Pupuh Pangkur untuk siswa kelas X SMK Mataram Semarang tahun ajaran 2022/Tahun pelajaran 2023. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil penerapan *Spinning Wheel* dalam pembelajaran dan menelaah teks Wedhatama Pupuh Pangkur. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif deskriptif, karena data yang diperoleh dihitung secara deskriptif kuantitatif dengan menyajikan hasil perhitungan data. Sumber data penelitian ini adalah hasil nilai siswa dalam pembelajaran teks serat Wedhatama Pupuh Pangkur. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik pengujian dan pengujian. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposeful sampling. Berdasarkan analisis data di atas, maka hasil penelitian ini dapat dikemukakan: 1) Kelas X Kuliner 1 tidak menggunakan *Spinning Wheel*, sehingga siswa mudah bosan saat membagikan materi. 2) Pada Kelas X Kuliner 1 menggunakan *Spinning Wheel*, siswa cenderung antusias dan fokus terhadap bahan yang disajikan.

**Kata Kunci:** Media *Spinning Wheel*, Teks Serat Wedhatama, *Pupuh Pangkur*

## **The Application of the Discovery Learning Model Assisted by Spinning Wheel Media in Learning to Analyze the Text of Serat Wedhatama Pupuh Pangkur for Class X Culinary Students of Mataram Semarang Vocational School in the 2022/2023 Academic Year**

### **Abstract**

The background of this research is the lack of students' interest in the text of *Serat Wedhatama Pupuh Pangkur* which only contains chapters and complete sentences. Thus, the formulation of the problem can be formed as a result of applying the discovery learning model assisted by the rotating wheel media in *serat Wedhatama* repetition learning. *Pupuh Pangkur* for class X

students of Mataram Mataram Vocational School in the 2022 academic year/2023 academic year. The purpose of this study was to describe the results of applying the Spinning Wheel in learning and studying the text of *Wedhatama Pupuh Pangkur*. This research includes descriptive quantitative research, because the data obtained is calculated in a quantitative descriptive manner by presenting the results of data calculations. The source of this research data is the results of student scores in learning the *Serat Wedhatama Pupuh Pangkur*. The technique used for data collection is testing and testing techniques. Sampling in this study using a purposive sampling technique. Based on the data analysis above, the results of this study can be stated: 1) Class X Culinary 1 does not use a Spinning Wheel, so students get bored easily when distributing material. 2) In Class X Culinary 1 using the Spinning Wheel, students tend to be enthusiastic and focus on the material presented.

**Keywords:** Spinning Wheel Media, serat *Wedhatama*, *Pupuh Pangkur*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang pembangunan yang sangat penting di setiap negara. Menurut UU angka 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha terencana dan sadar untuk memaksimalkan potensi peserta didik melalui pembelajaran. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan antara lain dengan adanya lembaga pendidikan. Salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Pembelajaran adalah tindakan yang dilakukan guru untuk mendorong siswa belajar. Tugas guru ketika melaksanakan proses belajar mengajar adalah menyediakan bahan pembelajaran bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang diajarkannya di sekolah adalah bahasa Jawa. Hal ini berdasarkan Surat Keputusan Dirdiknas Jatim Pusat No. 423.5/14995 tanggal 14 Juni 2014 dengan topik Bahasa Jawa Wajib Dilokalkan di SD/SDL/MI, SMP/SMPLB/MT, yang menyatakan SMA/Jawa Pusat adalah negeri dan SMLB/MA dan SMK adalah swasta (Alfiah et al., 2021).

Mata pelajaran yang diajarkan di bahasa Jawa sangat beragam, salah satunya adalah keterampilan dasar dalam mempelajari teks *Wedhatama Pupuh Pangkur*. Salah satu faktor yang mempengaruhi keadaan tersebut adalah persepsi bahwa siswa kurang memperhatikan keterampilan dasar tersebut. Hambatan ini juga dihadapi siswa SMK Mataram Semarang, tepatnya di kelas X Kuliner 1. Hambatan yang dihadapi siswa di kelas ini adalah siswa tidur selama jam pelajaran, siswa tidak memperhatikan guru, dosen. penjelasan dan siswa bercanda dengan teman sekelas mereka.

Salah satu penyebab siswa kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran adalah kurangnya keragaman, kreativitas dan inovasi model dan sarana pembelajaran. Salah satu

model dan penunjang yang dapat digunakan adalah *Model Discovery Learning* dan *Spinning Wheel*. *Spinning Wheel* adalah salah satu alat bantu mengajar yang dibuat dengan aplikasi/website online untuk membantu siswa agar lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas, menghindari suasana pembelajaran yang membosankan dan monoton.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian mengenai Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantu Media *Spinning Wheel* dalam Pembelajaran Menelaah Teks Wedhatama Pupuh Pangkur Siswa Kelas X Kuliner 1 SMK Mataram Semarang Tahun 2022/2023.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian *empiris*. Menurut Fathoni (2006:99), “Metode penelitian adalah cara kerja yang digunakan untuk melakukan *penelitian*”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi *pra-empiris* dengan desain studi kasus yang unik. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Mataram Mataram tepatnya Kelas X Kuliner 1. Demografi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X Kuliner 1 SMK Mataram Semarang yang terdiri dari 1 kelas dan jumlah ditambah 22 siswa. Sampel penelitian ini hanya menggunakan satu kelas, sampel penelitiannya adalah Kelas X Kuliner 1 yang berjumlah 22 siswa SMK Mataram Semarang. Teknik yang digunakan untuk identifikasi sampel adalah *purposeful sampling*, karena merupakan teknik pengumpulan data dengan mengidentifikasi sampel yang akan diteliti. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas X Kuliner 1 SMK Mataram Semarang dan guru bahasa Jawa. Sumber data utama berupa nilai tes siswa setelah perlakuan dan hasil wawancara dengan guru bahasa Jawa. Sumber data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen, berupa laporan kerja, jurnal, buku-buku yang berkaitan dengan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan untes dimana teknik non tes dicapai melalui observasi dan dokumentasi. Alat yang digunakan adalah tes deskriptif untuk siswa kelas X Kuliner 1 SMK Mataram Semarang untuk mengetahui kualitas dan kemampuan siswa dalam mempelajari teks Wedhatama Pupuh Pangkur.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian Pengumpulan data dilakukan sesuai dengan instrument pengumpulan data yang telah dipersiapkan. *Data* diambil di SMK MATARAM SEMARANG kelas X KULINER 1 yang berjumlah 22 peserta didik. Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantu Media

*Spinning Wheel* Dalam Pembelajaran Menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur peserta didik kelas X KULINER 1 diukur dengan tes tertulis berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan mengikuti tes tersebut. Skor tersebut dapat terlihat dari ketepatan menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur.

Hasil nilai akhir pengetahuan setelah diberikan treatment dengan rata-rata 90,9 lebih dari KKM yang sudah ditentukan sekolah yaitu 72 dengan presentase keberhasilan 91%. Sedangkan untuk keterampilan pada setiap aspek dengan hasil nilai akhir dengan rata-rata 85,5 dimana lebih dari KKM yang sudah ditentukan sekolah yaitu 72 dengan presentase keberhasilan 85%.

Berdasarkan uraian tersebut, kemampuan siswa dalam menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur termasuk sangat baik yang dimana masuk kedalam hasil 81-100 dengan kategori sangat baik, dengan 2 aspek yang digunakan dalam menganalisis hasil data dari test tertulis telaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur.

Data hasil penelitian test pengetahuan dan keterampilan menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur di SMK Mataram Semarang sebagai berikut: Aspek pengetahuan menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur memiliki 4 aspek yaitu pengetahuan jumlah tembang macapat, penyebutan dan penjelasan paugeran yang ada pada tembang macapat, penyebutan jumlah guru wilangan, dan guru lagu pada tembang pangkur, dan pengetahuan makna dan arti tembang pangkur pada setiap baris. Masing-masing aspek tersebut memiliki kriteria yang berbeda. Pada setiap kriteria memiliki beberapa kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

Hal tersebut diketahui dari jumlah banyaknya siswa yang berjumlah 22 anak. Pada nilai tersebut terdapat siswa yang tuntas dan tidak tuntas dengan KKM bahasa Jawa yang diberikan sekolah 72. Penilaian dilakukan sebanyak satu kali yaitu sesudah diberikan treatment. Hasil nilai kemampuan kelas X KULINER 1 pada aspek pengetahuan dalam menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur.

**Tabel 1. Hasil Nilai Tuntas dan Tidak Tuntas Dalam Aspek Pengetahuan**

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	22	100%
2.	Tidak Tuntas	0	0%
	Jumlah	22	100%

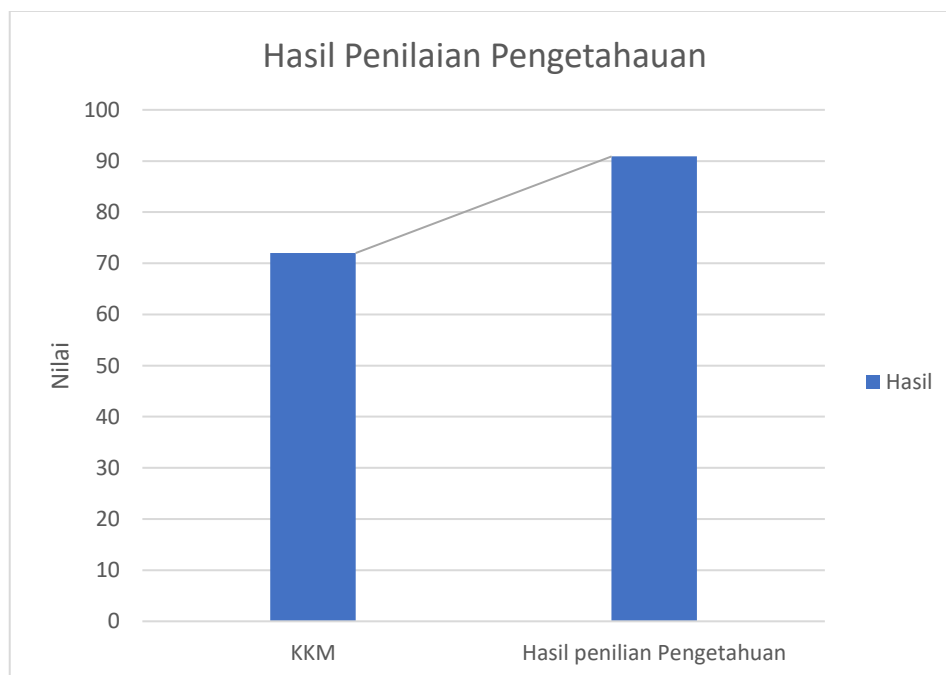
Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa kelas X KULINER 1 berjumlah 22 siswa. Ada 22 siswa nilai tuntas 100%. Siswa dengan nilai tidak tuntas ada 0 siswa dengan presentase 0%. Hasil dari penilaian kompetensi kemampuan menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur di atas dapat dihitung nilai rata-rata kelas. Untuk mencari nilai rata-rata menggunakan rumus di bawah:  $Mx = \frac{\sum x}{n} = \frac{2000}{22} = 90.9$

Hasil nilai rata rata dari aspek pengetahuan menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur dapat diketahui bahwa nilai rata-ratanya adalah 90.9. Hasil nilai rata-rata yang di dapat lebih tinggi dari KKM yang menjadi standar sekolah yaitu 72. Untuk lebih mengetahui perbedaannya bisa dilihat dari tabel di bawah:

**Tabel 2. Nilai KKM dengan Nilai tes aspek pengetahuan**

No	Nilai	Frekuensi
1.	KKM	72
2.	Test Pengetahuan	90.9

Memperjelas perbedaan di atas dengan cara menggunakan KKM sebagai patokan, hasil di atas dapat digambarkan dengan sebuah diagram seperti di bawah ini:



**Gambar 1 Diagram Perbandingan KKM dan Nilai Rata-Rata Tes Pengetahuan**

Diagram diatas menunjukkan bahwa hasil penilaian pengetahuan lebih tinggi daripada KKM. Dengan diberikan treatment penerapan model *discovery learning* berbantu media *spinning wheel* dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan yang dimiliki peserta didik.

Aspek keterampilan menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur memiliki 1 aspek yaitu kesesuaian isi tembang dengan tema tembang. Aspek tersebut memiliki kriteria yang berbeda. Pada setiap kriteria memiliki beberapa kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

Hal tersebut diketahui dari jumlah banyaknya siswa yang berjumlah 22 anak. Pada nilai tersebut terdapat siswa yang tuntas dan tidak tuntas dengan KKM bahasa Jawa yang diberikan sekolah 72. Penilaian dilakukan sebanyak satu kali yaitu sesudah diberikan treatment. Hasil nilai kemampuan kelas X KULINER 1 pada aspek keterampilan dalam menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur.

Diberikanlah treatment penerapan model *discovery learning* berbantu media *spinning wheel*. Setelah dilakukan treatment didapatkanlah hasil seperti pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Hasil Nilai Tuntas dan Tidak Tuntas dalam Aspek Keterampilan**

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	22	100%
2.	Tidak Tuntas	0	0%
	Jumlah	22	100%

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa kelas X KULINER 1 berjumlah 22 siswa. Ada 22 siswa nilai tuntas 100%. Siswa dengan nilai tidak tuntas ada 0 siswa dengan presentase 0%. Hasil dari penilaian kompetensi kemampuan menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur di atas dapat dihitung nilai rata-rata kelas. Untuk mencari nilai rata-rata menggunakan rumus di bawah:  $Mx = \frac{\sum x}{n} = \frac{1880}{22} = 85.5$

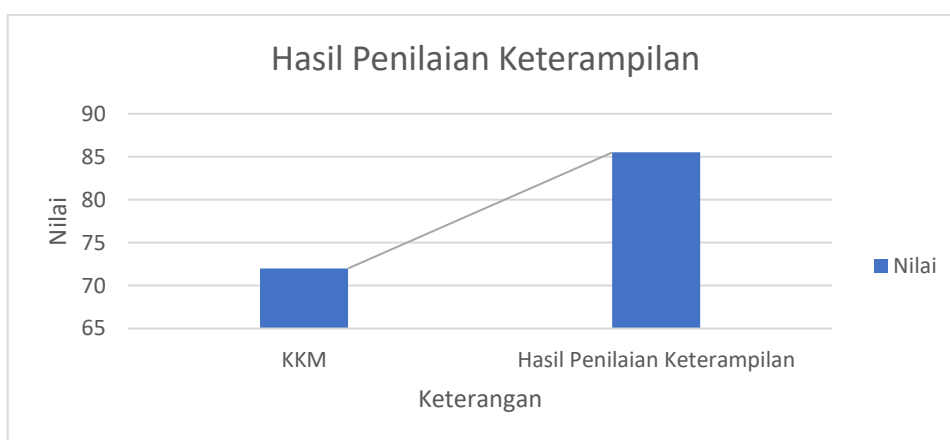
Hasil nilai rata rata dari aspek keterampilan menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur dapat diketahui bahwa nilai rata-ratanya adalah 85.5. Hasil nilai rata-rata yang di dapat lebih tinggi dari KKM yang menjadi standar sekolah yaitu 72. Untuk lebih mengetahui perbedaannya bisa dilihat dari tabel di bawah:

**Tabel 4.**

**Nilai KKM dengan Nilai tes aspek Keterampilan**

No	Nilai	Frekuensi
1.	KKM	72
2.	Test Pengetahuan	85.5

Memperjelas perbedaan di atas dengan cara menggunakan KKM sebagai patokan, hasil di atas dapat digambarkan dengan sebuah diagram seperti di bawah ini:



**Gambar 2 Diagram Perbandingan KKM dan Nilai Rata-Rata Tes Keterampilan**

Diagram di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian keterampilan lebih tinggi daripada KKM. Dengan diberikan treatment penerapan model *discovery learning* berbantu media *spinning wheel* dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan yang dimiliki peserta didik.

Hasil nilai dari siswa kelas X SMK Mataram Semarang sangat baik dapat dilihat dari perolehan nilai test menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur baik pengetahuan maupun keterampilan dengan nilai dimana sesudah diberikan treatment mendapatkan hasil di atas KKM dimana hasil rata – rata pengetahuan sebesar 90,9 dan keterampilan 85.5.

Data hasil penelitian non tes dilakukan dengan kegiatan observasi kepada aktivitas siswa dan aktivitas penggunaan model *discovery learning* berbantu media *spinning wheel* sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

Hasil Observasi Aktivitas Siswa			
No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Ya	4	67%
2	Tidak	2	33%

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada aktivitas siswa seperti ditunjukkan pada tabel dimana kategori Ya dengan frekuensi 4 mendapatkan 67%, dan yang kategori Tidak dengan frekuensi yang didapat 2 mendapatkan presentase 33% dimana menunjukkan bahwa siswa aktif dalam pembelajaran dan serius dalam belajar.

**Tabel 6 Hasil Aktivitas Penggunaan Model *Discovery Learning* Berbantu Media *Spinning Wheel***

No	Kategori	Nilai	Presentase	Jumlah Nilai keseluruhan
1	Sangat Baik	20	18%	112
2	Baik	69	62%	
3	Cukup	0	0	
4	Kurang	0	0	
Jumlah		89	100%	

Berdasarkan hasil observasi Aktivitas Penggunaan Model *Discovery Learning* Berbantu Media *Spinning Wheel* yang dilakukan seperti ditunjukkan pada tabel dimana kategori Sangat baik dengan nilai 20 mendapatkan 18%, dan yang kategori Baik dengan nilai yang didapat 69 mendapatkan presentase 62% dimana menunjukkan bahwa Penggunaan Model *Discovery Learning* Berbantu Media *Spinning Wheel* baik digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa mengenai materi menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa : Hasil tes menunjukkan dimana hasil nilai rata rata dari aspek pengetahuan menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur dapat diketahui bahwa nilai rata-ratanya adalah 90.9. Hasil nilai rata-rata yang di dapat lebih tinggi dari KKM yang menjadi standar sekolah yaitu 72. Dengan diberikan treatment penerapan model *discovery learning* berbantu media *spinning wheel* dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Hasil nilai rata rata dari aspek kecerampilan menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur dapat diketahui bahwa nilai rata-ratanya adalah 85.5. Hasil nilai rata-rata yang di dapat lebih tinggi dari KKM yang menjadi standar sekolah yaitu 72. Menunjukkan bahwa hasil penilaian keterampilan lebih tinggi daripada KKM. Dengan diberikan treatment penerapan model *discovery learning*



berbantu media *spinning wheel* dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan yang dimiliki peserta didik.

Data hasil penelitian non tes dilakukan dengan kegiatan observasi kepada aktivitas siswa dan aktivitas penggunaan model *discovery learning* berbantu media *spinning wheel*. Hasil observasi yang dilakukan kepada aktivitas siswa seperti ditunjukkan dimana kategori Ya dengan frekuensi 4 mendapatkan 67%, dan yang kategori Tidak dengan frekuensi yang didapat 2 mendapatkan presentase 33% dimana menunjukkan bahwa siswa aktif dalam pembelajaran dan serius dalam belajar. Sedangkan hasil observasi Aktivitas Penggunaan Model *Discovery Learning* Berbantu Media *Spinning Wheel* yang dilakukan seperti ditunjukkan dimana kategori Sangat baik dengan nilai 20 mendapatkan 18%, dan yang kategori Baik dengan nilai yang didapat 69 mendapatkan presentase 62% dimana menunjukkan bahwa Penggunaan Model *Discovery Learning* Berbantu Media *Spinning Wheel* baik digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa mengenai materi menelaah Teks Serat Wedhatama Pupuh Pangkur.

## REFERENSI

- Abdul Majid, Andayani, Dian, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 42-43.
- Afendi, Muhammad, Evi C, & Oktarina P.W. 2013. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang : UNISSULA PRESS
- Alfiah, Sulanjari, B., Sunarya, & Zaidah, N. (2021). Telaah Kelayakan Buku Teks Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP di Kota Semarang Tahun Pelajaran 2019-2020. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 2(2), 1-15. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v2i2.7658>
- Ananda, Rusydi. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. rev.ed. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, R. (N.D.). *Pengaruh Media Spinning Wheel Game Terhadap Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Siswa/I*.
- Darmayanti, S., & Wibowo, U. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Kabupaten Kulon Progo*. Jurnal Prima Edukasia. Vol. 2. No. 2. 223-234.
- Djamaludin, Ahdar & Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan : CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Harefa, D. (2020). Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Pada Model Pembelajaran Learning Cycle Dengan Materi Energy dan Perubahannya. 2(1).
- Huda, Nisa Fahmi;. (n.d.). *Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu*. (<https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/studi-arab/article/download/2390/1741/>) Di akses tanggal 20 Maret 2022.
- Endang Sri Maruti.(2015). *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolh Dasar*. Magetan : AE Media Grafika.
- Komisiyah, Indah;. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Listiani, Tias;. (n.d.). *Nilai – Nilai Akhlak Mulia Dalam Serat Wedhatama*.
- Priyatiningsih, N . (2019). Tingkat Tutur Sebagai Sarana Pembentukan Pendidikan Karakter. *Journal of Language Education, Literature, and Local Culture*, 1(1). <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/kawruh/article/viewFile/239/206>
- Rohadi Slamet. ( 2023). *Pemanfaatan Model Pembelajaran Integratif Untuk Pengembangan Kurikulum Merdeka*
- Ruslan Kamariddun, Harisandi,Devi Yanti H;. (2017). *Introduction and Training Adobe Flash Dan Camtasia Sebagai Upaya Pembekalan Keterampilan Guru Dalam Membuat Pembelajaran Atraktif Menuju Guru Profesional*.
- Rusman. (2016). *Model - Model Pembelajaran* . Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyanto, A.E., dkk. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Memudarnya Etika Komunikasi Masyarakat Jawa di Kota Surakarta*, (Jurnal Komunikasi Massa, 8 (2), 2015), 121-134
- Sudaryanto dkk., *Prosiding Kongres Bahasa Jawa (KBJ) VI*, (Yogyakarta: Dinas Kebudayaan DIY, 2016), 440.
- Sugiyono . (2017). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), 12