

IMPLEMENTASI STRATEGI *DISCOVERY LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD

Oleh: Sukanto
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Abstract

This research is motivated low motivation and learning achievement in mathematics courses at the primary level. This condition is caused by the lack of variety and innovation are still learning that teachers in learning, so learning monotonous and uninteresting. Conditions result in less enthusiastic students in learning that result not maximum student learning achievements obtained, so there are many students who have not yet reached KKM (Criteria Complete Minimal) is 65. The purpose of this research is to implement the strategy discovery learning in elementary mathematics instruction to improve student learning outcomes, Mathematics learning strategy discovery learning is declared effective, if it fulfills the three indicators (i) students achieve mastery learning; (ii) increasing the activity of learning; (iii) increasing student achievement.

This study is an experimental research conducted in SD N Tlogosari Kulon 03 Semarang research design pretest-posttest control group design. The result of the experiment showed 24 classes of 25 students reached KKM defined, meaning that 96% of students reached KKM set. Activeness study showed no increased initially increased 66.5 to 78.5. Results of learning achievement also experienced peningkatan where the average pretest 64.5 then when posttest 82.50. Thus the discovery learning effective learning for elementary school math learning.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya motivasi dan prestasi belajar mata pelajaran matematika di tingkat SD. Kondisi ini disebabkan masih minimnya variasi dan inovasi pembelajaran yang dilakukan guru dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran monoton dan tidak menarik. Kondisi berakibat siswa kurang antusias dalam pembelajaran yang berakibat tidak maksimalnya prestasi belajar yang didapatkan siswa, sehingga masih banyak siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65. Tujuan Penelitian ini adalah menerapkan strategi *discovery learning* dalam pembelajaran matematika SD untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran matematika strategi *discovery learning* dinyatakan efektif, bila memenuhi 3 indikator (i) siswa mencapai ketuntasan belajar; (ii) keaktifan belajar meningkat; (iii) prestasi belajar siswa meningkat.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di SD N Tlogosari Kulon 03 Semarang dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Hasil penelitian pada kelas eksperimen menunjukkan 24 dari 25

siswa mencapai KKM yang ditetapkan, artinya 96% siswa mencapai KKM yang ditetapkan. Keaktifan belajar menunjukkan ada peningkatan yang semula 66,5 meningkat menjadi 78,5. Hasil prestasi belajar juga mengalami peningkatan dimana saat pretest rata-rata 64,5 kemudian saat posttest 82,50. Dengan demikian pembelajaran *discovery learning* efektif untuk pembelajaran matematika SD.

Kata Kunci : *discovery learning*, hasil belajar

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang telah dipelajari mulai dari jenjang sekolah dasar. Bahkan secara tidak formal orang tua telah mengajarkan matematika kepada anak balitanya melalui alat-alat bermain. Pada pedoman penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar dijelaskan tujuan pengajaran matematika pada pendidikan dasar antara lain agar siswa memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat serta memiliki sifat menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu/kritis, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Depdiknas, 2006).

Pada sekolah dasar mata pelajaran matematika diajarkan pada kelas rendah maupun kelas tinggi dan merupakan salah satu mata pelajaran prasyarat lulus Ujian Nasional (UN). Hal ini, menyebabkan mata pelajaran matematika menjadi sesuatu yang menakutkan bagi sebagian siswa. Pada umumnya, ketakutan siswa terhadap mata pelajaran matematika disebabkan adanya kesulitan dalam menguasai materi pelajaran yang berakibat hasil belajar siswa rendah.

Siswa SD mempunyai pemikiran mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan dan dianggap sulit. Materi pecahan merupakan materi yang dianggap sulit bagi siswa, minat siswa untuk belajar rendah, proses belajar mengajar yang monoton, tidak menarik dan membosankan bagi siswa. Siswa dalam mengikuti pelajaran matematika tidak sepenuh hati dan hanya keterpaksaan saja. Kondisi-kondisi seperti inilah yang mengakibatkan rendahnya prestasi belajar matematika.

Guru dalam proses pembelajaran harus mampu menyusun rencana program pengajaran, memilih pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Namun penyelenggaraan pembelajaran matematika tidaklah mudah karena fakta menunjukkan bahwa para siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika (Depdiknas, 2006:1).

Proses pembelajaran yang baik menitikberatkan pada pemberdayaan peserta didik. Hal ini berimbas pada pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, bukan hanya memorisasi materi dan menjelaskan saja, bukan sekedar penekanan pada penguasaan materi yang diajarkan sehingga dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa. Proses pembelajaran lebih menekankan pada bekerja, belajar hidup bersama dan memperoleh hasil yang maksimal.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2006) secara garis besar tujuan pembelajaran matematika SD, SMP, SMA, dan SMK adalah agar siswa memahami konsep matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat,

memecahkan masalah, mengkomunikasikan gagasannya dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Kemampuan-kemampuan tersebut saling berkaitan satu sama lainnya, sehingga antara bagian-bagian kemampuan tersebut haruslah dibiasakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tujuan lain pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah. Dari pernyataan tersebut bahwa dalam tujuan pembelajaran matematika harus dapat mengakomodasi kebutuhan siswa

Berdasarkan informasi dari siswa dan guru, ternyata materi operasi hitung pada umumnya dan materi pecahan pada khususnya merupakan salah satu materi matematika dipandang sulit. Pada materi pecahan umumnya siswa memiliki prestasi belajar yang rendah. Hal ini disebabkan karena strategi pembelajaran yang kurang tepat dan berakibat siswa tidak memahami konsep dan sifat-sifat pada pecahan dengan benar, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal penerapan mengenai materi pecahan.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran matematika di SD Negeri Tlogosari Kulon 03 diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran, guru masih menggunakan model pembelajaran yang menitik beratkan pencapaian materi, guru sebagai sumber informasi utama yang berperan dominan dalam proses pembelajaran. Guru juga belum mampu memberdayakan seluruh potensi dirinya sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran kompetensi selanjutnya. Beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkatan pemahaman. Siswa baru mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum, teori dan gagasan inovatif lainnya sebatas pada ingatan.

Pembelajaran yang terjadi memerlukan perbaikan salah satunya dengan perbaikan model dan strategi pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada guru sudah tidak tepat dan harus diganti dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Suparno (1997: 45) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sudah saatnya untuk meninggalkan atau mengurangi proses pembelajaran dengan metode ceramah, dimana guru mendominasi bahan yang disampaikan kepada anak didiknya sedangkan anak didik hanya dipaksa untuk duduk, mendengarkan, dan mencatat. pembelajaran matematika strategi *discovery Learning* perlu diterapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Bruner dalam (Suherman, 2003:43) berpendapat bahwa belajar matematika akan lebih berhasil jika proses pengajarannya diarahkan kepada konsep-konsep dan struktur-struktur matematika. Dengan mengenal konsep dan struktur yang terdapat dalam bahan yang sedang dibicarakan, siswa akan mampu memahami materi yang harus dikuasai. Ini berarti bahwa materi yang mempunyai suatu pola atau struktur tertentu akan lebih mudah dipahami dan diingat siswa. Bruner sangat menyarankan keaktifan anak dalam belajar secara penuh.

Bruner dalam (Trianto, 2010:79) mengemukakan bahwa belajar akan lebih bermakna bagi siswa jika mereka memusatkan perhatiannya untuk memahami struktur materi yang dipelajari. Untuk memperoleh struktur informasi, siswa harus

aktif mengidentifikasi sendiri prinsip-prinsip kunci tidak hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Bruner dalam (Dahar, 2011:79) mengemukakan bahwa belajar penemuan merupakan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Bruner menyarankan hendaknya siswa belajar melalui partisipasi secara aktif dengan konsep dan prinsip-prinsip agar siswa dianjurkan untuk memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen-eksperimen yang mengizinkan untuk menemukan prinsip-prinsip sendiri.

Bruner dalam (Suherman, 2003:44) mengemukakan bahwa anak-anak (siswa) berkembang melalui tiga tahap perkembangan mental yakni: (a) *enactive*, pada tahap ini anak dalam belajar menggunakan atau memanipulasi obyek-obyek secara langsung; (b) *iconic*, menyatakan bahwa kegiatan anak-anak mulai menyangkut mental yang merupakan gambaran dari obyek-obyek, anak sudah dapat memanipulasi dengan menggunakan gambaran dari obyek; dan (c) *symbolic*, anak memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan tidak lagi ada kaitannya dengan obyek-obyek. Teori belajar Bruner ini sangat mendukung dalam membantu anak-anak (siswa) dalam memahami konsep matematika karena keabstrakannya dalam usaha meningkatkan penalaran matematis siswa.

David Ausubel mengemukakan teori belajar bermakna (*meaningful learning*). Menurut Ausubel, belajar dikatakan bermakna bila informasi yang akan dipelajari siswa disusun sesuai dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa sehingga siswa dapat mengaitkan informasi barunya dengan struktur kognitif yang dimilikinya (Hudojo, 1988:61). Ausubel dalam (Dahar, 2006:94) mengemukakan bahwa belajar diklasifikasikan dalam dua dimensi, (1) berhubungan dengan cara informasi atau materi pelajaran yang disajikan pada siswa melalui penerimaan atau penemuan, (2) bagaimana siswa mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang telah ada.

Selanjutnya dikatakan bahwa pembelajaran dapat menimbulkan belajar bermakna jika memenuhi prasyarat, yaitu : (1) Materi yang akan dipelajari melaksanakan belajar bermakna secara potensial, (2) Anak yang belajar bertujuan melaksanakan belajar bermakna. Kebermaknaan materi pelajaran secara potensial tergantung dari materi itu memiliki kebermaknaan logis dan gagasan-gagasan yang relevan harus terdapat dalam struktur kognitif siswa (Dahar, 2006:99).

Dienes adalah seorang matematikawan yang tertarik kepada cara mengajarkan matematika kepada anak-anak. Dienes mengembangkan teorinya, agar matematika menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipelajari. Matematika dipandang sebagai studi tentang struktur, pengklasifikasian struktur, memisahkan hubungan-hubungan yang terdapat di dalam struktur-struktur, dan mengkategorisasikan hubungan-hubungan diantara struktur-struktur (Hudojo, 1988:59). Hasil belajar dalam penelitian ini adalah keaktifan dan prestasi belajar siswa.

Menurut Cahyo (2013: 100), model pembelajaran *discovery learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui

pemberitahuan, namun ditemukan sendiri. Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran menurut Hosnan (2014: 280). Pada intinya, model *discovery learning* ini mengubah kondisi belajar anak yang tadinya pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi siswa aktif belajar. Mengubah penerimaan informasi secara keseluruhan dari guru menjadi siswa menemukan informasi sendiri melalui bimbingan guru.

Menurut Syah dalam Cahyo (2013: 249), dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di dalam kelas tahapan atau prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum:

- 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)
Pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.
- 2) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)
Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran.
- 3) *Data collection* (pengumpulan data)
Ketika eksplorasi berlangsung, guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.
- 4) *Data processing* (pengolahan data)
Kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.
- 5) *Verification* (penthakikan/ pembuktian)
Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.
- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/ generalisasi)
Siswa dapat merumuskan suatu kesimpulan dengan kata-kata/tulisan tentang prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Budiningsih (2005: 21), mengatakan bahwa teori belajar menurut Thordike adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Dari definisi belajar tersebut maka menurut Thordike perubahan tingkah laku akibat dari kegiatan belajar itu dapat berujud kongrit yaitu yang dapat diamati, atau yang tidak kongrit yaitu yang tidak dapat diamati. Meskipun aliran *behaviorisme* sangat mengutamakan pengukuran, namun ia tidak dapat menjelaskan bagaimana cara mengukur tingkah laku yang tidak dapat diamati. Dalam bukunya Darsono (2001: 7), Thordike mengajukan tiga

hukum utama dalam belajar, yaitu; (a) hukum kesiapan, (b) hukum latihan, (c) hukum efek.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di SD N Tlogosari Kulon 03 Semarang dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2010: 113). Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya yaitu tes dan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data harus diyakinkan kualitasnya melalui langkah yang disebut uji coba. Instrumen yang digunakan berupa tes. Perangkat tes dipilih butir soal yang memenuhi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

Data yang telah terkumpul dari hasil penelitian selanjutnya data tersebut akan dianalisis. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa uji yaitu dalam pengujian normalitas penelitian ini menggunakan uji *Liliefors*. Kemudian Uji Homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan beberapa buah rata-rata. **Uji** Dalam KTSP penentuan ketentuan ketuntasan belajar ditentukan oleh sekolah masing-masing yaitu dikenal dengan istilah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Siswa dikatakan tuntas belajar jika proporsi jawaban benar peserta didik lebih besar atau sama dengan 65 dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika didalam kelas tersebut terdapat lebih besar atau sama dengan 80% peserta didik yang tuntas (Depdiknas, 2006). Proses Pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif pada diri peserta didik setidaknya 75% (Mulyasa, 2008: 218). Berdasarkan data awal rata-rata prestasi belajar siswa yang masih rendah, yaitu sebesar 60, maka dalam penelitian ini ditetapkan KKM prestasi belajar siswa untuk individu 65 dan KKM secara klasikal sebesar 75%.

Pengujian ketuntasan secara individual, nilai yang diperoleh siswa dibandingkan dengan KKM yang ditetapkan. sedangkan untuk menguji ketuntasan secara klasikal, maka menggunakan uji proporsi. Nilai ketuntasan klasikal yang digunakan adalah 75%.

PEMBAHASAN

Implimentasi pembelajaran efektif, Pembelajaran matematika strategi *discovery learning* dinyatakan efektif, bila memenuhi 3 indikator (i) siswa mencapai ketuntasan belajar; (ii) keaktifan belajar meningkat; (iii) prestasi belajar siswa meningkat.

Hasil penelitian pada kelas eksperimen menunjukkan 24 dari 25 siswa mencapai KKM yang ditetapkan, artinya 96% siswa mencapai KKM yang ditetapkan. Keaktifan belajar menunjukkan ada peningkatan yang semula 66,5 meningkat menjadi 78,5. Hasil prestasi belajar juga mengalami peningkatan dimana saat pretest rata-rata 64,5 kemudian saat posttest 82,50. Dengan demikian pembelajaran *discovery learning* efektif untuk pembelajaran matematika SD.

Hasil uji ketuntasan belajar, dari perhitungan uji proporsi dari nilai TKB diperoleh data bahwa Z_{hitung} kemudian dibandingkan dengan Z_{tabel} yang diperoleh menggunakan taraf nyata 5%, H_0 diterima jika $-Z_{0,5(1-\alpha)} < Z < Z_{0,5(1-\alpha)}$. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $Z_{hitung} = 1,78$ jika dibandingkan dengan $Z_{tabel} = 1,64$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulan hipotesis ini maka ketuntasan belajar siswa tercapai.

Hasil nilai TKB dari 25 siswa dikelas eksperimen terdapat 24 siswa telah melampaui KKM sebesar 65. Sehingga terdapat 96%. Dari data ini, maka disimpulkan juga bahwa ketuntasan belajar di kelas eksperimen tercapai. Ketuntasan belajar dikatakan baik apabila sedikitnya 85% dari jumlah siswa mencapai ketuntasan belajar, bila ketuntasan 70% dikatakan cukup, dan bila 60% dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan maka dalam kategori cukup (Depdiknas, 2006). Dalam penelitian ini karena prosentase ketuntasan belajar mencapai 96% artinya ketuntasan belajar secara klasikal dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan secara nyata ada keberhasilan proses pembelajaran menggunakan strategi *discovery learning*.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa implementasi strategi *discovery learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD N Tlogosari Kulon 03 Semarang.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka ada beberapa saran yang bisa dipaparkan dari penelitian ini yaitu:

1. Strategi *discovery learning* sangat membantu mengembangkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan melatih kesiapan siswa dalam menjawab pertanyaan atau soal latihan yang diajukan dalam kondisi apapun, maka dari itu dalam penggunaan strategi *discovery learning* sebaiknya siswa lebih berperan aktif sehingga siswa bisa memahami materi secara langsung.
2. Pembelajaran menggunakan strategi *discovery learning* dapat dijadikan salah satu solusi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran, hendaknya guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan.
3. Siswa lebih termotivasi dan bersemangat karena pada strategi *discovery learning* menuntut siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat menemukan sendiri permasalahan yang diberikan oleh guru.
4. Hendaknya guru memahami karakteristik siswanya karena itu guru dapat mengetahui kelebihan dan kelemahan siswanya dalam mempelajari materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, C Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cahyo, N Agus. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Jogjakarta: DIVA press.

- Dalyono, M. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darsono, Max dan dkk. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: CV. IKIP Semarang Press.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* . Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* . Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Perangkat Penilaian Afektif*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pustaka Abadi.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hake, R.R. 1998. Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Course. *American Assosiation of Physic Teacher*. 66(1) 64-74.
- Husain, I. 2012. Use of Constructivist Approach in Higher Education : An Instructors' Observation. *Creative Education*, Vol.3, No.2, 2012, 179-184.
- Mulyasa. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.