



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI KELAS III SD

Apri Sela Sragih¹, Anton Sitepu², Patri Janson Silaban³

^{1,2,3} Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia

¹aselasimarmata0897@gmail.com, ²antonsitepu30@gmail.com, ³patri.janson.silaban@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini membahas pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar siswa tema perkembangan teknologi. Penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan model *experiential* termasuk kategori baik sekali dengan rata-rata 0,885. Pengujian normalitas diperoleh nilai signifikan 0,5% hasil belajar yaitu $0,200 > 0,05$. Berdasarkan perhitungan dapat diketahui bahwa nilai signifikan dari hasil belajar berdistribusi normal. Pada pengujian korelasi, nilai koefisien sebesar 0,833 artinya $r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,361. Hasil pengujian uji-t dimana $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ yaitu $7,975 > 1,697$ sehingga H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari pengaruh model pembelajaran *Experiential* terhadap hasil belajar siswa tema perkembangan teknologi di kelas III SDN 094097 Simpang Pongkalan Tengah kecamatan Dolok Masagal kabupaten Simalungun tahun pembelajaran 2020/2021.

Kata Kunci: model pembelajaran *experiential learning*, hasil belajar siswa, perkembangan teknologi

THE EFFECT OF EXPERIENTIAL LEARNING MODELS ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES THEMED ON TECHNOLOGY DEVELOPMENT AT GRADE III ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

This article discusses the effect of the experiential learning model on students' learning outcomes with the theme of technology development. The research used the experimental quantitative research method. The results indicated that students' learning outcomes by using the experiential model were in the very good category with an average of 0.885. Normality testing obtained a significant value of 0.5% as the student's learning outcomes, which were $0.200 > 0.05$. Based on the calculation, it can be seen that the significant value of students' learning outcomes was normally distributed. In the correlation testing, the coefficient value was 0.833, which meant $r_{count} > r_{table}$ 0.361. The results of t-test testing where $r_{count} > r_{table}$ was $7.975 > 1.697$, so H_a was accepted. It shows that there was a positive and significant effect of the Experiential Learning model on students' learning outcomes themed on technology development at Class III of SDN 094097 Simpang Pongkalan Tengah Dolok Masagal in Simalungun in the academic year 2020/2021.

Keywords: experiential learning model, students' learning outcomes, technology development

Submitted	Accepted	Published
19 Agustus 2021	02 September 2022	26 September 2022

Citation	:	Sragih, A.S., Sitepu, A., & Silaban, P.J. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Perkembangan Teknologi Di Kelas III SD. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(5), 1293-1299. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8529 .
----------	---	---

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak setiap manusia yang harus dipenuhi dan dicari sepanjang hayat. Pendidikan merupakan kebutuhan utama sebagai bekal manusia di kehidupannya, maka dari itu sudah seharusnya mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas dari pemerintah, masyarakat, keluarga dan seluruh pelaku pendidikan. Sehingga semua penduduk indonesia mendapatkan pendidikan

yang layak dan wajar, oleh karena itu pentingnya menyadarkan diri sejak dini bahwa pendidikan sangatlah penting.

Menurut Kompri (2017:226), “ Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan amat bergantung pada proses belajar dan mengajar yang di alami

siswa itu di sekolah maupun lingkungan keluarganya sendiri.

Di dalam penelitian ini model yang digunakan adalah model pembelajaran *Experiential Learning* yang merupakan model pembelajaran yang memusatkan pada pengalaman siswa.

Kurangnya kemampuan guru untuk mengajak siswa aktif dalam pembelajaran, pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, dimana guru hanya menggunakan metode ceramah disetiap pembelajaran dan ketidak tepatan model pembelajaran juga mempengaruhi keseriusan siswa dalam proses pembelajaran membuat siswa mudah bosan, tidak dapat aktif dan kejenuhan siswa membuat sulit

menerima dan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan hasil observasi peneliti melalui wawancara secara singkat dengan guru beserta melihat nilai kelas III di SDN 094097 Simpang Pongkalan Tengah bahwa penggunaan tematik sudah dilaksanakan tetapi proses pembelajaran berpusat pada guru, dimana guru sebagai hanya sebagai penyampai pembelajaran tanpa melibatkan siswa ikut serta dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga siswa hanya sebagai pendengar dan sulit menerima materi yang disampaikan oleh guru hanya menggunakan metode cerama disetiap pembelajaran.

Tabel 1. Nilai semester siswa kelas III

No	Muatan Pelajaran	KKM	Jumlah	Persen (%)	Keterangan
1	Bahasa Indonesia	65	19	63%	Tidak Tuntas
			11	37%	Tuntas
			20	67%	TidakTuntas
2	PPKn	65	10	33%	Tuntas
			17	57%	TidakTuntas
			13	43%	Tuntas
Jumlah Siswa			30	100%	

Hasil belajar siswa rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditentukan sekolah yaitu 65, dapat dilihat pada nilai sementara siswa. Dengan kata lain nilai yang ada dibawah KKM terdiri dari 19siswa(63%) sementara yang memenuhi KKM terdiri dari 11 siswa (37%).

Hal ini didukung berdasarkan penelitian yang dilakukan Maisyaroh et al(8 2016) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Untan Pontianak yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 06 Pontianak Kota”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 35,12 sedangkan kelas kontrol sebesar 26,37.

KAJIAN TEORETIS

Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2017: 2), “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Ciri-Ciri Belajar

Menurut Khairani, n.d (2017: 7) ciri-ciri belajar sebagai berikut;

1. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkahlaku (change of behavior).
2. Perubahan perilaku relative permanen.
3. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.

4. Perubahan tingkahlaku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
5. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

Model Pembelajaran Experiential Learning

Model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan pengalaman siswa.

Menurut Kolb (di dalam buku Fathurrohman, 2015: 128) model pembelajaran berbasis pengalaman mendefinisikan belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui informasi pengalaman.

Menurut Zuhryzal (Silberman 2016: 43) mendefinisikan pembelajaran sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Pengetahuan dianggap sebagai perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Dengan cara memperoleh data yang dibutuhkan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar siswa. Populasi penelitian ini sebanyak 30 siswa kelas III. Pengambilan sampel dilakukan secara sampling jenuh. Untuk memperoleh data yang diperlukan diberikan post test soal berjumlah 40 soal dan diberikan juga angket untuk pelengkap sebanyak 17 pernyataan kepada siswa kelas III SDN 094097 Simpang Pongkalan Tengah Kecamatan Dolok Masagal Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2020/2021.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan SDN 094097 Simpang Pangkolan Tengah Kecamatan Dolok Masagal Kabupaten Simalungun.

Sumber Data

Dalam penelitian ada sumber data. Menurut Arikunto (2018: 172) sumber data adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Ada dua jenis cara memperoleh sumber data yaitu : (1) penelitian menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan

peneliti, baik secara lisan maupun tertulis. (2) penelitian menggunakan observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak atau proses sesuatu.

Alat Pengambilan Data

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, tes, angket, dan dokumentasi.

1. Tes

Peneliti melakukan tes pengetahuan awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Dan melakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *experiential learning*.

2. Angket

Sebagian besar penelitian umum menggunakan kuesioner sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2017: 142) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini diberikan kepada siswa kelas III untuk memperoleh informasi dengan respon siswa terhadap model pembelajaran *Experiential Learning*.

3. Observasi

Observasi dilakukan sebelum mengajukan judul, karena peneliti ingin mencari tahu masalah yang ada di kelas III SDN 094097 Simpang Pongkalan Tengah Kecamatan Dolok Masagal Kabupaten Simalungun. Menurut Arikunto(2018: 272) observasi adalah melengkapinya dengan informat atau blangko pengamatan sebagai instrumen.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu alat ukur untuk pengujian yang digunakan untuk mengukur variabel yang ada. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen

yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Untuk mengetahui validitas instrumen digunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar yang dikemukakan oleh Pearson, Arikunto (2018: 211).

Rumus dengan angka kasar

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian x dan y

X = Skor tiap item

Y = Skor total

N = Sampel

Untuk menentukan instrumen valid atau tidaknya maka diperlukan bantuan program SPSS Versi 22.0 adalah sebagai berikut:

1. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05, maka instrumen tersebut dikatakan valid.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05, maka instrumen tersebut dikatakan tidak valid.

Uji Reliabilitas

Tabel 2. Interpretasi Koefisien Reliabilitas

No	Angka Korelasi	Rentang Kategori
1	0,000 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,200 – 0,399	Rendah
3	0,400 – 0,599	Sedang
4	0,600 – 0,799	Kuat
5	0,800 – 1,000	Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini untuk melihat pengaruh pemberian model pembelajaran Experiential Learning terhadap hasil belajar pada tema perkembangan teknologi di kelas III SDN 094097 Simpang Pongkalan Tengah Kecamatan Dolok Masagal Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2020/2021. Diberikan 40 soal

Arikunto (2018: 239) Rumus alpha yang digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian.

Rumus Alpha :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

(Arikunto, 2018:239)

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians total

σ_t^2 = Varians total

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

Interpretasi koefisien reliabilitas terhadap hasil perhitungan nilai koefisien korelasi r_{11} mengacu pada pendapat Sugiyono(2017: 132) sebagai berikut:

Apabila pengukuran diulangi. Pengukuran realibilitas bertujuan untuk mengetahui ketepatan instrumen data yang diteliti. Arikunto (2018: 239) Rumus alpha yang digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian.

pilihan berganda post test kepada kelas eksperimen, untuk Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) yaitu 65 dan 17 pernyataan angket. Data dari hasil post test kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran Experiential Learning dapat dilihat dari tabel distribusi frekuensi pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Ekperimen

X	F	FX	X = X -	X ²	FX ²
60	2	120	-28,5	812,25	1624,5
70	1	70	-18,5	342,25	342,25
75	3	210	-13,5	182,25	546,75
80	2	160	-8,5	72,25	144,5
85	1	85	-3,5	12,25	12,25
90	5	450	1,5	2,25	11,25
95	11	1045	6,5	42,25	464,75
100	5	500	11,5	132,25	661,25
	30	2640			3465,25

Diperoleh nilai rata-rata yaitu 88,5. Dan tabel 2 dibawah ini nilai angket model

pembelajaran Experiential Learning sebagai berikut :

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Angket Experiential Learning

X	F	FX	X = X -	X ²	FX ²
61	1	61	-17	289	289
62	1	62	-16	256	256
68	4	272	-10	100	400
73	3	219	-5	25	75
79	6	474	1	1	6
80	5	400	2	4	20
85	10	850	7	49	490
	30	2338			1536

Diperoleh nilai rata-rata 78. Selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah dalam penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS pengujian normalitas

yaitu dengan menggunakan uji Kolmogorov-smirov (K-S), diketahui nilai signifikan $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kolmogorof-smirnov

		Unstandardized Residual
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	30
	Std. Deviation	,0000000
	Most Extreme Differences	8,62261008
Test Statistic	Absolute	,116
	Positive	,116
	Negative	-,083
Asymp. Sig. (2-tailed)		,116
		,200 ^{c,d}

Kemudian untuk melihat apakah berpengaruh antara variabel X dan Y peneliti melakukan uji korelasi. Dengan menggunakan SPSS dapat diketahui $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,833 > 0,361$. Maka

dapat disimpulkan data tersebut berpengaruh. Maka dapat disimpulkan data tersebut berpengaruh.

Tabel 6. Uji Koefisien Korelasi Correlations

		Soal	Angket
Soal	Pearson Correlation	1	,833**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	30	30
Angket	Pearson Correlation	,833**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	30	30

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran siswa pada tema model pembelajaran Experiential Learning terhadap hasil belajar siswa pada tema perkembangan teknologi di kelas III SDN Simpang Pongkalan Tengah

Kecamatan Dolok Masagal Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis yaitu membandingkan nilai thitung = 5,296 sedangkan ttabel = 1,697 . Karena thitung > ttabel (5,296 > 1,697) maka Ha diterima dan HO ditolak.

Tabel 7. Uji Hipotesis

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constan)	-12,456	12,714		-,980	,336
Angket	1,292	,162	,833	7,975	,000

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan bab ini peneliti mengurangi simpulan, implikasi, keterbatasan penelitian dan saran yang disusun berdasarkan seluruh kegiatan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran Experiential Learning terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 094097 Simpang Pongkalan Tengah Kecamatan Dolok Masagal Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2020/2021 sebagai berikut :

1. Pada kelas III dilakukan pretest dengan soal pilihan berganda , diperoleh hasil terendah 30 dan nilai tertinggi 70. Dan nilai rata-rata pretest 55,23. Kemudian diberikan perlakuan dengan model pembelajaran Experiential Learning pada materi tema perkembangan teknologi sub tema 1 Perkembangan

Teknologi Produksi Pangan pembelajaran 5 di SDN 094097 Simpang Pongkalan Tengah Tahun Pembelajaran 2020/2021 di kelas III kemudian dilakuakn posttes dengan soal pilihan bergan dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100.

2. Diakhir pembelajaran, diberikan angket model pembelajaran yang akan di isi oleh siswa kelas III SDN 094097 Simpang Pongkalan Tengah Tahun Pembelajaran 2020/2021 sebanyak 17 pernyataan. Dengan nilai terendah 61 dan nilai tertinggi 85. Diperoleh nilai rata-rata 78.
3. Berdasarkan hasil normalitas dengan mnggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,200 > 0,1,697$. Dari hasil uji korelasi sebesar 0,833 artinya r_{hitung}

$t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,833 > 0,361$. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Experiential Learning terhadap hasil belajar siswa tema perkembangan teknologi sub tema perkembangan teknologi pangan di SDN 094097 Simpang Pongkalan Tengah Kecamatan Dolok Masagal Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2020/2021 dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $5,296 > 1,697$ dengan taraf signifikan 0,05. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT RINEKA CIPTA.
- Dalyono, M. (2012). *Psikologi Pendidikan*. PT RINEKA CIPTA.
- Djamarah, S. (2019). *Psikologi Belajar*. RINEKA CIPTA.
- Farida, M., & Widyaningtyas, D. (2014). Pengaruh Experiential Learning Terhadap Kepercayaan Diri dan Kerjasama Tim Remaja. *Psikologi Indonesia*, 3, 237–246.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Hidayah, N). AR-RUZZ MEDIA.
- Djaali. (2014). *Psikologi Pendidikan* (8th ed.). Jakarta: PT bumi aksara.
- Khairani, M. (n.d.). *Psikologi Belajar*. ASWAJA PRESSINDO.
- Kompri. (2018). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa* (A. Kamsyach (ed.)). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Kosasih, N., & Sumarna, D. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. ALFABETA.
- Kurniawan, D. (2019). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik dan Penilaian)*. ALFABETA.
- Ngalimun. (2017). *Strategi dan Model Pembelajaran* (1st ed.). Yogyakarta: Aswaja pressindo.
- Maisyaroh, U., Sabri, T., & Kartono. (2016). *Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa SD NEGERI 06 PONTIANAK KOTA*. 5–8.
- Manullang, M., & Silaban, P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV SD negeri 060914 Kec.Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 3(1), 129.
- Mudjiono, & Dimiyati. (2015). *Belajar & Pembelajaran*. PT RINEKA CIPTA.
- Oemar, H. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Bumio Aksara.
- Priansa, D. (2015). *Manajemen Peserta Dan Didik Model Pembelajaran*. ALFABETA.
- Pulungan, I., & Istarani. (2018). *Ensiklopedia Pendidikan* (M. Ridwan & A. Sembiring (eds.); Kedua). MEDIA PERSADA.
- Anurahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran* (9th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Manulang, & Pakpahan. (2014). *Metodologi Penelitian* (1st ed.). Bandung: Cita pustaka Media.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar* (Santosa & Budi (eds.)). Pustaka Belajar.
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran* (Kedua). PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Rusman. (2019). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Slameto. (2017). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. PT RINEKA CIPTA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. ALFABETA.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Pertama). PRENADAMEDIA GROUP.
- Istirani, & Pulungan. (2018). *Ensiklopedia Pendidikan* (2nd ed.; Anwar sembiring, ed.). Medan.
- Kurniawan. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik* (1st ed.). Bandung: Alfabeta.
- Yulianti, & Yuniasih. (2019). *Telaah Kurikulum* (1st ed.; N. Yuniasih, ed.). Malang: CV Media sutra atiga