

**PENGARUH PERBANDINGAN ANTARA MODEL PEMBELAJARAN
DIRECT INSTRUCTION DENGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR BACKHAND PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI CIPAKU KECAMATAN SUKARAJA**

Elan Suherlan

elansuherlanelsu70@gmail.com

SD Negeri Cipaku Sukaraja Sukabumi

ABSTRACT

Teaching and learning process is a very complex process. In order for the learning process to achieve results that are in accordance with the objectives, teachers need to consider and choose effective teaching strategies. There are still many Physical Education teachers who have not used the Direct Instruction and Project Based Learning models in Physical Education subjects because they do not understand, are lazy, and do not want to try, are busy, low learning outcomes do not reach the Minimum completeness Criteria and the teacher does not like this teaching style. This study aims to determine the difference in influence between the direct instruction model and the project based learning model on the improvement of backhand learning outcomes for fourth grade students at Cipaku Elementary School. The method that will be used by the writer is an experimental method. Then the design used in this study is the Randomize Pretest-Posttest Control Goup Design. The population of this research is all fourth grade students of Cipaku Public Elementary School. The results obtained in accordance with the hypothesis that the authors propose obtained an answer that there are differences in the effect between the direct instruction model and the project based learning model on the improvement of backhand learning outcomes in fourth grade students at Cipaku Elementary School.

Keywords: *Direct Instruction Model and Project based Learning, the result of backhand learning*

ABSTRAK

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang sangat kompleks. Agar proses belajar mengajar dapat dicapai hasil yang sesuai dengan tujuan, guru perlu mempertimbangkan dan memilih strategi mengajar yang efektif. Guru penjas masih banyak yang belum menggunakan model pembelajaran direct Instruction dan Project Based learning di dalam Mata Pelajaran penjas alasannya belum memahami, malas, dan tidak mau mencoba, sibuk, hasil belajar rendah tidak mencapai KKM dan guru tidak menyukai gaya mengajar ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara model direct Intruction dan model project based learning terhadap peningkatan hasil belajar backhand pada siswa kelas IV di SD Negeri Cipaku. Metode yang akan digunakan oleh penulis adalah metode eksperimen. Kemudian desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Randomize Pretest-Posttest Control Goup Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Cipaku. Hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan hipotesis yang penulis ajukan diperoleh jawaban yaitu terdapat perbedaan pengaruh antara model direct Instruction dan model project based learning terhadap peningkatan hasil belajar backhand pada siswa kelas IV di SD Negeri Cipaku.

Kata Kunci: Model Direct Instruction dan Project based Learning, hasil belajar backhand

Submitted	Accepted	Published
01 September 2019	14 September 2019	23 September 2019

Citation	:	Suherlan, E. (2019). Pengaruh Perbandingan Antara Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i> dengan Model <i>Project Based Learning</i> terhadap Hasil Belajar <i>Backhand</i> pada Siswa Kelas IV SD Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 3(5), 1137-1143. DOI: http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i5.7889 .
-----------------	---	---

*Copyright © 2019 Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)
Publish by PGSD FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

PENDAHULUAN

Dari hasil pengamatan penulis didapatkan kenyataan bahwa guru-guru pendidikan jasmani dan olahraga dalam mengajar tenis meja lebih banyak menyampaikan materi pelajaran dengan penjelasan dan demonstrasi saja, padahal untuk menjelaskan konsep pada siswa tentang materi harus jelas dan dapat dipahami. Guru dapat

melengkapi dengan media gambar atau menerapkan model pembelajaran bahwa demonstrasi keterampilan gerak dapat dilengkapi dengan bantuan media pendidikan misalnya menggunakan model dan alat pembelajaran. Oleh Supandi (2002: 29). Selama ini dalam proses belajar mengajar di SD, guru pendidikan jasmani

masih banyak yang belum menggunakan model pembelajaran *direct Instruction* dan *Project Based learning* di dalam Mata Pelajaran Penjas alasannya Guru belum paham terhadap model pembelajaran, Guru malas membuat RPP dengan model pembelajaran, Guru hanya menggunakan metoda ceramah dan demonstrasi, Hasil belajar siswa pada keterampilan teknik dasar kurang dari KKM, Minat belajar dan antusias mengikuti pelajaran masih pasif, Prestasi dalam lomba tahunan selalu kurang maksimal, dan Nilai siswa dalam pengetahuan masih belum memuaskan.

Untuk menunjang proses pembelajaran materi tenis meja dan agar siswa dapat aktif mengikuti pembelajaran tersebut atau tidak menunggu giliran temannya karena penerapan perencanaan, pelaksanaan kurang terkontrol keterbatasan guru dalam mengolah pembelajaran kurang menarik dan kurang memberikan

kesempatan belajar. Guru yang mengajarkannya-pun harus dapat memahami karakteristik dari model pembelajaran ini sehingga perhatian dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi lebih meningkat. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *direct Instruction* terhadap peningkatan hasil belajar *backhand* (tenis meja) pada siswa kelas IV SD Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja; (2) Untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* terhadap peningkatan hasil belajar *backhand* (tenis meja) pada siswa kelas IV SD Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja; (3) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara model *direct Instruction* dan model *project based learning* terhadap peningkatan hasil belajar *backhand* (tenis meja) pada siswa kelas IV SD Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja.

KAJIAN TEORETIS

Tenis Meja

Tenis meja, atau ping pong adalah termasuk cabang olahraga yang bola kecil yang dimainkan oleh dua orang (tunggal) atau dua pasangan (ganda) yang berlawanan baik oleh anak-anak, remaja ataupun dewasa. Pemain harus mampu mengayunkan tangan dengan benar agar perkenaan bet pada bola terlaksana dengan baik (Budiana: 2010).

Cara melakukan *backhand* ada beberapa tahap, seperti tahap persiapan: (1) Dalam posisi siap kaki kanan di depan kaki kiri dibelakang, badan condong kedepan kedua lutut direndahkan, pandangan ke arah permainan; (2) Tangan di lemaskan tarik bet kesamping kiri agak kebelakang dengan kepala bet agak menghadap bawah, pergelangan tangan lurus, saat bola datang membentur meja lalu melambung, ayunkan lengan ke depan dan pukul bola; (3) Waktu memukul berat badan pada kaki depan dan sedikit putar pinggang kedepan. Sedangkan pada tahap pelaksanaan *Backswing* memiliki langkah sebagai berikut: 1) Bet bergerak sejajar dengan pinggang; 2) Untuk menghadapi *underspin*, bet direndahkan sedikit; (3) Pergelangan tangan dimiringkan kebelakang; (4) Bet dalam keadaan tegak lurus atau sedikit ditutup untuk menghadapi top *spin* dan sedikit dibuka untuk menghadapi *backspin*.

Tahapan pelaksanaan *Porward swing* memiliki langkah-langkah sebagai berikut: 1) Bet diletakkan kedepan; (2) Siku bergerak kearah depan; (3) Kontak dilakukan didepan sisi kiri tubuh; (4) Gerakan bagian ujung pergelangan tangan kearah bawah saat melakukan pukulan sehingga pergelangan tangan menghadap ke meja dengan keadaan bet tertutup. Untuk tahap akhir langkah-langkahnya sebagai berikut: 1) Bet bergerak kearah bola yang dipukul dan 2) Kembali ke posisi siap

Model Pembelajaran *direct instruction*

Model pembelajaran *direct instruction* (pembelajaran langsung) adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan/atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif, dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) transformasi dan ketrampilan secara langsung; (2) pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu; (3) materi pembelajaran yang telah terstruktur; (4) lingkungan belajar yang telah terstruktur; dan (5) distruktur oleh guru. Guru berperan sebagai penyampai informasi, dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai, misalnya film, gambar, peragaan, dan sebagainya. Informasi yang disampaikan dapat berupa

pengetahuan prosedural (yaitu pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) atau pengetahuan deklaratif, (yaitu pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi). Kritik terhadap penggunaan model ini antara lain bahwa model ini tidak dapat digunakan setiap waktu dan tidak untuk semua tujuan pembelajaran dan semua siswa.

Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Pembelajaran *Project Based Learning* adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penekan terletak pada aktivitas-aktivitas peserta didik untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil proyek dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, prakarya, dan lain-lain. Pendekatan ini memperkenalkan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok dalam menghasilkan produk nyata. Berikut ini

beberapa pengertian model pembelajaran *Project Based Learning* dari beberapa sumber buku: 1) Menurut NYC Departement of Education (2009:8), model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan strategi pembelajaran dimana siswa harus belajar membangun pengetahuan konten sendiri mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi; (2) Menurut Buck Institute for Education, model pembelajaran *Project Based Learning* adalah suatu metode pengajaran sistematis yang melibatkan para siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata dan teliti yang dirancang untuk menghasilkan produk (Sutirman, 2013); (3) Menurut penulis simpulan dari para ahli di atas tentang model pembelajaran *Project Based Learning* adalah kegiatan belajar yang menggunakan proyek sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas peserta didik yang menghasilkan produk dengan melalui tahapan-tahapan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan oleh penulis untuk mencari jawaban terhadap perbandingan pengaruh model pembelajaran *direct instruction* dengan model *project based learning* terhadap hasil belajar *backhand* menggunakan metode eksperimen. Kemudian desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Randomize Pretest-Posttest Control Goup Design* menurut Maksum (2012). Dalam desain ini kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *direct instruction*, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan model *project based learning*.

Treatment group	R	O	X	O
Control Group	R	O	C	O

Keterangan:

R: Random (penetapan kelas IV yang dipilih secara ketat)

O : Observasi atau pengukuran

X : Eksperimen (model pembelajaran *direct instruction*)

C : Kontrol (model *project based learning*)

Metode penelitian ini adalah eksperimen murni, atinya pada proses pengambilan sampel harus dilakukan secara random. Kemudian Maksum (2012: 98) berpendapat mengenai metode tersebut 'Desain ini relatif mendekati sempurna, mengingat ada kelompok kontrol, ada perlakuan, subjek ditempatkan secara acak, dan adanya *pretest-posttes* untuk efektivitas perlakuan yang diberikan'.

Penelitian ini akan dilaksanakan selama 8 kali pertemuan yang dilaksanakan 2 kali seminggu.

Tabel 1. Program Pelaksanaan Penelitian

Pertemuan	Materi
1	Pelaksanaan <i>Fre Tes</i>
2 - 3	Pembelajaran teknik dasar tenis meja tanpa bola
	1. 1. Melakukan teknik cara memegang bet
	2. 2. Melakukan teknik sikap sedia (<i>Stance</i>)
	3. 3. Melakukan teknik gerakan kaki(<i>footwork</i>)
	4. 4. Melakuakan teknik dasar pukulan (<i>Stroke</i>)
	5. 5. Melakukan kombinasi teknik gerakan kaki dan pukulan memakai bola
4 - 5	Pembelajaran teknik dasar dengan alat/bola
	1. 1. Melakukan teknik dasar mengontrol bola
	2. 2. Melakukan teknik dasar variasi mengontrol bola
	3. 3. Melakukan teknik dasar bertahan
6 - 7	Pembelajaran teknik dasar pukulan
	1. 1. Melakukan teknik dasar menahan bola <i>backhand</i>
	2. 2. Melakukan teknik dasar memukul bola <i>backhand</i>
	3. 3. Melakukan teknik dasar kombinasi berpasangan
	4. Melakukan latihan bermain
8	Pelaksanaan <i>Post Tes</i>

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cipaku yaitu salah satu sekolah yang bertempat di Jln. Goalpara Sukaraja Desa Langensari, Kecamatan Sukaraja Kabupaten Sukabumi. Data siswa yang ada di SD Negeri Cipaku tahun Pelajaran 2018-2019 adalah 2014. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, yaitu mulai dari bulan April sampai dengan Juni 2019. Dimana penelitian ini dilaksanakan pada waktu hari efektif belajar selama 8 kali pertemuan mulai dari tanggal 11 April sampai dengan 17 Juni 2019. Pelaksanaan pembelajaran tersebut dilakukan dua kali dalam seminggu yaitu hari senin dan kamis sesuai izin kepala sekolah ,lama proses pembelajaran 60 menit setiap kelompok sedangkan pembagian waktunya:

1. Jam ke I dimulai 8.00 - 9.00 WIB
2. Jam ke II dimulai 10.00 - 11.00 WIB

Pelaksanaan eksperimen disesuaikan dengan jadwal atau waktu yang telah ditentukan yaitu mendapat 6 kali perlakuan. *Pretest* dilaksanakan pada pertemuan ke satu sebelum perlakuan maksud dan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap pembelajaran tenis meja materi *backhand* sebelum diberikannya perlakuan atau treatment. Sedangkan *Post-test* digunakan untuk mengukur dan membandingkan peningkatan hasil belajar *backhand* pada kedua kelompok sesudah pelaksanaan pembelajaran atau perlakuan 6 kali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian merupakan penelitian eksperimen yang terdiri dari dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan menggunakan model model pembelajaran *direct instruction* untuk kelas eksperimen sedangkan

untuk kelas kontrol menggunakan model *project based learning* maka di dapat hasil pretes dan postes pada tabel 2.

Tabel 2. Means dan Standar Deviasi

Kelompok		N	Means	Standar Deviasi
<i>Direct Instruction</i>	<i>Pretest</i>	15	2,27	1,03
	<i>Posttest</i>		6,27	1,22
<i>Project Based Learning</i>	<i>Pretest</i>	16	2,20	1,08
	<i>Posttest</i>		4,60	1,12

Berdasarkan tabel 2 Terdapat pengaruh model pembelajaran *direct Instruction* terhadap peningkatan hasil belajar *backhand* (tenis meja) pada siswa kelas IV di SD Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja. Berdasarkan hasil temuan penelitian berdasarkan analisis statistik diketahui model pembelajaran *direct Instruction* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *backhand* (tenis meja) pada siswa kelas IV di SD Negeri Cipaku Kecamatan

Sukaraja. Pengaruh ini bisa dilihat berdasarkan tabel 5, pada tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* model pembelajaran *direct Intruction* adalah $(0,000) < 0,05$. Kemudian bisa dilihat pula peningkatan antara *pretest* dan *posttest* model pembelajaran *direct Intruction* pada tabel 2. pada tabel 2 diketahui ada peningkatan rata-rata sebesar (4.00). peningkatan itu dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 2,27 dan nilai rata-rata *posttest* 6,27.

Tabel 3. Uji Perbedaan Rata-Rata

Kelompok	N	Sig. (2-tailed)	Ket.
<i>Pretest Direct Instruction - Posttest Direct Instruction</i>	15	0,000	Signifikan
<i>Posttest Project Based Learning - Pretest Project Based Learning</i>	16	0,000	Signifikan

Tabel 4. Means dan Standar Deviasi Gain Skor

Kelompok	N	Means	Standar Deviasi
<i>Direct Instruction</i>	15	4,00	1,07
<i>Project Based Learning</i>	16	2,37	0,87

Berdasarkan tabel 4 Terdapat pengaruh model *project based learning* terhadap peningkatan hasil belajar *backhand* (tenis meja) pada siswa kelas IV di SDN Cipaku. Hasil penelitian berdasarkan analisis statistik diketahui model pembelajaran *project based learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *backhand* (tenis meja) pada siswa kelas IV di SDN Cipaku. Pengaruh ini bisa dilihat berdasarkan tabel 4, pada tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* dan

posttest model pembelajaran *project based learning* adalah $(0,000) < 0,05$. Kemudian bisa dilihat pula peningkatan antara *pretest* dan *posttest* model pembelajaran *project based learning* pada tabel 4. pada tabel 4 diketahui ada peningkatan rata-rata sebesar (2,40). peningkatan itu dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 2,20 dan nilai rata-rata *posttest* 4,60

Tabel 5. Uji Hipotesis

	Hasil Backhand
Mann-Whitney U	26,500
Wilcoxon W	162,500
Z	-3,846
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	0.000 ^b

Berdasarkan tabel 5 H_1 diterima & H_0 ditolak : jika nilai Sig. < 0,05 H_1 ditolak & H_0 diterima : jika nilai Sig. > 0,05. diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok *Direct Instruction* dan kelompok *Project Based Learning* pada hasil backhand tenis meja dengan nilai sig. (0,000 < 0,05). Terdapat perbedaan pengaruh antara model *direct Instruction* dan model *project based learning* terhadap peningkatan hasil belajar *backhand* (tenis meja) pada siswa kelas IV di SDN Cipaku Kecamatan Sukaraja.

Berdasarkan hasil temuan penelitian berdasarkan analisis statistik diketahui terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *direct Intruction* dan model pembelajaran *project based learning* terhadap

peningkatan hasil belajar *backhand* (tenis meja) pada siswa kelas IV di SDN Cipaku. Pengaruh ini bisa dilihat berdasarkan tabel 5, pada tabel tersebut diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah (0,000) < 0,05. Kemudian bisa dilihat pula perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *direct Intruction* dan model pembelajaran *project based learning* melalui nilai rata-rata pada tabel 3. Pada tabel 3 diketahui ada nilai rata-rata model pembelajaran *direct Instruction* sebesar (4,00) sedangkan nilai rata-rata model pembelajaran *project based learning* (2,37). Hal ini bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran *direct Intruction* memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan model pembelajaran *project based learning*.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil pengolahan dan analisis data melalui prosedur penghitungan statistik dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Model pembelajaran *direct Instruction* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *backhand* (tenis meja) pada siswa kelas IV SD Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja. Model *project based learning* memiliki pengaruh Signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *backhand* (tenis meja) pada siswa kelas IV SD Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja. Model pembelajaran *direct Instruction* memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan model pembelajaran *project based learning*. Hal ini didasarkan dari perbedaan rata-rata peningkatan kedua model. Model pembelajaran *direct Instruction* memiliki nilai rata-rata sebesar (4,00) sedangkan model pembelajaran *project*

based learning memiliki nilai rata-rata sebesar (2,37).

Dari hasil penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa saran diantaranya: (1) Kepada siswa hendaknya meningkatkan intensitas belajar latihannya agar keterampilannya dapat berkembang lebih baik; (2) Merupakan masukan yang bermanfaat bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cipaku, untuk digunakan sebagai masukan dalam latihan pukulan *backhand* dalam permainan tenis meja; (3) Bagi guru olahraga hendaknya selalu melakukan evaluasi dengan tes untuk mengetahui tingkat pukulan *backhand* dalam permainan tenis meja yang dimiliki siswa, dengan demikian guru dapat memberikan porsi belajar latihan yang lebih meningkat, dan dapat digunakan untuk mencari bibit seorang atlet tenis meja; (4) Merupakan masukan yang

bermanfaat bagi guru olahraga di Sekolah Dasar Negeri Cipaku untuk digunakan sebagai bahan kajian agar lebih mengetahui keterampilan tenis; (5) Sebagai pengetahuan dalam memberikan model pembelajaran yang cocok untuk pengajaran *backhand* tenis meja. diharapkan

segala kekurangan yang terdapat dalam isi jurnal ini dapat dikoreksi dan di kritik, maka penulis berharap ada masukan yang sifatnya membangun demi kebaikan jurnal dimasa yang akan datang

DAFTAR PUSTAKA

- Budiana, D., & Hidayat, Y. (2014). *Permainan Tenis Meja*. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan UPI Bandung.
- Mudjiono, D. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Juliantine, T., Subroto, T., & Yudiana, Y. (2013). *Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2018). *Manajemen Implementasi Kurikulum 2013 jenjang SD*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, direktorat Pembinaan dan Tenaga Kependidikan Pendidikan dasar dan Menengah.
- Lutan, R., H. Mulyana., & Hidayat, N. (2018). *Evaluasi Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI Bandung.
- Maksum, A. (2012). *Metode penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mardiana, A., Purwadi., & Satya, W.I. (2009). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Nurhasan. (2001). *Tes dan Pengukuran dalam pendidikan Jasmani*. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Olag Raga.
- Widyastuti., Endang., & Suci, A. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan*. Jakarta: Pusat perbukuan kementrian Pendidikan Nasional.