

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN THINK TALK WRITE TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA

Fadilatus Sahraini Siregar¹, Neliwati², Riri Syafitri Lubis³

¹Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sumatera Utara Medan

Email : fadilasiregar1610@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dan Think Talk Write Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Persamaan Kuadrat Kelas IX MTs Yayasan Cerdas Murni Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Populasinya adalah seluruh kelas IX MTs Cerdas Murni tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 95 siswa. Sampel yang digunakan oleh peneliti adalah kelas IX 1 dan IX 2 yang masing-masing berjumlah 30 siswa untuk dijadikan kelas eksperimen I dan II yang ditentukan dengan cara sampling jenuh. Hasil temuan ini menunjukkan: 1) Terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan model pembelajaran teams games tournament dan think talk write terhadap keaktifan belajar matematika siswa pada materi persamaan kuadrat kelas IX MTs Cerdas Murni dengan $F_{hitung} = 7,813 > F_{tabel}$ pada taraf ($\alpha = 0,05$) = 4,043; 2) Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran teams games tournament dan think talk write terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi persamaan kuadrat kelas IX MTs Cerdas Murni, dengan $F_{hitung} = 2,157 < F_{tabel}$ pada taraf ($\alpha = 0,05$) = 4,043 ; 3) Terdapat pengaruh model pembelajaran teams games tournament dan think talk write terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi persamaan kuadrat kelas IX MTs Cerdas Murni, dengan $F_{hitung} = 1,061 > F_{tabel}$ pada taraf ($\alpha = 0,05$) = 10,004.

Kata Kunci : Keaktifan; Hasil Belajar; Model Pembelajaran.

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of the Teams Games Tournament and Think Talk Write learning models on student activity and mathematics learning outcomes in quadratic equation material for Class IX MTs Smart Murni Foundation for the 2020/2021 academic year. This research is quantitative research, with a quasi-experimental type of research. The population is all class IX of MTs Smart Murni for the 2020/2021 academic year, totaling 95 students. The samples used by researchers were classes IX 1 and IX 2, each with 30 students to be used as experimental classes I and II which were determined using saturated sampling. The results of these findings show: 1) There is an influence of learning using the teams games tournament and think talk write learning models on students' active mathematics learning in quadratic equations material for class IX MTs Smart Murni with $F_{count} = 7.813 > F_{table}$ at level ($\alpha = 0.05$) = 4,043; 2) There is no influence of the team games tournament and think talk write learning models on students' mathematics learning outcomes in quadratic equations material for class IX MTs Smart Murni, with $F_{hitung} = 2.157 < F_{tabel}$ at the level ($\alpha = 0.05$) = 4.043; 3) There is an influence of the teams games tournament and think talk write learning model on student activity and learning outcomes in quadratic equation material for class IX MTs Smart Murni, with $F_{hitung} = 1.061 > F_{tabel}$ at the level ($\alpha = 0.05$) = 10.004.

Keywords: Activeness; Learning outcomes; Learning model.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting bagi kehidupan didunia dan diakhirat. Pendidikan merupakan sarana untuk menumbuhkembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan erat kaitannya dengan proses belajar mengajar. Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan, belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan sebagai subjek dalam belajar sedangkan mengajar merujuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar.

Pendidikan merupakan suatu proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakat, proses sosial ketika seseorang dipengaruhi oleh suatu lingkungan yang terpimpin, sehingga dia dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan pribadinya. Pendidikan adalah suatu proses pertumbuhan, dalam proses ini individu dibantu mengembangkan bakat, kekuatan, kesanggupan dan minatnya. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1, bahwa 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.

Dari batasan ini tampak bahwa pendidikan bertujuan untuk membangun kualitas manusia bukan hanya tertuju pada aspek keduniawian semata saja tetapi juga mentalitas spiritual. Pendidikan juga bertujuan untuk memajukan suatu bangsa, dimana dengan adanya pendidikan akan memberikan pengetahuan-pengetahuan yang lebih kepada peserta didik agar menjadi penerus-penerus bangsa selanjutnya.

Matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi. Ada pula pandangan lain bahwa Matematika ialah ilmu dasar yang mendasari ilmu pengetahuan lain. Dalam Pendidikan, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa mulai dari tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah pelajaran matematika mendapat porsi cukup banyak dibandingkan mata pelajaran yang lain. Akan tetapi hal tersebut belum memberikan hasil yang optimal terhadap hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran matematika siswa sering kali mengalami kesulitan dalam menyelesaikan berbagai bentuk soal khususnya dalam pembelajaran limit fungsi. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang tidak disukai banyak siswa karena pembelajaran matematika sulit di pahami, membosankan dan menegangkan bagi siswa, sehingga banyak siswa tidak begitu aktif saat pembelajaran berlangsung, hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Adanya rasa takut dan tegang yang membuat siswa tidak aktif bisa mengakibatkan hasil belajar matematika siswa menjadi rendah.

Berdasarkan observasi disekolah MTs Cerdas Murni masih banyak siswa yang tidak aktif dalam belajar. Ketika menerima pelajaran dari guru, mereka hanya bersikap pasif sehingga terkadang hanya siswa tertentu yang aktif. Sering terjadi keterbalikan diantara siswa dan guru saat pembelajaran berlangsung, dimana saat pembelajaran guru lebih aktif dibanding siswa. Dalam hal ini ada beberapa hal yang menyebabkan siswa tersebut tidak aktif : (1) siswa tersebut tidak tahu mengenai pembelajaran yang sedang dipelajari pada saat pembelajaran berlangsung, (2) hilangnya kepercayaan diri siswa untuk mengeluarkan pendapat, mereka beranggapan "tidak ada artinya memberikan pendapat, kalau tidak didengar atau diterima".

Kurang aktifnya siswa di kelas dapat mengakibatkan hasil belajar siswa rendah, terutama pada mata pelajaran Matematika. Diperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas IX yang tidak tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Matematika adalah 80. Hasil belajar siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah 15 siswa (45%) dan < 65 adalah 18 siswa (55%). Berdasarkan capaian nilai tersebut terlihat bahwa penguasaan materi belum tuntas, karena hanya 45% yang nilainya di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Faktor yang mempengaruhi kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran karena kurang tertarik dalam pembelajaran sehingga membuat siswa kesulitan dalam pemfaktoran pada materi limit fungsi. Keaktifan dan hasil belajar rendah disebabkan oleh model pembelajaran yang diberikan guru masih menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya mendengarkan dan menerima yang diberikan guru.

Sehingga perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih memacu semangat siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya dan belajar menjadi

menyenangkan. Maka, sebagai solusi mengatasinya dapat diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Talk Write* (TTW). Dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Talk Write* (TTW) diharapkan seluruh siswa dapat bersemangat, memiliki minat dan tertarik dalam pembelajaran matematika, hal ini juga diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat berjalan secara efektif dan efisien. Adapun salah satu kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Talk Write* (TTW) adalah membuat peserta didik cerdas dalam hal akademik dan lebih memahami materi pokok yang diajarkan guru.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Dan *Think Talk Write* (TTW) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persamaan Kuadrat Kelas IX MTs Cerdas Murni Tahun Ajaran 2020/2021.”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, dengan menggunakan teknik ANAVA. Teknik ini dipilih karena tujuan dari peneliti ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) dan *Think Talk Write* (TTW) terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika siswa pada materi persamaan kuadrat Untuk Siswa Kelas IX MTS Cerdas Murni.

Objek penelitian ini adalah siswa kelas IX MTs Cerdas Murni yang terdiri dari 3 kelas yang berjumlah 93 siswa. Peneliti mengambil 2 kelas yaitu kelas IX-1 yang terdiri dari 30 siswa dan IX-2 terdiri dari 30 siswa. Total jumlah seluruh sampel adalah 60 siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk angket dan pengamatan/observasi. Angket dan pengamatan/observasi. Data dianalisis secara deskriptif untuk melihat tingkat kemampuan belajar matematika siswa. Sedangkan data dianalisis dengan statistik inferensial yaitu menggunakan teknik analisis varians (ANAVA) untuk melihat perbandingan kemampuan belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Data Hasil Keaktifan Belajar Menggunakan *Tames Games Tournament* (**A1B1**)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil keaktifan belajar menggunakan model pembelajaran *tames games tournament* dapat diuraikan sebagai berikut : nilai rata-rata hitung (\bar{X}) sebesar 71,4667; Variansi = 66,4644; Standar Deviasi (SD) = 8,1526; nilai maksimum = 89; nilai minimum = 55; dengan rentangan nilai (Range) = 34. Variansi adalah ukuran seberapa terbesarnya data. Variansi yang rendah mengidentifikasi bahwa titik data condong sangat dekat dengan nilai rata-rata dan antara satu sama lainnya, sementara variansi yang tinggi mengindikasikan bahwa titik data sangat tersebar disekitar rata-rata dan satu sama lainnya. Hasil dari variansi diperoleh 66,4644 itu berarti adalah keaktifan belajar matematika siswa mempunyai nilai yang sangat beragam atau berbeda antara siswa yang satu dengan lainnya.

b. Data Hasil Keaktifan Belajar Menggunakan *Think Talk Write* (**A2B1**)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil keaktifan belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model *think talk write* dapat diuraikan sebagai berikut: nilai rata-rata hitung (\bar{X}) sebesar 72,1000; Variansi = 78,2310; Standar Deviasi (SD) = 8,8448; Nilai maksimum = 90; Nilai minimum = 45 dengan rentangan nilai (Range) = 45. Variansi adalah ukuran seberapa terbesarnya data. Variansi yang rendah mengidentifikasi bahwa titik data condong sangat dekat dengan nilai rata-rata dan antara satu sama lainnya, sementara variansi yang tinggi mengindikasikan bahwa titik data sangat tersebar disekitar rata-rata dan satu sama lainnya. Hasil dari variansi diperoleh 78,2310 itu berarti adalah keaktifan belajar matematika siswa mempunyai nilai yang sangat beragam atau berbeda antara siswa yang satu dengan lainnya.

c. Data Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (**A1B2**)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model *tames games tournament* dapat diuraikan sebagai berikut: nilai rata-

rata hitung (X) sebesar 76,0333; Variansi = 102,6540; Standar Deviasi (DS) = 10,1318; Nilai maksimum = 96; Nilai minimum = 48; dengan rentang nilai (Range) = 48. Variansi adalah ukuran seberapa terbesarnya data. Variansi yang rendah mengidentifikasi bahwa titik data condong sangat dekat dengan nilai rata-rata dan antara satu sama lainnya, sementara variansi yang tinggi mengindikasikan bahwa titik data sangat tersebar disekitar rata-rata dan satu sama lainnya. Hasil dari variansi diperoleh 102,6540 itu berarti adalah keaktifan belajar matematika siswa mempunyai nilai yang sangat beragam atau berbeda antara siswa yang satu dengan lainnya.

d. Data Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Menggunakan Model Think Talk Write (**A2B2**)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model tames games tournament dapat diuraikan sebagai berikut: nilai rata-rata hitung (X) sebesar 79,2000; Variansi =90,4414; Standar Deviasi (SD) =9,51011; Nilai maksimum = 98; Nilai minimum = 65; dengan rentang nilai (Range) = 33. Variansi adalah ukuran seberapa terbesarnya data. Variansi yang rendah mengidentifikasi bahwa titik data condong sangat dekat dengan nilai rata-rata dan antara satu sama lainnya, sementara variansi yang tinggi mengindikasikan bahwa titik data sangat tersebar disekitar rata-rata dan satu sama lainnya. Hasil dari variansi diperoleh 79,2000 itu berarti adalah keaktifan belajar matematika siswa mempunyai nilai yang sangat beragam atau berbeda antara siswa yang satu dengan lainnya.

e. Data Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar Menggunakan Model Teams Games Tournament(**A1**)

Berdasarkan data yang diperoleh dari keaktifan dan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model tames games tournament dapat diuraikan sebagai berikut: nilai rata-rata hitung (X) sebesar 73,7500; Variansi = 88,4280; Standar Deviasi (SD) = 9,4036; Nilai maksimum = 96; Nilai minimum = 48 dengan rentangan nilai (range) = 48.

f. Data Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Menggunakan Model Think Talk Write (**A2**)

Berdasarkan data yang diperoleh dari keaktifan dan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model think talk write dapat diuraikan sebagai berikut: nilai rata-rata hitung (X) sebesar 7; Variansi = 92,8429; Standar Deviasi (SD) = 9,6355; Nilai maksimum = 96; Nilai minimum = 45 dengan rentangan nilai (range) = 51.

g. Data Keaktifan Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Menggunakan Model Think Talk Write dan Teams Games Tournament (**B1**)

Berdasarkan data yang diperoleh dari keaktifan dan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model think talk write dan tames games tournament dapat diuraikan sebagai berikut: nilai rata-rata hitung (X) sebesar 71,7833; Variansi = 71,2234; Standar Deviasi (SD) = 8,4394; Nilai maksimum = 90; Nilai minimum = 45 dengan rentangan nilai (range) = 45.

h. Data Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Menggunakan Teams Games Tournament dan Think Talk Write (**B2**)

Berdasarkan data yang diperoleh dari keaktifan dan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model think talk write dan tames games tournament dapat diuraikan sebagai berikut: nilai rata-rata hitung (X) sebesar 80,8667; Variansi = 86,6938; Standar Deviasi (SD) = 9,3109; Nilai maksimum = 98; Nilai minimum = 48 dengan rentangan nilai (range) = 50.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini diuraikan deskripsi dan interpretasi data hasil penelitian. Deskripsi dan interpretasi dilakukan terhadap keaktifan belajar matematika siswa dan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model teams games tournament dan siswa yang diajar menggunakan model think talk write.

Temuan hipotesis pertama memberikan kesimpulan bahwa: Terdapat pengaruh model pembelajaran Teams games tournament dan model pembelajaran think talk write terhadap keaktifan belajar matematika siswa pada materi persamaan kuadrat kelas IX MTs Cerdas Murni. Namun, secara keseluruhan keaktifan belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model teams games tournament sedikit lebih berpengaruh dari pada model think talk write. Hal ini

disebabkan karena pembelajaran dengan model *teams games tournament* mengarahkan siswa untuk bekerja sama dengan kelompok dan melakukan games (permainan) sehingga memakan waktu.

Sedangkan dengan menggunakan model pembelajaran *think talk write* siswa lebih fokus, aktif, dan konsentrasi dalam menerima pelajaran. Sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa dengan baik. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang sangat efektif digunakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Model ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep dan membuat siswa mengingatnya dalam waktu yang lebih lama. Pada tahap investigasi siswa sudah mulai mengumpulkan informasi, menganalisis data, maupun membuat kesimpulan yang terkait dengan permasalahan yang diselidiki.

Temuan hipotesis kedua memberikan kesimpulan bahwa: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* dan *think talk write* terhadap hasil belajar siswa pada materi persamaan kuadrat, Hal ini menunjukkan bahwa siswa harus memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Temuan hipotesis ketiga memberikan kesimpulan bahwa: Terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* dan *think talk write* terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika siswa pada materi persamaan kuadrat kelas IX MTs Cerdas Murni.

Namun, secara keseluruhan model pembelajaran *teams games tournament* memberikan lebih sedikit pengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika siswa pada materi persamaan kuadrat. Model pembelajaran *teams games tournament* dan *think talk write* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang sama-sama menekankan siswa untuk saling bekerja sama dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan lebih fokus dalam menerima pelajaran, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar yang optimal.

Berkaitan dengan ini, sebagai calon guru dan seorang guru sudah sepantasnya dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar disekolah. Hal ini dikarenakan agar siswa tidak pasif dan tidak dan tidak mengalami kejenuhan. Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat tersebut merupakan kunci berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dijalankan seperti pada peneliti ini pada materi persamaan kuadrat kelas IX MTs

SIMPULAN

Setelah dilakukan pengolahan data analisis dalam penelitian ini maka penulis dapat mengemukakan bahwa keaktifan dan hasil belajar matematika siswa yang di ajar dengan model pembelajaran *teams games tournament* lebih berpengaruh dari pada menggunakan model pembelajaran *think talk write*. Model pembelajaran *teams games tournament* dan *think talk write* dapat membantu siswa untuk memahami hal yang abstrak dalam matematika karena pada model tersebut siswa dapat lebih fokus, dan konsentrasi dalam melaksanakan pembelajaran. Hal inilah yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa menjadi meningkat sehingga membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Namun dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa keaktifan dan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *think talk write* lebih baik dari pada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. dan Widodo, S. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Al Rasyidin. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing
- Arikanto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara
- Dimiyati dan Mudjiono. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eka Lestari, K. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Matin. (2013). *Dasar-Dasar Perencanaan Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Ngalimun. (2017). *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo Nur Endah Sari,
- Yessy. (2018). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish
- Salim dan Syahrudin. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CitaPustaka Media Shoimin,.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Tukiran, Tairedja,dkk. (2011). *Model-Model Inovatif Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta Taniredja,
- Tukiran, dkk,. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, Flores. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Medan: UNIMED PRESS
- Wena, Made. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wagiman. (2005). *Prioritas Matematika dalam Penerapan Kehidupan*. Surakarta: PT. Widya Duta Grafika