

Penerapan *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Pantun Di Kelas V Sekolah Dasar

¹Anengsih, ²Ujang Jamaludin

¹²Program Studi Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Article Info

Article history:

Accepted: 29 Desember 2022

Publish: 18 Januari 2023

Keywords:

Project Based Learning

Kartu pantun

Gotong royong

Bernalar kritis

Kreatif

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran pantun di kelas V Sekolah Dasar terhadap pendidikan karakter peserta didik. Karakter yang diamati berkaitan dengan implementasi Profil Pelajar Pancasila pada dimensi gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDIT Tunas Harapan Ilahi, Kota Tangerang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian “kualitatif deskriptif”, yaitu suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara yang akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dan perilaku yang diamati. Output proyek berupa kartu pantun yang dibuat peserta didik secara berkelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *project based learning* pada materi pantun sesuai untuk implementasi Profil Pelajar Pancasila pada dimensi gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif.

Article Info

Article history:

Accepted: 29 Desember 2022

Publish: 18 Januari 2023

Abstract

This study aims to determine the effect of applying the Project Based Learning learning model in rhyme learning in grade V Elementary School on student character education. The observed characters are related to the implementation of the Pancasila Student Profile on the dimensions of mutual cooperation, critical reasoning, and creativity. The research was conducted on fifth grade students at SDIT Tunas Harapan Ilahi, Tangerang City. The research method used is "descriptive qualitative" research, which is a formulation of the problem that guides research to explore or photograph the social situation that will be investigated. Data obtained through observation and interviews which will produce descriptive data in the form of written or spoken words and observed behavior. The output of the project is in the form of pantun cards made by students in groups. The results of the study show that the project based learning model on pantun material is suitable for implementing the Pancasila Student Profile on the dimensions of mutual cooperation, critical reasoning, and creative.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Anengsih

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email : anengtea582@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Menurut KBBI, pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik. Lebih lanjut Bapak Pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara menyampaikan bahwa “pendidikan merupakan serangkaian proses untuk memanusiakan manusia”. Adapun melalui semboyan “Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani” dapat diartikan bahwa seorang pendidik harus dapat memberi teladan; di tengah, pendidik harus dapat mendorong siswanya untuk berkarya; dan di belakang, pendidik harus dapat memberi dukungan dan arahan untuk terus semangat.” Di abad 21 ini, peran guru bukan hanya sebatas pengajar yang mentransfer ilmu pengetahuan pada peserta didik ataupun sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan guru juga berperan sebagai fasilitator, innovator, dan motivator bagi peserta didik. Guru juga merupakan ujung tonggak keberhasilan penerapan kurikulum dalam pembelajaran.

Kurikulum merupakan unsur penting dalam penyelenggaraan praktik pendidikan, yang akan mengarahkan pendidikan untuk mencapai tujuannya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum sendiri bersifat dinamis, terus berubah sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Saat pandemi covid-19 melanda Indonesia, peserta didik mengalami “learning loss.” Dalam hal ini, sebagai salah satu upaya penanggulangannya maka kurikulum merdeka mulai diimplementasikan di berbagai satuan pendidikan secara terbatas dan terbimbing. Dalam implementasi kurikulum merdeka, guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Dalam kurikulum merdeka terdapat Profil Pelajar Pancasila yang mencakup enam dimensi, yaitu: dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, dimensi berkebhinekaan global, dimensi bergotong royong, dimensi mandiri, dimensi bernalar kritis, dan dimensi kreatif.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, kurikulum merdeka belajar merumuskan enam dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu:

- 1) Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia.
Elemen: akhlak mulia, baik dalam beragama, diri sendiri, kepada sesama manusia, kepada alam dan kepada negara Indonesia.
- 2) Berkebhinekaan Global
Elemen: dapat mengenal dan menghargai budaya, dapat berkomunikasi dan berinteraksi antar budaya, berefleksi dan bertanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan serta berkeadilan sosial.
- 3) Mandiri
Elemen: memiliki prakarsa atas pengembangan dirinya yang tercermin dalam kemampuan untuk bertanggung jawab, memiliki rencana strategis, melakukan tindakan dan merefleksikan proses dan hasil pengalamannya. Untuk itu, pelajar Indonesia perlu memiliki kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta memiliki regulasi diri.
- 4) Bergotong Royong
Elemen: melakukan kolaborasi, memiliki kepedulian yang tinggi, dan berbagi dengan sesama.
- 5) Bernalar Kritis
Elemen: memperoleh dan memproses informasi serta gagasan dengan baik, lalu menganalisa dan mengevaluasinya, kemudian merefleksikan pemikiran dan proses berpikirnya.
- 6) Kreatif
Elemen: pelajar bisa menghasilkan gagasan, karya dan tindakan yang orisinal, memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.

Enam dimensi ini perlu dibiasakan dalam kegiatan yang menjadi budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, maupun ekstrakurikuler. Rumusan Profil Pelajar Pancasila dibuat dengan tujuan sebagai kompas bagi pendidik dan peserta didik Indonesia, sehingga pembelajaran, program,

dan kegiatan di satuan pendidikan bertujuan akhir ke Profil Pelajar Pancasila.

Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PBL) menjadi metode yang diterapkan untuk mewujudkan profil Pelajar Pancasila dalam program Merdeka Belajar yang diusung Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek). Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata (Kemdikbud, 2013). Menurut Sani (2014: 172), *project based learning* dapat didefinisikan sebagai “sebuah pembelajaran dengan aktifitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata”.

SDIT Tunas Harapan Ilahi merupakan sekolah yang mengedepankan pendidikan karakter dalam pembelajarannya. Hal ini sesuai dengan tujuan Profil Pelajar Pancasila yaitu mencetak generasi berkarakter Pancasila. Oleh karena itu Pembelajaran Berbasis Proyek kerap dilaksanakan dalam setiap bulannya, dengan tema sesuai dengan materi yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Pantun merupakan salah satu materi yang dipelajari di kelas V Sekolah Dasar. Dalam hal ini siswa dituntut untuk memiliki kompetensi dalam menggali isi atau makna pantun, membuat, dan melisankan pantun. Berdasarkan hasil observasi, setelah mempelajari materi pantun terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan dalam membuat pantun. Oleh karena itu, dibekali pengetahuan yang sudah dimilikinya, siswa diarahkan untuk mengikuti pembelajaran berbasis proyek untuk membuat pantun, dengan hasil akhir berupa kartu pantun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran pantun di kelas V Sekolah Dasar terhadap pendidikan karakter peserta didik. Adapun karakter yang ingin dibangun dalam kegiatan pembelajaran ini berkaitan dengan Profil Pelajar Pancasila pada dimensi gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti. Penelitian mendeskripsikan proses pengerjaan kartu pantun dengan menggunakan model *Project Based Learning*, berfokus pada penilaian proses dan produk. Penilaian proses diambil selama pengerjaan proyek untuk mengetahui perkembangan karakter gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Sedangkan penilaian produk dinilai dari hasil proyek berupa kartu pantun.

Data diperoleh melalui observasi dan wawancara yang akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata lisan maupun tulisan. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V Sekolah Dasar SDIT Tunas Harapan Ilahi, Kota Tangerang. Peserta didik dalam kelas yang berjumlah 32 orang dibagi menjadi kelompok kecil yang masing-masing terdiri atas 3-4 orang. Selama pelaksanaan proyek, guru secara intens mengamati atau mengobservasi interaksi siswa dalam kelompok dan perkembangan proyek dengan memberikan arahan, bimbingan, dan pengawasan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Penerapan *project based learning* pada pembelajaran pantun di kelas V SDIT Tunas Harapan Ilahi dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang dikemukakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 46), yaitu: 1) Penentuan pertanyaan mendasar, 2) Mendesain atau menyusun perencanaan proyek, 3) Menyusun jadwal, 4) Mendesain atau menyusun perencanaan proyek, 5) Menguji hasil, dan 6) Mengevaluasi pengalaman. Adapun langkah pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan oleh peserta didik dan guru adalah sebagai berikut:

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar
 - a. Guru menyampaikan topik mengenai materi analisis pantun dan pembuatan pantun
 - b. Bersama siswa guru menyimpulkan permasalahan yang timbul dalam pembelajaran pantun
 - c. Guru mengajukan pertanyaan tentang bagaimana cara untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran pantun

Peserta didik mengajukan pertanyaan mendasar tentang “apa yang dapat dilakukan untuk membuat pantun dengan lebih baik?”
- 2) Mendesain atau menyusun perencanaan proyek

Peserta didik berdiskusi untuk menyusun rencana pembuatan proyek dalam rangka menyelesaikan masalah. Setelah disepakati bahwa pembuatan “kartu pantun” melalui model *Project Based Learning* dapat dilakukan agar peserta didik dapat lebih memahami

dalam menganalisis dan membuat pantun, guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek dan produk yang akan dihasilkan, yaitu kartu pantun. Kegiatan selanjutnya adalah pembagian tugas, persiapan alat dan bahan, media, dan sumber yang dibutuhkan.



Gambar 1. Peserta didik berdiskusi untuk menyusun rencana pembuatan proyek

3) Menyusun jadwal dan mendesain perencanaan proyek

Kegiatan yang dilakukan guru dan peserta didik adalah menyusun dan membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek, meliputi tahapan pengerjaan proyek. Dalam hal ini, peserta didik berperan aktif untuk menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah disepakati. Berikut jadwal pelaksanaan proyek berdasarkan hasil diskusi:

Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
<ul style="list-style-type: none"> • Penguatan terkait ciri-ciri pantun, analisis dan cara membuat pantun • Tanya jawab terkait kesulitan yang dialami peserta didik sebelumnya dalam menganalisis dan membuat pantun • Diskusi kelompok untuk menentukan jenis pantun yang akan dibuat (pantun nasehat, jenaka, atau teka-teki) • Menyiapkan alat dan bahan • Setiap peserta didik membuat pantun berdasarkan pengetahuan awal yang dimilikinya 	<ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing peserta didik dalam kelompok mengusulkan pantun yang telah dibuatnya • Selanjutnya setiap kelompok berdiskusi untuk menganalisis usulan pantun dari anggotanya ditinjau dari amanat pantun, ciri-ciri pantun, serta kesesuaian rima atau sajak akhir pantun • Pantun yang terpilih selanjutnya dituliskan dalam kartu pantun • Kemudian kartu pantun yang dibuat ditambahkan gambar atau warna supaya terlihat lebih menarik 	<ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan dari setiap kelompok melakukan presentasi pada kelompok lain tentang kartu pantun yang dibuatnya • Kelompok lain memberikan tanggapan dan saran terhadap presentasi kartu pantun • Setiap kelompok berdiskusi tentang hasil presentasinya dan melakukan perbaikan kartu pantun jika diperlukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa mengevaluasi pelaksanaan proyek • Guru melakukan recalling terhadap pengalaman belajar dan perasaan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran • Membuat simpulan terhadap proyek yang telah dilakukan

4) Memonitor keaktifan dan perkembangan proyek

Pada tahap ini, peserta didik melakukan pengerjaan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, serta berdiskusi dengan guru terkait masalah yang muncul selama pengerjaan proyek. Selanjutnya guru memantau realisasi perkembangan proyek, keaktifan peserta didik, serta melakukan bimbingan jika peserta didik mendapatkan kesulitan. Selain itu, selama proses pengerjaan proyek, guru melakukan observasi terhadap pengembangan karakter peserta didik, meliputi karakter gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif.



Gambar 2. Guru memberikan bimbingan dan pemantau perkembangan pelaksanaan proyek

5) Menguji hasil

Peserta didik membahas kelayakan produk yang telah dibuat. Selanjutnya kartu pantun di presentasikan di depan kelompok kecil lainnya. Sementara itu, guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pelaksanaan proyek serta mengukur ketercapaian standar yang telah ditentukan. Dalam pengujian pantun difokuskan dengan menganalisis kesesuaian pantun dengan aturan penulisannya.



Gambar 3. Contoh produk dan presentasi pada kelompok lain

6) Mengevaluasi pengalaman.

Perwakilan peserta didik dari setiap kelompok memaparkan atau mempresentasikan laporan proyek yang sudah dikerjakan, sedangkan peserta didik yang lain memberi tanggapan. Dalam hal ini, guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik melakukan refleksi dan menarik simpulan.

3.2. Pembahasan

Penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran pantun di kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Tunas Harapan Ilahi dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok kecil terdiri atas 3-4 peserta didik, di mana setiap peserta didik sudah memiliki pengetahuan awal terkait pantun, ciri-ciri pantun, dan jenis-jenis pantun. Berdasarkan hasil wawancara, materi menganalisis dan membuat pantun berada dalam tingkat kesulitan sedang. Kesulitan

yang dialami oleh peserta didik dalam membuat pantun diantaranya adalah pantun terikat dengan aturan penulisan tertentu dan peserta didik kesulitan dalam menentukan keterkaitan antara satu kata dengan kata lain.

Pembelajaran *Project Based learning* yang dilakukan secara berkelompok mengarahkan peserta didik untuk dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Dalam kegiatan diskusi untuk membuat dan menganalisis pantun, serta menetapkan pantun yang akan dituliskan dalam kartu pantun mengarahkan peserta didik untuk memiliki kemampuan dalam berkegiatan bersama secara suka rela saling membantu agar kegiatan berjalan lancar, mudah, dan ringan. Selain itu peserta didik dapat saling berbagi pengetahuan tentang materi pantun. Hal tersebut sesuai dengan implementasi Profil Pelajar Pancasila pada dimensi gotong royong.

Hal yang perlu diperhatikan sebelum membuat kartu pantun adalah kesesuaian antara pantun dengan ciri-cirinya. Pantun terdiri dari bait-bait yang mengandung sampiran dan isi, setiap baris hanya terdiri atas delapan atau maksimal dua belas suku kata, dan pada akhir baris mengandung rima atau persamaan bunyi (Hasim, 2017). Selanjutnya disampaikan oleh Syam (2010: 47), bahwa pantun adalah bentuk puisi lama yang memiliki bait, yang di dalam bait itu terdapat empat larik atau baris yang memiliki sajak berumus a-b-a-b, memiliki irama, memiliki sampiran pada baris pertama dan kedua, dan memiliki isi pada baris ketiga dan empat. Pantun yang sudah dibuat dianalisis dahulu berdasarkan sampiran dan isi, jumlah suku kata setiap baris, rima pantun, dan amanat pantun. Hal yang sama juga dilakukan saat menanggapi pemaparan atau presentasi pantun dari kelompok lain. Setelah proyek membuat kartu pantun selesai, maka diadakan evaluasi terhadap pelaksanaan proyek. Rangkaian kegiatan pembelajaran di atas dapat menumbuhkembangkan kemampuan peserta didik untuk bernalar kritis. Hal ini sejalan dengan pendapat Insyasiska, dkk. (2015) yang menyatakan bahwa “Berpikir kritis menggunakan dasar berpikir untuk menyelesaikan masalah, dengan cara menganalisis, berargumen, mengevaluasi, menentukan langkah apa yang harus diambil, menyimpulkan dan memunculkan wawasan terhadap tiap-tiap permasalahan.”

Bekerja dalam kelompok dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek, memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan, bertukar gagasan, dan saling menginspirasi satu dengan lainnya. Selain itu pembelajaran berbasis proyek memungkinkan peserta didik untuk mengeksplor, menemukan, dan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajarnya. Hal tersebut memungkinkan peserta didik untuk dapat melahirkan karya-karya yang orisinal. Selanjutnya Hidayah (2015) menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *Project based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga sangat direkomendasikan dalam pembelajaran jika ingin meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan uraian di atas, *Project Based learning* dalam pembelajaran pantun dapat dilaksanakan sebagai implementasi Profil Pelajar Pancasila pada dimensi kreatif.

4. KESIMPULAN

Penerapan model *Project Based Learning* dalam pembelajaran pantun di kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Tunas Harapan Ilahi memberikan hasil positif dalam pembelajaran karakter, sehingga dapat dilaksanakan sebagai implementasi Profil Pelajar Pancasila pada dimensi gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Namun demikian terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penerapan model *Project Based Learning*, yaitu:

1. Peserta didik berperan aktif dalam merencanakan proyek, membuat jadwal, penyediaan alat dan bahan, pelaksanaan proyek, dan evaluasi, supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Peserta didik memiliki komitmen dan kedisiplinan untuk mengerjakan proyek sesuai jadwal yang telah disepakati.
3. Guru melaksanakan fungsi sebagai motivator, fasilitator, dan pengawasan selama proyek berlangsung.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis panjatkan ke Hadirat Allah SWT, atas izin dan rahmat Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah pada Nabi Muhammad SAW, manusia terbaik dengan akhlak mulianya. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada keluarga, teman guru sejawat, dan peserta didik kelas V SDIT THI atas semua support dan doa yang diberikan, sehingga penulis merasa sangat terbantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga Allah SWT membalas dengan pahala dan kebaikan yang berlipat ganda. Aamiin yaa Rabbal a'lam.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Andita Putri Surya, Stefanus C. Relmasira, Agustina Tyas Asri Hardini. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas Iii Sd Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. JURNAL PESONA DASAR. Vol. 6 No. 1, April 2018, hal.41-54. ISSN: 2337-9227.
- Dewi Insyasiska, Siti Zubaidah, Herawati Susilo. Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi. Jurnal Pendidikan Biologi Volume 7, Nomor 1, Agustus 2015, hlm. 9- 21.
- Hasim, A. (2017). Menelusuri Nilai-nilai Karakter dalam Pantun. Bandung: ejournal.upi.edu.
- Hidayah, A. (2015). Effect of project based learning approach contextual to creativity of student of madrasah. Diakses di http://icmseunnes.com/2015/wp-content/uploads/2016/03/73_PE.pdf.
- Kemendikbud (2014). Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nopita Sari, Christanto Syam, Ahmad Rabiul Muzammil. (2015). Analisis Struktur Dan Makna Pantun Dalam Kesenian Tundang Mayang Dalam Masyarakat Melayu Pontianak. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Vol 4, No 5.
- Novita Nur 'Inayah (2021). Integrasi Dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menghadapi Era 4.0 di SMK Negeri Tambakboyo. Journal of Experimental Life Science (JELS). E-ISSN: 2808-3695. Vol. 01, No.01, Oktober, 2021.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.