

## Application of the Game Based Learning Model to Improve Students' Concept Understanding Ability at SMP Negeri 35 Medan

Charral Erikson Sipahutar<sup>1\*</sup>, Mukhtar<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Medan

**Corresponding Author:** Charral Erikson Sipahutar [c27erikson08@gmail.com](mailto:c27erikson08@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Keywords:* Learning Model, Game Based Learning, Understanding Concepts

*Received :* 22, December

*Revised :* 20, January

*Accepted:* 19, February

©2023 Sipahutar, Mukhtar: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of applying a game-based learning model that can improve students' ability to understand mathematical concepts in the matter of number patterns at SMP Negeri 35 Medan. The type of research is classroom action research with 32 students in class VIII-5 SMP Negeri 35 Medan as subjects. From the data analysis, in the first cycle, 18 students (64.28%) achieved completeness, while 14 students (35.72%) did not complete it with an average grade of 73.66. In cycle II, students who had achieved mastery increased to 24 students (85.71%) while 8 students (14.29%) had not completed with an average grade of 86.38. So it can be concluded that the ability to understand mathematical concepts of SMP Negeri 35 Medan students increased by applying the game-based learning model.

---

## Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SMP Negeri 35 Medan

Charral Erikson Sipahutar<sup>1\*</sup>, Mukhtar<sup>2</sup>

Universitas Negeri Medan

**Corresponding Author:** Charral Erikson Sipahutar [c27erikson08@gmail.com](mailto:c27erikson08@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Kata Kunci:* Model Pembelajaran, *Game Based Learning*, Pemahaman Konsep

*Received :* 22, December

*Revised :* 20, January

*Accepted:* 19, February

©2023 Sipahutar, Mukhtar: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis *game based learning* yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi pola bilangan di SMP Negeri 35 Medan. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dengan subjek adalah siswa/i kelas VIII-5 SMP Negeri 35 Medan sebanyak 32 orang. Dari analisis data, pada siklus I siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 18 siswa (64,28%) sedangkan 14 siswa (35,72%) belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas 73,66. Pada siklus II, siswa yang telah mencapai ketuntasan meningkat menjadi 24 siswa (85,71%) sedangkan 8 siswa (14,29%) belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas 86,38. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP Negeri 35 Medan meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning*.

---

## PENDAHULUAN

Abdurrahman (2018:253) mengemukakan bahwa "matematika merupakan bidang studi yang dipelajari semua siswa dari SD hingga SLTA dan bahkan juga di perguruan tinggi" Artinya di setiap jenjang pendidikan, pengetahuan akan pendidikan matematika sangat penting. Matematika juga dipakai sebagai tolak ukur kelulusan siswa pada Ujian Nasional. Banyak alasan yang membuat mata pelajaran matematika perlu dipelajari oleh siswa.

Ironisnya, pentingnya pembelajaran matematika tidak sejalan dengan minat dan prestasi belajar siswa dalam mempelajari matematika. Kenyataan dilapangan menunjukkan prestasi belajar siswa dibidang matematika masih rendah. Hal ini tercermin dari hasil penelitian TIMSS (Trends in International Mathematics and Science Study) tahun 2015 menunjukkan Indonesia berada pada posisi 41 dari 45 negara peserta dengan perolehan nilai 386. Hasil TIMSS yang dicapai oleh Indonesia yang rendah ini dapat disebabkan antara lain karena peserta didik Indonesia kurang terlatih dalam menyelesaikan soal-soal kontekstual, menuntut penalaran, argumentasi dan kreativitas dalam menyelesaikannya Untuk kemampuan matematika peserta didik Indonesia dalam International Benchmark TIMSS tahun 2011. Dengan kata lain, peserta didik Indonesia masih kesulitan untuk dapat memberikan alasan dengan berbagai jenis bilangan (bilangan bulat, angka negatif, pecahan dan persentase) dalam situasi rutin dan non-rutin dan masih belum mampu menganalisis untuk memberikan alasan atas kesimpulan mereka. Mereka belum dapat mengekspresikan generalisasi aljabar dan masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang melibatkan persamaan, rumus dan fungsi.

Berdasarkan diskusi dengan siswa VII-7 persepsi siswa bahwa pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan kurang menyenangkan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurang baiknya prestasi belajar matematika siswa. Sulitnya matematika disebabkan oleh konsep yang dikaji dalam matematika bersifat abstrak Siswa yang sulit memahami konsep akan cenderung menghapuskan konsep yang diberikan guru tanpa memahami maksud dari isinya Selain itu, guru juga jarang mengaitkan konsep yang sudah dimiliki siswa untuk menemukan konsep baru Hal tersebut menambah kebingungan siswa Sebagaimana dinyatakan oleh Dahar (2006:97) bahwa: "guru dan bahan-bahan pelajaran sangat jarang menolong para siswa dalam menentukan dan menggunakan konsep-konsep relevan dalam struktur kognitif mereka untuk mengasimilasikan pengetahuan baru, akibatnya pada para siswa hanya terjadi belajar hapalan".

Dibutuhkan usaha nyata untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Usaha yang dilakukan diarahkan pada perbaikan perbaikan pembelajaran yang berlangsung dikelas dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Suasana yang menyenangkan, menyenangkan, dan kreatif dapat diberikan kepada siswa model Game Based Learning. Sejalan dengan pendapat (Prensky, 2010) yang mengatakan bahwa "Penggunaan game pembelajaran dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan emosional, mental, dan motorik mereka". Oleh sebab itu, untuk menyampaikan pembelajaran secara efektif, guru perlu

mengenal serta memahami berbagai macam tipe model pembelajaran, hingga bisa memilah model pembelajaran mana yang sangat tepat untuk bidang pengajaran yang hendak diterapkan pada proses belajar mengajar didalam kelas. Salah satu alternatif model pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru untuk berusaha mengupayakan pembelajaran secara efektif adalah dengan menerapkan model pembelajaran Game Based Learning. Harapan dengan digunakannya model pembelajaran Game Based Learning, siswa mampu mengembangkan kemampuan pemahaman konsep yang dimilikinya.

Game based learning merupakan suatu model pembelajaran yang dalam bahasa indonesia dapat diartikan sebagai model pembelajaran berbasis permainan. Dalam hal ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain, karena permainan mempunyai suatu tujuan yaitu bersenang-senang. Game based learning merupakan suatu model yang digunakan menyampaikan materi pembelajaran agar siswa dapat menerima materi dengan mudah. Game based learning ini merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang khusus agar dapat membantu dalam proses kegiatan belajar. Dalam pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain.

Diharapkan dari model pembelajaran Game Based Learning ini, pemahaman materi oleh peserta didik mengalami peningkatan, karena selama proses pembelajaran seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi dan tidak didominasi oleh siswa yang pintar saja. Dari terlibatnya semua siswa dapat dilihat melalui model game based learning ini dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran. Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang rendah diakibatkan oleh penerapan model pembelajaran yang belum sesuai, dan jika ingin meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis, maka guru harus beralih dari model pembelajaran konvensional ke model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Oleh sebab itu, strategi yang dinilai sanggup untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis adalah dengan memakai model pembelajaran Game Based Learning.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning yang dianggap memiliki peluang untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Oleh karena itu, judul dari penelitian ini adalah "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Negeri 35 Medan".

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika**

Relevansi konsep, metode, atau fakta matematika yang dipahami dengan baik saat membuat jaringan pada tingkat relevansi yang tidak rendah menentukan tingkat kemampuan. Ide ini dilihat dari segi pemikiran yang dapat digunakan untuk menjelaskan kumpulan item. Sehubungan dengan topik itu Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003 No. 2 menyatakan bahwa, pemahaman konsep adalah keterampilan matematika yang diharapkan mampu dicapai pada matematika yaitu dengan memperlihatkan pemahaman

tentang konsep matematika, menerangkan keterkaitan antara penerapan konsep serta algoritma secara fleksibel, tepat, efisien, dan akurat dalam penyelesaian masalah.

Memahami konsep matematika adalah bagian penting dari penguasaan mata pelajaran. Hal ini akan mempengaruhi cara di mana proses pembelajaran dilakukan karena pemahaman menyeluruh dari ide-ide yang terlibat dalam belajar matematika sangat penting untuk memahami materi pelajaran dengan baik. Jika siswa dapat memahami apa yang akan dipelajari, maka proses pembelajaran matematika akan berjalan dengan lancar. Menurut Hudojo (2016:107), agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, konsep, kerangka kerja teorema, dan rumus tidak perlu diberikan kepada mereka dengan cara yang tertata secara kaku selama pembicaraan matematika. Siswa dapat memahami konsep jika dapat mengenali, memahami, dan menerapkan konsep, metode, prinsip, dan gagasan matematika, menurut Bani (2011:16).

### **Model Pembelajaran *Game Based Learning***

Game Based Learning merupakan salah satu bagian dari pembelajaran kooperatif, kemudian tahapan-tahapan pembelajaran kooperatif juga diikuti dengan tahapan kegiatan (langkah-langkah) dalam paradigma pembelajaran Game Based Learning. Ada enam langkah atau tahapan utama dalam pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif, menurut Trianto (2013: 66), antara lain mengkomunikasikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, menempatkan siswa ke dalam kelompok kooperatif, mengarahkan kelompok untuk bekerja dan belajar, mengevaluasi, dan bermanfaat.

Respon cepat (reaksi) siswa dalam model pembelajaran Game Based Learning, di mana siswa terus berpartisipasi dan menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan, adalah salah satu fitur yang paling menonjol. Selain meningkatkan minat siswa, pendekatan pembelajaran berbasis permainan memberi siswa umpan balik langsung tentang seberapa efektif mereka menangani kesulitan yang diberikan kepada mereka. Setiap siswa mengalami dan berpartisipasi dalam proses dengan sifat unik mereka, memungkinkan keterlibatan yang lengkap dan intens.

### **METODOLOGI**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 35 Medan yang berlokasi di jalan Jl. Williem Iskandar Psr 5, Bandar Selamat, Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 35 Medan tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 32 orang. Jenis penelitian ini disebut penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian tindakan yang dilakukan oleh peneliti yang berperan sebagai guru atau bekerja dengan rekan lain untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas mereka dengan menerapkan tindakan tertentu dalam satu siklus. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa dalam pembelajaran di kelas dengan menerapkan model pembelajaran berbasis

permainan. Penelitian ini memiliki siklus perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang sejalan dengan jenis penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas. Setiap siklus dijalankan sesuai dengan perubahan yang diinginkan.

## **HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan tes pemahaman konsep matematis siklus I yang memuat tiga indikator pemahaman konsep matematis, diperoleh sebagai berikut :

1. Menyatakan ulang sebuah konsep

Berdasarkan jawaban siswa dalam tes kemampuan pemahaman konsep I, total skor kemampuan siswa dalam menyatakan ulang konsep adalah 90 dari skor maksimal 112 dengan persentase 77,68%. Dari hasil yang diperoleh, tingkat kemampuan pemahaman konsep siswa di kelas VIII-5 SMP Negeri 35 Medan dalam menyatakan ulang konsep adalah kategori cukup

2. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis

Berdasarkan konsep yang mampu mereka presentasikan dalam representasi matematis yang berbeda, siswa menerima skor total 76 dari 112 poin yang mungkin, atau persentase 67,86%, pada tes kemampuan pemahaman konsep I. Menurut temuan, siswa di siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 35 Medan memiliki tingkat pemahaman konsep yang rendah ketika konsep disajikan dalam berbagai representasi matematis

3. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah

Berdasarkan jawaban siswa dalam tes kemampuan konsep I, total skor kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam penyelesaian masalah adalah 168 dari skor maksimal 224 dengan presentase 74,55%. Dari hasil yang diperoleh, tingkat kemampuan pemahaman konsep siswa di kelas VIII-5 SMP Negeri 35 Medan dalam mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam penyelesaian masalah adalah cukup

Hasil tes kemampuan pemahaman konsep siswa siklus I ialah 4 siswa (14,28%) memiliki kemampuan sangat tinggi, 9 siswa (32,14%) memiliki kemampuan tinggi, 5 siswa (17,85%) memiliki kemampuan cukup kemampuan, 7 siswa (25%) memiliki kemampuan rendah, dan 3 siswa (10,71%) memiliki kemampuan sangat rendah. Dari hasil tersebut terlihat bahwa 18 dari 28 siswa atau 64,28% telah menguasai konsep yang dipersyaratkan, yaitu mereka yang memperoleh nilai  $\geq 70$  dan memperoleh nilai rata-rata 73,66.

Meskipun terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas, penelitian ini belum dianggap memenuhi kriteria keberhasilannya. Hal ini disebabkan persentase ketuntasan klasikal siklus I yang sebesar 64,28% masih kurang dari tingkat ketuntasan klasikal yang dipersyaratkan ( $\geq 85\%$ ). Oleh karena itu, penelitian ini harus dilanjutkan ke siklus II, dimana hasil tes akan digunakan sebagai pedoman untuk menyarankan tindakan yang akan membantu siswa yang

mengalami kesulitan belajar memecahkan masalah yang memerlukan pemahaman konseptual.

Hasil tes kemampuan pemahaman konsep siswa pada siklus II ditampilkan dalam bentuk tabel secara keseluruhan, dengan kemampuan sangat tinggi 12 siswa (42,85%), kemampuan sangat tinggi 11 siswa (39,28%), kemampuan cukup 1 siswa (3,57%). kemampuan, tiga siswa (10,71%) memiliki kemampuan rendah, dan satu siswa (3,57%) memiliki kemampuan sangat rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa 24 dari 28 siswa (85,71%) telah mencapai tingkat pemahaman konsep yang dipersyaratkan untuk konsep yang ditargetkan, yaitu siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$  dengan nilai rata-rata 85. sehingga siswa di kelas VIII-5 dikategorikan memiliki kemampuan pemahaman konsep yang tinggi.

Dari analisis hasil tes pada siklus II yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa, karena siswa sudah lebih aktif dalam diskusi dan dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas sudah kondusif. Siswa juga mampu menyelesaikan permasalahan berdasarkan indikator kemampuan pemahaman konsep. Peningkatan ini terjadi setelah diterapkan model pembelajaran Game Based Learning dengan pengelompokan kelompok yang berbeda pada siklus II. Didapat sebanyak 24 siswa atau 85,71% telah mencapai standar kemampuan pemahaman konsep yang ditargetkan, yaitu siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$ , dengan nilai rata-rata kelas adalah 85.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematis siswa pada materi pola bilangan dengan menerapkan model pembelajaran Game Based Learning telah meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. adanya peningkatan proporsi siswa yang dapat memahami konsep minimal sampai taraf cukup. Jika dibandingkan dengan kondisi awal, pada siklus I terjadi peningkatan 11 siswa (39,28%) yang memiliki kemampuan pemahaman konsep minimal sedang, dan pada siklus II terdapat peningkatan 6 siswa (21,42%) yang memiliki kemampuan pemahaman konsep minimal. kemampuan memahami kategori minimal sedang dari siklus I.

Tabel 1. Deskripsi Kategori Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Tiap Siklus

Nilai	Tingkat Kemampuan	Tes Awal	Tes Siklus I	Tes Siklus II
$90 \leq ST < 100$	Sangat Tinggi	0	4	12
$80 \leq ST < 90$	Tinggi	2	9	11
$70 \leq ST < 80$	Cukup	5	5	1
$60 \leq ST < 70$	Rendah	9	7	3
$< 60$	Sangat Rendah	12	3	1
$\Sigma$		28	28	28
Rata-rata		59,23	73,66	86,38

Berdasarkan analisis data, peneliti dapat mengatakan siklus I belum mencapai target 85% atau 64,28% dengan pembelajaran matematika menggunakan pembelajaran game based learning secara siklus. Sedangkan pada siklus II setelah pergantian kelompok, kondisi belajar mengajar menjadi lebih baik, siswa lebih terlibat, dan kemampuan setiap kelompok lebih merata maka siklus II mengalami peningkatan, sehingga dapat dikatakan penelitian ini berhasil dan tercapai karena:

1. Hasil tes kemampuan pemahaman konsep untuk setiap indikator telah meningkat.
2. Hasil tes kemampuan pemahaman konsep untuk setiap siklus telah mengalami peningkatan.
3. Hasil observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning pada siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 35 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023 meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dengan meningkatkan skornya dari 64,28% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II, dan ini berhasil. Berdasarkan temuan ini, dimungkinkan untuk menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan untuk membantu siswa lebih memahami ide-ide matematika.

## **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Penerapan model pembelajaran Game Based Learning dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 35 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan siklus kedua memenuhi kriteria ketuntasan. Meningkatnya proporsi siswa yang memenuhi standar minimal pemahaman konsep siswa pada kriteria sedang (ketuntasan klasikal) dan nilai rata-rata nilai yang diperoleh dari setiap siklus keduanya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa. Menurut data yang dikumpulkan, hanya 7 siswa (atau 25%) dari kelompok awal yang mendapat nilai ketuntasan 59,23. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat 7 siswa menjadi 18 siswa (64,28%) pada siklus I yang menunjukkan peningkatan keterampilan kombinatorik siswa. Nilai rata-rata kelas juga naik menjadi 73,66. Pada siklus II juga terjadi peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa yang dibuktikan dengan peningkatan proporsi ketuntasan dari 18 menjadi 24 (85,71%) dan peningkatan rata-rata kelas menjadi 86,38.

## **PENELITIAN LANJUTAN**

Setiap penelitian memiliki keterbatasan; dengan demikian, diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian tambahan tentang penggunaan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep lain dan penerapannya pada berbagai mata pelajaran agar dapat melakukan penelitian serupa. Dan diharapkan lebih berhasil dalam menyelesaikan masalah pemahaman konsep dan dalam mengatasi kekurangan pada penelitian sebelumnya.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis sangat ingin menyampaikan ucapan terima kasih banyak kepada Prof. Dr. Mukhtar, M.Pd sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan tenaga ditengah kesibukan untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sejak awal penulisan proposal, penelitian, hingga akhir penulisan skripsi ini. Teristimewa rasa dan ucapan terima kasih yang sangat mendalam penulis sampaikan kepada Ibunda Sonny Elfrida Purba untuk setiap tetes keringat dan air mata, untuk setiap doa dan kasih sayang yang tak pernah berkurang, untuk harapan yang tak pernah henti dan terima kasih atas perjuangan dan pengorbanan yang telah dilakukan untuk penulis selama ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih untuk setiap waktu dan semangat yang telah diberika oleh Keluarga Besar Pendidikan Matematika E 2018 dan anggota Kelompok Belajar Bersama dan semua teman-teman yang tak dapat penulis sebutkan satu per satu penulis ucapkan sekali lagi terima kasih.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdurrahman, M. (2018). *Anak Berkesulitan Belajar : Teori, Diagnosis, dan Remediasiny*. Rineka Cipta : Jakarta
- Bani, Asmar. (2017) Meningkatkan kemampuan pemahaman dan penalaran Matematika Siswa SMP melalui Pembelajaran Penemuan Terbimbing. SPS UPI Bandung. *Jurnal Pendidikan* Vol.1 No1.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi Untu Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. *Permendiknas-no-22-tahun-2006-isi-pdf*.
- Hudojo, Herman. (2016). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. UM Press: Malang
- Prensky, M. (2010). *Digital Game-Based learning*. USA: McGraw Hill.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Penerbit Kencana: Jakarta