



Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar

Sasna Wati¹, Nurmin Aminun², Mitrakasih La Ode Onde³

^{1,2,3}Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: sasnawati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 9 Talaga Raya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental design. Subyek penelitian ini adalah siswa VB sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 34 siswa menggunakan media crossword puzzle sedangkan kelas VA dengan 32 siswa di pilih sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Dengan uji analisis data menggunakan uji persyaratan analisis yang di mana ada uji normalitas, homogenitas dan uji t independent. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwasanya di peroleh data uji iindependen sampel test yaitu nilai sig (2-tailed) ,009 < 0,05 sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 di terima sehingga ada pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dengan respon angket kepuasan siswa sebesar 85% dengan kategori sangat puas. Hal ini tunjukan pada perbedaan nilai rata-rata pretest eksperimen 83.13 lebih besar di dibandingkan pretest kontrol sebesar 71.88.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, *Crossword Puzzle*

ABSTRACT

This study was conducted with the aim of determining the effect of crossword puzzle learning media on student learning outcomes in social studies subjects of class V SD Negeri 9 Talaga Raya. This study is a quantitative study with a quasi-experimental design research type. The subjects of this study were VB students as an experimental class consisting of 34 students using crossword puzzle media while class VA with 32 students was selected as a control class using a conventional learning model. Data collection techniques used were observation, tests, questionnaires, and documentation. With the data analysis test using the analysis requirements test where there is a normality test, homogeneity and independent t test. Based on the results of the study and data analysis, the independent sample test data was obtained, namely the sig value (2-tailed), 009 < 0.05 so that it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted so that there is an effect on student learning outcomes in social studies subjects using crossword puzzle learning media with a student satisfaction questionnaire response of 85% with a very satisfied category. This is shown in the difference in the average value of the experimental pretest of 83.13 which is greater than the control pretest of 71.88.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, *Crossword Puzzle*

© 2024 Universitas Muhammadiyah Buton
Under the license CC BY-SA 4.0



1. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia adalah sesuatu hal yang sangat penting tercantum dalam undang-undang nomor 20 tahun 2023 tentang sistem pendidikan nasional Indonesia bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dalam hal ini faktor utama yang berperan penting adalah sekolah. Sekolah adalah suatu institusi pendidikan formal yang di mana tempat siswa menambah ilmu dan pengetahuan. sekolah juga menjadi bagian penting dari struktur masyarakat menanggapi tantangan aktual dalam masyarakat, selain itu sekolah berperan sebagai lingkungan kedua yang mana anak-anak dapat mengembangkan kepribadian mereka melalui latihan dan pengalaman. Maka dalam meningkatkan kualitas sekolah dan kemajuan sekolah di perlukan kerja sama seluruh individu yang terlibat dalam proses pencapaian tujuan khusus untuk pengajar.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku (mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku dan hal ini diperoleh melalui latihan atau pengalaman) yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak. Belajar juga adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang diberikan. Untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran, maka pendidik dapat melihat hasil belajar yang diperoleh pembelajar. Oleh karena itu hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur atau patokan untuk mengembangkan keterampilan dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat dicapai. Perubahan yang terjadi setelah seseorang belajar menunjukkan suatu hasil yang dapat juga dikatakan sebagai hasil belajar. Di sekolah peserta didik dapat ditentukan hasil belajarnya setelah melakukan evaluasi belajar.

Menurut (Sudjana, 2009) Objek penilaian hasil penting di ketahui agar memudahkan guru dalam menyusun alat evaluasi nya. Objek penilaian tersebut di bagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, efektif dan psikomotor. Ketiga sasaran tersebut harus evaluasi secara menyeluruh, artinya jangan hanya menilai segi penguasaan materi semata, juga harus menilai segi perubahan tingkah laku dan proses mengajar dan belajar itu sendiri secara adil. Hasil belajar siswa dapat di ketahui dengann melalui evaluasi atau assessment, karena dengan cara itulah dapat di ketahuai tinggi rendahnya hasil belajar siswa atau baik buruknya presentasi belajar peserta didik. Di samping itu evaluasi berguna pula untuk mengukur tingkat kemajuan yang di capai oleh siswa dalam satu kurun waktu proses belajar tertentu, juga untuk mengukur posisi atau keberadaan siswa dalam kelompok kelas serta mengetahui tingkat usaha belajar seorang siswa.

Guru adalah seorang pendidik yang memiliki tanggung jawab untuk memberikan pengajaran kepada siswa bukan hanya itu saja guru juga mempunyai tugas yang sangat penting dalam kegiatan yang ada di sekolah saat proses pembelajaran karena sebuah kemajuan dan peningkatan kualitas tergantung pada kinerja para guru untuk memberikan arahan dan bimbingan terhadap siswa dalam proses belajar mengajar dengan kreatif pendidik menggunakan media dan model pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran sangat penting di terapkan dalam proses pembelajaran dapat menambah semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran banyak media yang dapat di terapkan. Tetapi saat ini belum banyak di terapkan media dalam proses pembelajaran di sekolah di karenakan kurangnya fasilitas sehingga model pembelajaran masih berpusat pada guru yang mengakibatkan kurang efektif pembelajaran.

Hasil observasi sebelumnya diperoleh data di kelas VB ada 12 siswa (37,5%) yang mencakupi nilai KKM dan 22 siswa (62,5%) yang tidak mencakupi nilai KKM sedangkan kelas VA ada 15 siswa (46,875%) yang mencakupi nilai KKM dan 17 siswa (53,125) yang tidak mencakupi nilai KKM dengan KKM yang di tentukan 70. Penyebab dari permasalahan tersebut siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan kurang media pembelajaran. mengatasi permasalahan peneliti menerapkan media pembelajaran crossword puzzle. Hal ini dapat menambah semangat siswa dan menambah kosa kata siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Khalilullah (2012:23) media crossword puzzle merupakan media sederhana untuk di terapkan ketika proses belajar mengajar yang menyenangkan dan pada akhirnya di harapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta sifat bersaing sehingga dapat mendorong siswa berlomba-lomba maju kedepan.

Menurut (Said dan Budimanjaya, 2016) Crossword puzzle dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki silang (TTS). Crossword puzzle adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Menurut (Zulfikri, 2023) Crossword puzzle merupakan media pembelajaran susunan teks peninjau dalam bentuk teka-teki silang yang dapat menumbuhkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Crossword puzzle (teka-teki silang) ini merupakan salah satu media pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki silang, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Teka-teki silang yang di maksudkan bahwa selain ada unsur permainan ada juga unsur pendidikannya, dimana dengan mengisi teka-teki silang tersebut secara sadar ataupun tidak sadar peserta didik itu belajar sehingga di harapkan selain kesenangan juga di dapatkan pengetahuan dan pemahaman dalam materi pelajaran.

Fungsi kegunaan dari teka-teki silang itu sendiri yaitu membangunkan saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak di biasakan untuk terus menerus belajar dengan santai, selain itu dengan media ini dapat membuat siswa tidak cepat bosan dengan materi yang di ajarkan oleh guru. Karena fungsi dari teka-teki silang inilah yang dapat di jadikan senjata bagi guru untuk mengetahui pemahaman siswa setelah materi yang di ajarkan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Quasi Experimental design dengan jenis penelitian quasi eksperimental design. Subyek penelitian ini adalah siswa VB sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 34 siswa menggunakan media crossword puzzle sedangkan kelas VA dengan 32 siswa di pilih sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Desain Penelitian Quasi Eksperimen

Kelompok	Tes Awal (pre-test)	Perlakuan	Tes Akhir (post-test)
Eksperimen	Q1	X1	Q1X1
Kontrol	Q3	X2	Q3X2

Keterangan:

Q1 = Pre-test kelas eksperimen

Q3 = Pre –test kelas kontrol

X1 = Perlakuan pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran media crossword puzzle

X2 = Perlakuan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional

Q1X1 = Post-test eksperimen

Q3X2 = Post-test kontrol

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Peneliti ini menggunakan metode analisis data dengan melakukan uji-t (t-test). Sebelum menjalankan uji-t, langkah awalnya adalah melakukan uji persyaratan, seperti uji normalitas dan uji homogenitas, sebagai prasyarat untuk melanjutkan penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 9 Talaga Raya

Tabel 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Pada Guru

No	Pertemuan	Sub Pokok Bahasa	Presentase Kelas (%)	
			Crosswrd Puzzle	Konvensional
1.	Pertemuan	Jenis usaha yang di kelolah sendiri	83,3	80
2.	Pertemuan	Jenis usaha yang di kelolah kelompok	100	100
3.	Pertemuan	Jenis usaha yang di kelolah sendiri dan kelompok	100	100
Rata Rata Keterlaksanaan			94,4	93,3

Tabel diatas menjelaskan bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama baik di kelas yang diterapkan media crossword puzzle maupun model konvensional belum mencapai dalam hal ini di kelas diajarkan dengan media crossword puzzle mencapai keterlaksanaan sebesar 83,3% dan kelas yang

di ajarkan dengan model konvensional sebesar 80%. Pada pertemuan ke dua dan ketiga terlihat bahwa keterlaksanaan pembelajaran meningkat sampai mencapai 100%. Tabel diatas juga menjelaskan bahwa rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada kelas yang di ajar menggunakan media crossword puzzle mencapai 94.4% sedangkan menggunakan metode konvensional mencapai 93,3%.

Tabel 3. Analisis Statistik Deskriptif Data Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest Eksperimen	32	20	70	45,63	14,354
posttest eksperimen	32	50	100	83,13	14,466
pretest kontrol	32	10	80	46,87	17,121
posttest kontrol	32	30	100	71,88	18,741
Valid N (listwise)	32				

Tabel diatas menunjukkan bahwa data hasil belajar kelas eksperimen yang di ajarkan menggunakan media crossword puzzle dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol masih tergolong rendah. Hal ini menunjukan bahwa seluruh siswa belum memahami jeni usaha yang di kelolah sendiri dan kelompok. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan awal siswa pada materi jenis usaha yang dikelolah sendiri dan kelompok di tinjau dari hasil pretest tergolong rendah. Fungsi pemberian pretest untuk di bandingkan dengan kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan pembelajaran dalam mengami peningkatan signifikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttes

Tests of Normality				
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	pretest eksperimen	,182	32	,188
	Posttesteksperimen	,191	32	,313
	pretest kontrol	,166	32	,375
	posttest kontrol	,134	32	,656
Lilliefors Significance Correction				

Tabel diatas menunjukan bahwa nilai Sig (2-tailed) dari nilai pretest eksperimen dan pretest kontrol, untuk hasil belajar siswa kelas pada materi jenis usaha yang di kelolah sendiri dan kelompok dan nilai sig posttest baik menggunakan media crossword puzzle maupun menggunakan metode konvensional adalah berdistribusi normal, dengan kriteria pengujian di tolak atau di terima berdasarkan nilai signifikasi 5% adalah sebagai berikut:

$H_0 > H_a$ maka H_0 di terima atau data berdistribusi normal

$H_0 < H_a$ di terima atau data berdistribusi normal

Pernyataan diatas dapat ditarik simpulkan bahwa nilai N gain siswa pada kelas eksperimen dan kontrol yang di peroleh keduanya berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Homogenitas Data Pretest Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	,726	1	62	,397
	Based on Median	,510	1	62	,478
	Based on Median and with adjusted df	,510	1	60,856	,478
	Based on trimmed mean	,697	1	62	,407

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai nilai signifikasi statistik uji levene untuk data pretest adalah 0,379 dan nilai posttest adalah 0,305 jadi nilai signifikasi ini lebih besar dari taraf kepercayaan 0,05 maka H_0 di terima. Sehingga dapat simpulkan bahwa nilai memiliki varians yang sama atau homogen.

Tabel 6. Hasil Homogenitas Data Posttes Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	1,069	1	62	,305
	Based on Median	,929	1	62	,339
	Based on Median and with adjusted df	,929	1	56,416	,339
	Based on trimmed mean	1,112	1	124	,296

Tabel diatas menjelaskan bahwa hasil uji homogenitas dengan analisis uji levene statistik pada taraf signifikasi atau 0,05 dan keputusan di ambil berdasarkan ketentuan penguji hipotesis homogenitas yaitu jika $sig \geq 0,05$ (5%) maka H_0 , miliki varians yang sama atau homogen.

Tabel 7. Data Hasil Uji *Independent t-test*

		F	sig	T	Df	Sig (2-tailed)	Mean difference	Std. Error Difference	95% confidence interval of the difference	
									upper	Lower
Hasil Belajar	Equal variances	1,069	,305	2,688	62	,009	11,250	4,185	2,884	19,616
	Assumed									
	Equal variances not Ass			2,688	58,264	,009	11,250	4,185	2,875	19,627

ume
d

Tabel diatas menjelaskan bahwa Asymp sig ,009 < α = 0,05. Sehingga H_0 di tolak artinya H_1 di terima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara siswa yang di ajarkan menggunakan media pembelajaran crossword puzzle dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Juga didukung dengan rekapitulasi analisis angket respon yang memberikan respon positif sebesar 85% termasuk dalam kategori sangat puas.

3.2. Pembahasan

Penelitian dengan menggunakan observasi, angket dan tes. Diperoleh data penelitian dari observasi terdapat peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 94,4% dan kelas kontrol 93,3% sehingga keterlaksanaan pembelajaran dinyatakan sangat baik. Adapun hasil angket tentang kepuasan siswa tentang media pembelajaran media crossword puzzle juga mendukung analisis dengan respon positif sebesar 85% yang termasuk dalam kategori sangat puas dengan demikian media pembelajaran crossword puzzle di nyatakan sangat puas sedangkan data hasil penelitian pretest dan posttest eksperimen hasil belajar IPS. Yaitu 45,63 menjadi 83,13 dan nilai rata-rata pretest dan posttest kontrol yaitu 46,87 menjadi 71,88 dan setelah itu akan uji prasyarat.

Penelitian ini di lakukan 3 kali pertemuan untuk masing-masing kelas. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan media crossword puzzle. Berdasarkan hasil analisis dan pengelolaan data dalam penelitian di peroleh data dari uji t sig ,009 < 0,05 ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran crossword puzzle sangat penting dalam hasil belajar siswa, sehingga dalam proses pembelajaran media crossword puzzle akan meningkatkan hasil belajar siswa menjadi maksimal. Hal itu menunjukan adanya pengaruh media pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas VB SD Negeri 9 Talaga Raya.

4. Kesimpulan

Pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 9 Talaga Raya dapat diperoleh data statistik deskriptif pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol mengalami peningkatan nilai yang dimana kelas kontrol memiliki nilai rata-rata dari 46,87 menjadi 71,88 sedangkan pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata dari 45.63 menjadi 83,13 dan diperkuat dengan perolehan nilai independen sampel test yaitu nilai sig (2- tailed) ,009 < 0,05 sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima yang berarti ada pengaruh media pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Abdul Aziz wahab, dkk. (2005). Konsep Dasar IPS. Jakarta: Universitas Terbuka
- A.Muri Yusuf. (2015). Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group
- Alamsyah said dan Andi Budimanjaya. (2016). 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri

- Eka Rosmitha Sari, Muhammad Yusnan, Irman Matje. (2022). *Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran*. Jurnal Eduscience Vo.9 No.2
- Eprianti, M., Palembang, U. P., Dedy, A., Palembang, U. P., Nurhasana, P. D., & Palembang, U. P. (2022). Pengaruh Strategi Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Lais. 4(1).
- Hermansyah Trimantara. (2015). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kelompok Kecil Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Jurnal Trampil, No 2, Vol 2, ISSN: 2355-1925, h 226
- Hisyam Zaini dan Bermawiy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. (2016). Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: CTSD
- Ida Fiteriani, Iswatun Solekha. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Kontextual Teaching and Learning (TCL) Pada Siswa Kelas V MI Raden Intan Wonodadi Kecamatan Gading Rejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016, Jurnal Trampil No: 1, Vol: 3, Edisi Juni, ISSN: 2355- 1925
- Idris, M., & Hermansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri 78 Palembang. Innovative: journal of social science research, 3 (3), 5600-5612.
- M. Yusuf T, Mutmainnah Amin. (2016). Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, Jurnal Trampil, No 01, ISSN 2301- 7562
- Muhibin Syah, M.Ed. (2008). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, Edisi Revisi 97, Cetakan 14
- Melvin L. Silberman. (2006). Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nusamedia
- Nana Sudjana. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nafisah, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Eksperimen di SDN Cangkudu 03 Kecamatan Balaraja Kab. Tangerang) (Doctoral dissertation, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten).
- Poerwanti, E. Dkk. (2008). Asesmen Pembelajaran SD. Jakarta: direktorat jendral pendidikantinggi departemen pendidikan nasional.
- Rahadi Aristio, (2013). Manajemen Berbasis sekolah. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikdasmen Direktorat Tenaga Pendidikan.
- Samarinda, E. P., Handayani, T., & Sofyan, F. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V MIN 08 Muara Enim. ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(4), 752-755.

- Suharti, A. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV PADA MATA PELAJARAN IPS DI SDN CANDIPARI 1 PORONG (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo).
- Sanjaya, Wina. (2014). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Predana Media Group
- Said Almsyah dan Budimanjaya Andi (2017). 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa. Kencana: jakarta.