

DOCUMENT

1701-3511-1-SM

SCORE

100 of 100

ISSUES FOUND IN THIS TEXT

0

PLAGIARISM

7%

Contextual Spelling

Checking disabled

Grammar

Checking disabled

Punctuation

Checking disabled

Sentence Structure

Checking disabled

Style

Checking disabled

Vocabulary enhancement

 No errors

1701-3511-1-SM

JKPM, VOLUME 2 NOMOR 2, SEPTEMBER 2015

ISSN : 2339-2444

25

<http://jurnal.unimus.ac.id>

KEEFEKTIFAN PENGGABUNGAN MODEL
PEMBELAJARAN KUMON DAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT BERBASIS PENDIDIKAN
KARAKTER TERHADAP PRESTASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATERI STATISTIKA
KELAS VII

Eksan Sutrisno¹, Iswahyudi Joko Suprayitno², Martyana
Prihaswati³

^{1,2,3}Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Muhammadiyah email :

eksansutrisno@gmail.com¹

email : matematikawan.mr.joe@gmail.com²

email : martyanaprihaswati@gmail.com³

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model ¹ pembelajaran Kumon dan Teams Games Tournament berbasis Pendidikan Karakter. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Analisis telah dilakukan dan mendapatkan hasil yaitu peserta didik yang diberi model pembelajaran Kumon dan Teams Games Tournament berbasis Pendidikan Karakter telah mencapai ketuntasan prestasi belajar dengan rata-rata prestasi belajar yang diperoleh adalah 81,81 dengan kriteria ketuntasan minimum 77. Uji Pengaruh menunjukkan bahwa keaktifan ² memiliki pengaruh sebesar 0,1 %, sedangkan keterampilan proses memiliki pengaruh sebesar

¹ Unoriginal text: 9 words
www.e-jurnal.com/2016/06/keefektifa...

² Unoriginal text: 47 words
www.e-jurnal.com/2016/06/keefektifa...

0,2 % serta keaktifan dan keterampilan proses memiliki pengaruh sebesar 0,2 %. Uji beda menunjukkan bahwa model berbasis masalah dibandingkan dengan model Kumon dan Teams Games Tournament berbasis Pendidikan Karakter tidak memiliki perbedaan. Namun secara statistika model berbasis masalah lebih baik daripada model Kumon³ dan Teams Games Tournament berbasis Pendidikan Karakter karena memiliki nilai 84,91 lebih dari 81,81. Dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini kurang efektif.

³ Unoriginal text: 30 words
www.e-jurnal.com/2016/06/keefektifa...

Kata kunci: Kumon dan Teams Games Tournament, keaktifan, keterampilan proses⁴

⁴ Unoriginal text: 28 words
www.e-jurnal.com/2016/06/keefektifa...

PENDAHULUAN

Matematika adalah mata pelajaran yang sering sekali dikatakan mata pelajaran yang sulit. Masalah belajar sangatlah kompleks,

Darsono (2000) menyebutkan beberapa jenis masalah belajar yaitu (1) kemampuan belajar yang belum memadai, (2) sikap belajar yang kurang, (3) bakat dan minat tidak ada kecocokan, (4) kondisi fisik yang tidak mendukung, (5) sarana belajar belum terpenuhi, dan (6) lingkungan belajar yang buruk.

Hasil Wawancara didapatkan di SMP Negeri 1 Rembang pada mata pelajaran

Matematika menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dimana seorang guru harus mengaitkan suatu materi pembelajaran dengan kondisi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik kesulitan menyerap materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini mengakibatkan prestasi belajar peserta didik tidak maksimal dan dibuktikan dengan

hasil yang dicapai dalam Ujian Akhir Sekolah (UAS) rata-rata nilai Matematika adalah 64,28 dengan Kriteria Ketuntasan Minimum

(KKM) adalah 75. Pada saat materi statistika, guru mata pelajaran mengatakan kesulitan dalam mencari kaitan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari. Saat pembelajaran peserta didik dibuat sebuah kelompok diskusi yang terdiri dari 4 peserta didik di setiap kelompoknya. Meskipun sudah dibentuk sebuah kelompok keaktifan dalam kelas masih belum maksimal. Hal ini dibuktikan pada saat pembelajaran peserta didik banyak yang masih takut bertanya tentang kesulitan dalam pembelajaran yang telah disampaikan, padahal sudah diberi informasi nilai tambahan. Keterampilan proses peserta didik pun ikut dipengaruhi. Karena peserta didik kesulitan dalam menyerap pembelajaran. Akibatnya peserta didik belum mampu untuk mengkomunikasikan hasil yang didapat dengan peserta didik lain. Hal ini

menyebabkan keterampilan proses peserta didik kurang maksimal.

Menurut permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa metode berbasis masalah masih kurang maksimal. Peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran Kumon dan Teams Games Tournament (TGT) berbasis Pendidikan Karakter pada pembelajaran materi Statistika kelas VII di SMP Negeri 1 Rembang. Model pembelajaran Kumon adalah model perseorangan, dimana model ini mendasarkan kepada perbedaan setiap peserta didik yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Huda (2013) mengatakan bahwa metode Kumon telah digunakan oleh lembaga pendidikan negeri maupun swasta di berbagai negara maju lebih dari 50 tahun dan terus berkembang sampai sekarang. Kelebihan yang dimiliki model Kumon adalah model pembelajarannya menitik beratkan kepada kemampuan dasar peserta didik, jadi peserta didik diberi suatu soal tentang kemampuan awal masing-masing

sebelum memulai pembelajaran. Hal ini berguna untuk memudahkan peserta didik menyerap pembelajaran karena guru sudah mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik. Sedangkan model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang berpacu pada kompetisi peserta didik dimana nantinya akan ada persaingan dan penghargaan yang dapat memicu kinerja otak menjadi lebih maksimal. Penggabungan model pembelajaran Kumon dan TGT secara garis besar menggabungkan langkah-langkah (sintak) dari dua model tersebut. Secara inti, dua model ini diterapkan dalam pembelajaran karena dapat saling berkolaborasi dan saling mendukung satu sama lain. Model Kumon yang berpacu pada setiap tingkat peserta didik dan didorong oleh model TGT yang memiliki daya tarik peserta didik untuk menjadi lebih meningkatkan prestasi belajar karena setiap peserta didik yang berhasil akan diberi penghargaan dari guru. Dengan adanya gabungan dari dua model tersebut diharapkan prestasi belajar peserta didik dan keaktifan serta keterampilan proses peserta didik. Pengertian dari berbasis Pendidikan Karakter adalah pembelajaran yang didasari dengan karakter. Basis Pendidikan Karakter yang diterapkan dalam pembelajaran bertujuan untuk memberikan dorongan peserta didik agar termotivasi dalam pembelajaran, karena peserta didik diberi video karakter sebelum memulai pembelajaran.

Penelitian yang relevan tentang model pembelajaran Kumon di Sekolah Menengah Pertama dari Juariyah (2013) dengan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Metode Kumon terhadap Pemahaman Konsep Segi Empat Kelas VII SMP Negeri 1 Cigandamekar Kabupaten Kuningan" tertulis bahwa metode Kumon memberikan pengaruh positif sebesar 0,266 yang berarti meningkatkan pemahaman konsep Matematika, dan respon peserta didik terhadap pembelajaran Kumon didapatkan 90,47 % peserta didik memberikan respon baik sementara 9,53 % memberikan respon netral". Adapun penelitian yang relevan tentang pembelajaran yang berbasis Pendidikan Karakter dari Maharani (2013) dengan judul "Keefektifan Model

STAD berbasis Pendidikan Karakter berbantuan CD Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Prisma dan Limas kelas VIII SMP Negeri 1 Lasem⁵ mengatakan bahwa basis Pendidikan Karakter yang digunakan efektif terhadap penelitian yang telah dilakukan.

Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan Model pembelajaran Kumon berbasis Pendidikan Karakter yang akan diterapkan dalam skripsi yang berjudul "Keefektifan Penggabungan Model Pembelajaran Kumon dan Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada materi Statistika Kelas VII"⁶ yang akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rembang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Cholid (dalam Darmawan, 2013: 39) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan guna mendapatkan suatu informasi yang diinginkan oleh peneliti melalui eksperimen yang membatasi kontrol semua variabel yang ada.

Darmawan (2013) menyimpulkan populasi adalah keseluruhan sumber data dalam penelitian yang dilakukan akan tetapi memiliki suatu batas terhadap jumlah dan luasnya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri⁷ 1 Rembang kelas VII tahun ajaran 2014/2015. Secara umum,

pengertian sampel adalah bagian kecil dari populasi. Penelitian ini memilih tiga kelas dalam penelitian yaitu kelas eksperimen, kontrol, dan uji coba. Kelas yang dipilih dalam sampel adalah kelas VII G sebagai kelas eksperimen, VII H sebagai kelas kontrol, dan VII I sebagai kelas uji coba pada tahun ajaran 2014/2015 di SMP Negeri

⁵ Unoriginal text: 23 words
lib.unnes.ac.id/18679/

⁶ Unoriginal text: 13 words
www.e-jurnal.com/2016/06/keefektifa...

1 Rembang. Variabel penelitian adalah suatu hal yang ditentukan oleh peneliti yang digunakan dalam penelitian dengan tujuan memperoleh informasi yang kemudian ditarik suatu kesimpulan (Darmawan, 2013). Berikut adalah variabel bebas dan terikat dalam penelitian. Darmawan (2013) menyimpulkan variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah keaktifan dan keterampilan proses. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi variabel bebas (Darmawan, 2013). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rembang pada tahun ajaran 2014/2015 pada materi statistika kelas VII. Penelitian telah dilaksanakan pada tanggal 13 – 27 April 2015. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah dengan menggunakan angket, wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang variabel bebas dalam penelitian, observasi untuk melihat keadaan siswa dan lingkungan, wawancara untuk mencari data sebelum melakukan penelitian, dokumentasi untuk mengetahui kemampuan peserta didik, dan tes untuk mengambil data tentang variabel terikat dalam penelitian. Teknik analisis data digunakan untuk menguji data yang telah diambil dalam penelitian. Sebelum soal evaluasi diberikan kepada peserta didik soal tersebut di uji coba terlebih dahulu dengan menggunakan uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. 8 Angket pun demikian sebelum digunakan untuk mengambil data juga di uji coba terlebih dahulu dengan uji validitas dan reliabilitas. Menurut Grunlund (dalam Arifin, 2013: 247), terdapat tiga faktor yang memengaruhi validitas suatu tes yaitu adalah instrumen evaluasi, administrasi evaluasi dan penskoran, dan jawaban siswa. Reliabilitas adalah derajat konsistensi dari instrumen, Reliabilitas berhubungan dengan apakah suatu tes sudah teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan aturan

7 Unoriginal text: 9 words
nurainihidayah.blogspot.com/2013/05...

yang ada, suatu tes dikatakan reliabel jika terdapat hasil yang sama bila diujikan pada kelompok yang sama pada waktu yang berbeda (Arifin, 2013: 258). Tingkat kesukaran adalah suatu peluang siswa untuk dapat menjawab dengan benar pada soal di tingkat kemampuan tertentu yang biasanya memiliki proporsi antara 0,00 sampai dengan 1,00 semakin besar indeks tingkat kesukaran semakin mudah soal tersebut (Arifin, 2013: 134). Daya pembeda adalah kemampuan soal yang berguna untuk membedakan siswa pandai dengan yang kurang dalam hal menguasai materi, semakin tinggi proporsi yang didapatkan analisa maka semakin baik soal tersebut untuk membedakan antara siswa pandai dan yang kurang (Arifin, 2013: 133).

Setelah data didapatkan, data di uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas adalah analisis yang menguji apakah data tersebut normal atau tidak dan jika normal maka data akan digunakan dalam penelitian. Uji homogenitas adalah uji yang mengetahui apakah kedua kelas memiliki varians yang sama. Langkah selanjutnya adalah data di uji ketuntasan individual dengan KKM 77 dan uji klasikal dengan prosentase 80 %, selanjutnya uji pengaruh menggunakan regresi, dan uji beda menggunakan uji t yang berguna untuk mengetahui perbedaan kelas eksperimen dan kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen penelitian disusun berdasarkan Indikator pencapaian prestasi belajar. Instrumen dalam penelitian ini terdapat soal evaluasi serta angket keaktifan dan keterampilan proses. Adapun yang dilakukan sebelum instrumen diberikan kepada peserta didik, yaitu adalah pertama instrumen yang telah dibuat dan dikonsultasikan ke Dosen pembimbing untuk diberi pengarahannya. Kedua instrumen diuji coba ke kelas uji coba. Setelah diuji coba, hasil yang didapatkan dianalisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda untuk evaluasi sedangkan untuk angket hanya validitas dan reliabilitas saja. Uji prasyarat awal telah dilakukan dan mendapatkan hasil yaitu data memiliki distribusi yang

⁸ Unoriginal text: 8 words
floresmuda.blogspot.com/2015/06/car...

normal, dan data memiliki varians yang sama atau homogen.

Setelah data penelitian didapatkan selanjutnya di uji validitas dari 12 soal dan didapatkan 10 soal valid dan 2 soal tidak valid. Sedangkan uji reliabilitas didapatkan soal reliabel. Sedangkan tingkat kesukaran diperoleh 10 soal mudah, 1 soal sedang, dan 1 soal sukar. sedangkan daya pembeda menunjukkan 5 soal memiliki daya pembeda kurang, 4 soal cukup, 2 soal baik, dan 1 soal sangat baik. Berdasarkan hasil uji tersebut soal yang digunakan adalah 7 soal. Uji coba juga dilakukan untuk angket keaktifan dan keterampilan proses dan mendapatkan 17 nomor valid untuk keaktifan dan 16 nomor valid untuk keterampilan proses.

Uji ketuntasan individu terhadap data penelitian yang telah diambil mendapatkan hasil rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas eksperimen 81,81. Artinya prestasi belajar peserta didik mencapai ketuntasan karena telah melebihi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh peneliti yaitu

77. Selanjutnya uji ketuntasan klasikal didapatkan prosentase ketuntasan mencapai 90,625 % yang artinya sudah mencapai ketuntasan karena prosentase minimum yang ditetapkan adalah 80 %. Berikut grafik ketuntasan dalam penelitian.

77

memiliki pengaruh sebesar 0,1 % terhadap prestasi belajar peserta didik dan secara statistika keaktifan tidak memiliki

pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.

Selanjutnya variabel keterampilan proses terhadap prestasi belajar peserta didik didapatkan $= 77,869 + 0,050X$ dengan nilai $R^2 = 0,002$ yang berarti bahwa keterampilan proses dalam penelitian ini hanya memiliki pengaruh sebesar 0,2 % dan secara statistika keterampilan proses tidak memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.

Selanjutnya variabel keaktifan dan keterampilan proses terhadap prestasi belajar peserta didik didapatkan $= 77,857 + 0,003X_1 + 0,046X_2$ dengan nilai $R^2 = 0,002$ yang berarti bahwa keaktifan dan keterampilan proses dalam penelitian ini hanya memiliki pengaruh sebesar 0,2 % dan secara statistika keaktifan dan keterampilan proses tidak memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Berikut grafik pengaruh variabel penelitian.

Uji beda terhadap data yang telah didapatkan signifikan pada uji varian didapatkan 0,351 yang berarti data memiliki varian yang sama. Selanjutnya dilakukan uji independent-sample T test untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan didapatkan signifikan 0,084 yang berarti bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara statistika tidak terdapat perbedaan namun secara perbandingan rata-

rata nilai prestasi

7 belajar kelas eksperimen

memiliki rata-rata 81,81 dan kelas kontrol memiliki rata-rata 84,91 sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol lebih baik daripada kelas eksperimen. Berikut grafik perbedaan antara model pembelajaran.

Gambar 1. Grafik Ketuntasan Prestasi
Belajar Peserta Didik

Uji pengaruh variabel penelitian keaktifan terhadap prestasi belajar peserta didik didapatkan persamaan = $79,529 + 0,029X$ dengan nilai $R^2 = 0,001$ yang berarti bahwa keaktifan dalam penelitian ini hanya

Gambar 2 .Grafik Perbedaan Kelas

Ekspirimen dan Kelas Kontrol

Analisis telah dilakukan untuk mengetahui hasil dari data yang telah didapatkan dari penelitian. Ketuntasan prestasi belajar kelas eksperimen telah tercapai dengan rata-rata 81,81. Ketuntasan klasikal prestasi belajar peserta didik juga telah tercapai, berdasarkan Zhitung = 1,502 melebihi nilai $-Z = -1,65$ jadi dapat disimpulkan terima H_0 yang berlaku nilai ketuntasan peserta didik melebihi 80 % serta perhitungan manual juga dilakukan dan didapatkan prosentase ketuntasan prestasi belajar sebesar 90,625 %.

Berdasarkan hasil uji pengaruh variabel dalam penelitian yaitu adalah pengaruh antara keaktifan terhadap prestasi belajar, keterampilan proses terhadap prestasi belajar dan pengaruh keduanya terhadap prestasi belajar, hasil yang didapatkan adalah tidak ada pengaruh antara keaktifan terhadap prestasi belajar, tidak ada pengaruh antara keterampilan proses terhadap prestasi belajar dan tidak ada pengaruh antara keaktifan dan keterampilan proses terhadap prestasi belajar. Hasil analisa tentang mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu mengetahui apakah terdapat antara model pembelajaran Kumon dan TGT berbasis pendidikan karakter dengan berbasis masalah telah dilakukan dan memberikan hasil bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara model pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Model pembelajaran yang diterapkan peneliti menghasilkan hasil yang tidak efektif dikarenakan tidak terdapat pengaruh antara keaktifan dan keterampilan proses terhadap prestasi belajar dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model peneliti dan guru. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah (1) Soal yang digunakan oleh peneliti terlalu banyak soal mudah dan terlalu sedikit soal sedang dan sulit sehingga soal tersebut tidak bisa mengetahui peserta didik yang pintar dan tidak, (2) Peneliti kurang sempurna dalam menerapkan model pembelajaran Kumon dan TGT berbasis Pendidikan Karakter ke dalam pembelajaran di kelas, (3) Peneliti kurang memiliki daya tarik yang mampu membuat peserta

didik menjadi aktif dan memiliki keterampilan proses seperti yang diharapkan, dan mungkin banyak terdapat faktor lain yang tidak tersadari oleh peneliti sehingga menyebabkan penelitian menjadi tidak efektif. Berdasarkan uraian pembahasan tentang hasil penelitian ini peneliti tidak menyarankan untuk memakai model pembelajaran yang dipakai.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan 9 model

pembelajaran Kumon dan TGT berbasis Pendidikan

Karakter tidak efektif. Hal tersebut dapat ditunjukkan

dengan (1) prestasi

belajar peserta didik sudah tuntas secara individu maupun

klasikal. Rata-rata prestasi

belajar peserta didik sudah melebihi KKM yaitu 81,81 dan

prosentase ketuntasan sudah melebihi 80 % yaitu 90,625 %

atau 29 peserta

didik sudah mencapai ketuntasan prestasi belajar. (2)

keaktifan dan keterampilan proses

tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi

belajar peserta didik dengan

hasil analisa uji pengaruh yang mendapatkan nilai

signifikan 0,862 untuk keaktifan, 0,820 untuk keterampilan

proses, dan 0,989 untuk

pengaruh keaktifan dan keterampilan proses terhadap

keduanya. Semua nilai signifikan

tersebut lebih dari 0,05 yang berarti tidak ada pengaruh

terhadap prestasi belajar. Prestasi belajar 0,02 %

dipengaruhi oleh keaktifan dan

keterampilan proses sedangkan 99,8 %

dipengaruhi oleh faktor lain dan persamaan

yang diperoleh adalah $Y = 77,857 + 0,003X1$

+ $0,046X2$. (3) Tidak ada perbedaan antara

kelas eksperimen dengan kontrol yaitu antara

model Kumon dan TGT berbasis Pendidikan Karakter dengan berbasis masalah. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisa mendapatkan signifikan 0,084 jika dibandingkan dengan taraf signifikan 5 % maka $0,084 > 0,05$. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model Kumon dan TGT berbasis Pendidikan Karakter dengan berbasis masalah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan saran yang diberikan oleh peneliti adalah (1) Guru hendaknya mencari model pembelajaran yang cocok untuk peserta didik karena model pembelajaran yang diajukan oleh peneliti ternyata tidak lebih baik daripada model pembelajaran guru. (2) Guru hendaknya mengubah cara mengajar agar para peserta didik dapat lebih aktif dan terampil dalam pembelajaran supaya dapat mendorong hasil akhir yang didapatkan sesuai dengan apa yang diharapkan. (3) Peneliti yang lain dapat menggunakan model yang digunakan untuk mengetahui keefektifannya dalam pembelajaran dan dibandingkan dengan model pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Z. 2013. Evaluasi Pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya Offset. Bandung.

Darmawan, D. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif. Remaja Rosdakarya Offset. Bandung.

Darsono, M. 2000. Belajar dan Pembelajaran. IKIK Semarang Press. Semarang.

Huda, M. 2013. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Juariyah, S. 2013. Pengaruh penggunaan Metode Kumon terhadap Pemahaman Konsep Segi Empat Kelas VII SMP Negeri 1 Cigandamekar Kabupaten Kuningan. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati. Cirebon.

Maharani, Y. S. 2013. Keefektifan Model STAD berbasis

⁹ Unoriginal text: 8 words
www.coursehero.com/sitemap/schools...

Pendidikan Karakter berbantuan CD Pembelajaran
terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi
Prisma dan Limas kelas VIII SMP Negeri 1 Lasem. ¹⁰
Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Semarang.

¹⁰ Unoriginal text: 23 words
lib.unnes.ac.id/18679/