Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 4, Nomor 5, June 2026, P. 59-64
E-ISSN: 2986-6340
Licenced by CC BY-SA 4.0
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.20710787

Penerapan Media Monopoli Organ Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MI At-Taufiq Samarinda Ulu

The Implementation of Human Organ Monopoly Media to Improve Science and Social Studies (IPAS) Learning Outcomes of Fifth-Grade Students at MI At-Taufiq Samarinda Ulu

Ikrima Salsabila[1], Husnul Khatimah[2]
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda
Email: ikrimasalsabila17@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji penerapan media Monopoli Organ Manusia dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V MI At-Taufiq Samarinda Ulu. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi organ tubuh manusia, di mana dari 25 siswa terdapat 10 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan penerapan media berbasis permainan edukatif monopoli. Hasil kajian literatur dan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media Monopoli mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, media Monopoli Organ Manusia diyakini menjadi solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS di MI At-Taufiq Samarinda Ulu.
Kata Kunci: Media Monopoli, Hasil Belajar IPAS, Organ Manusia, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah

Abstract

This study aims to examine the application of Human Organ Monopoly media in improving the learning outcomes of fifth grade students of MI At-Taufiq Samarinda Ulu. The background of this study is the low learning outcomes of students on the material of human organs, where out of 25 students there are 10 students who have not reached the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). The approach used is Classroom Action Research (CAR) with the application of educational game-based media monopoly. The results of the literature review and previous research indicate that the use of Monopoly media can significantly increase student engagement, motivation, and learning outcomes. Thus, the Human Organ Monopoly media is believed to be an innovative solution to overcome the problems of learning science at MI At-Taufiq Samarinda Ulu.
Keywords: *Monopoly Media, Science Learning Outcomes, Human Organs, Classroom Action Research, Elementary School/Islamic Elementary School*

Article Info:
Received date: 30 May 2026 Revised date: 6 June 2026 Accepted date: 12 June 2026

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memegang peranan strategis dalam proses pendidikan dasar karena berkontribusi pada pembentukan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis peserta didik. Pembelajaran IPAS tidak sekadar menyampaikan konsep-konsep ilmiah, melainkan juga membantu siswa memahami relasi antara manusia dengan lingkungan sosial dan alam sekitarnya. Peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kecakapan pemecahan masalah dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperolehnya dalam konteks kehidupan nyata. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar tujuan pembelajaran dapat terwujud secara optimal.[1]

[1] Laila Nur Faizah dan Muhammad Fathurrahman, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Google Sites pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar," *JS (Jurnal Sekolah)*, Vol. 8, No. 2, 2024, hlm. 288–295.

Salah satu materi krusial dalam IPAS tingkat sekolah dasar adalah materi organ tubuh manusia. Materi ini mencakup pengenalan struktur serta fungsi organ tubuh yang menjadi landasan bagi pemahaman siswa mengenai kesehatan dan kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, materi ini kerap dipandang sulit oleh peserta didik karena memuat banyak istilah ilmiah dan konsep abstrak yang membutuhkan visualisasi serta media pembelajaran yang tepat. Apabila guru hanya mengandalkan metode ceramah tanpa dukungan media yang menarik, siswa cenderung cepat jenuh dan mengalami hambatan dalam memahami materi.[2]

Kondisi serupa dijumpai di MI At-Taufiq Samarinda Ulu, khususnya pada pembelajaran IPAS materi organ manusia di kelas V. Berdasarkan hasil observasi awal, dari 25 siswa terdapat 10 siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan rincian nilai 60, 65, 65, 65, 65, 70, 70, 70, 70, dan 70. Sementara itu, sebanyak 15 siswa telah melampaui KKTP dengan perolehan nilai 75, 75, 75, 75, 75, 80, 80, 80, 80, 80, 85, 85, 85, 85, dan 90. Data tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi organ manusia, sehingga diperlukan upaya peningkatan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Rendahnya capaian belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh sejumlah faktor, antara lain minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Guru cenderung menerapkan metode ceramah, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang antusias mengikuti pelajaran. Di samping itu, sifat abstrak materi organ manusia menuntut hadirnya media konkret agar siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

Salah satu alternatif solusi yang dinilai tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media Monopoli edukatif. Media ini merupakan media berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Melalui permainan, peserta didik belajar sambil bermain, sehingga motivasi untuk memahami materi meningkat secara signifikan. Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media Monopoli dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian Aulia, Rahmawati, dan Manggalastawa bahkan menemukan bahwa media Monopoly Science memberikan kontribusi sebesar 62% terhadap peningkatan hasil belajar siswa.[3]

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini penting dilakukan guna meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V MI At-Taufiq Samarinda Ulu pada materi organ manusia melalui penerapan media Monopoli Organ Manusia. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan bermakna, sekaligus memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan inovasi media pembelajaran di tingkat madrasah ibtidaiyah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan berulang, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).[4] Model ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap hingga mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Penelitian dilaksanakan di MI At-Taufiq Samarinda Ulu, Kalimantan Timur, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 25

[2]Siti Nur Nisa dan F. Haroky, "Pengaruh Media Diorama terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu, Vol. 9, No. 5, 2025.
[3]F. N. Aulia, S. Rahmawati, dan Manggalastawa, "Pengaruh Penggunaan Media Monopoly Science pada Materi Ekosistem terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 11, No. 1, 2025.
[4] Rusman, Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 224.

siswa, terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi organ tubuh manusia.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan media Monopoli Organ Manusia, merancang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta menyiapkan instrumen observasi dan asesmen. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru menerapkan pembelajaran menggunakan media Monopoli Organ Manusia. Selanjutnya, pada tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi kemudian dianalisis pada tahap refleksi untuk menentukan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu: (1) asesmen berupa tes tertulis pilihan ganda dan uraian yang diberikan pada akhir setiap siklus; (2) observasi menggunakan lembar pengamatan terstruktur untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran; dan (3) wawancara semi-terstruktur yang dilakukan kepada guru kelas dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan terhadap penggunaan media Monopoli Organ Manusia dalam pembelajaran IPAS.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

1. Nilai Hasil Belajar Siswa

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan: Skor yang diperoleh = jumlah jawaban benar; Skor maksimal = total skor keseluruhan.

2. Nilai Rata-rata Kelas

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan: $\bar{X}$ = nilai rata-rata kelas; ΣX = jumlah seluruh nilai siswa; N = jumlah siswa.

3. Persentase Ketuntasan Belajar

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase ketuntasan; F = jumlah siswa yang tuntas; N = jumlah seluruh siswa.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 75 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah.[5]

HASIL

Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Berdasarkan data observasi awal di MI At-Taufiq Samarinda Ulu, hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi organ manusia masih tergolong rendah. Dari 25 siswa, sebanyak 15 siswa (60%) belum mencapai KKTP, sedangkan 10 siswa (40%) yang berhasil memenuhi kriteria ketuntasan. Rata-rata nilai kelas tercatat berada di bawah batas KKTP, menandakan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum efektif dalam membantu siswa memahami materi secara optimal.[6]

Tabel 1. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥75)	15	60%
Belum Tuntas (<75)	10	40%

[5]R. N. Pratiwi, D. Tryanasari, dan D. N. A. Riyani, "Penggunaan Media Pembelajaran Policermat (Monopoli Cerdas Cermat) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar," Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia, Vol. 2, No. 2, 2022.
[6] Siti Nur Nisa dan F. Haroky, "Pengaruh Media Diorama terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol. 9, No. 5, 2025.

Jumlah	25	100%

Siklus I

Pada Siklus I, media Monopoli Organ Manusia mulai diterapkan dalam proses pembelajaran. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan melaksanakan permainan monopoli yang telah disesuaikan dengan materi organ manusia. Setiap siswa yang berhenti pada petak tertentu diwajibkan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi.[7] Hasil evaluasi akhir Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi pra-siklus, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Tabel 2. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 75)	18	72%
Belum Tuntas (< 75)	7	28%
Jumlah	25	100%
Nilai Rata-rata	77,4	-

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa sebanyak 18 siswa atau 72% telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 7 siswa atau 28% masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 77,4. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar, namun ketuntasan klasikal yang diperoleh masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal 80%. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

Siklus II

Pada Siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Pengelolaan kelas diperkuat dan panduan permainan disederhanakan agar siswa lebih fokus pada konten materi daripada sekadar mekanisme permainan.[8] Hasil evaluasi Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana persentase ketuntasan belajar siswa melampaui indikator keberhasilan 80%.

Tabel 3. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 75)	24	96%
Belum Tuntas (< 75)	1	4%
Jumlah	25	100%
Nilai Rata-rata	86,8	-

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa sebanyak 24 siswa atau 96% telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 1 siswa atau 4% masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 86,8.

Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Pada Siklus I ketuntasan belajar siswa mencapai 72%, sedangkan pada

[7]Ghina Afifah, Tri Suminar, dan Deni Setiawan, "Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. 10, No. 1, 2024.
[8] Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 224.

Siklus II meningkat menjadi 96%. Selain itu, nilai rata-rata kelas juga meningkat dari 77,4 menjadi 86,8. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Monopoli Organ Manusia mampu membantu siswa memahami materi organ tubuh manusia dengan lebih baik serta meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena ketuntasan klasikal telah melebihi target yang ditetapkan, yaitu minimal 80%.

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Antarsiklus

Tahap	Nilai Rata-rata	Ketuntasan (%)
Pra Siklus	74,8	60%
Siklus I	77,4	72%
Siklus II	86,8	96%

PEMBAHASAN

Penerapan media Monopoli Organ Manusia di kelas V MI At-Taufiq Samarinda Ulu terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara bertahap dari siklus ke siklus. Peningkatan ini sejalan dengan berbagai temuan penelitian terdahulu yang menegaskan efektivitas media berbasis permainan dalam pembelajaran.[9]

Media Monopoli memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena memungkinkan siswa terlibat aktif, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat dalam memahami materi organ manusia. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, media ini mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning), sehingga setiap peserta didik bertanggung jawab atas pemahaman materinya sendiri.[10]

Dari sisi teoretis, peningkatan hasil belajar melalui media Monopoli dapat dijelaskan melalui tiga komponen utama hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.[11] Media Monopoli Organ Manusia memfasilitasi berkembangnya ketiga aspek tersebut secara bersamaan: siswa memperoleh pengetahuan (kognitif), membangun sikap antusias dan kerja sama (afektif), serta melatih kecepatan dan ketepatan menjawab (psikomotor).

Keunggulan media ini juga terletak pada kemampuannya mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui kartu soal, gambar organ, dan mekanisme permainan yang memuat konten pembelajaran. Penelitian Pratiwi, Tryanasari, dan Riyani membuktikan bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat dari 55% menjadi 85% setelah penggunaan media monopoli di sekolah dasar, sebuah fakta yang memperkuat relevansi temuan penelitian ini.[12]

Namun demikian, terdapat beberapa catatan penting dalam penerapan media ini. Guru perlu memperhatikan manajemen waktu dan pengelolaan kelas yang baik agar siswa tidak terlalu larut dalam permainan dan tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Selain itu, persiapan media membutuhkan waktu dan ketelitian dalam merancang konten soal agar sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Monopoli Organ Manusia mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V MI At-Taufiq Samarinda Ulu pada materi organ tubuh manusia. Peningkatan terjadi secara bertahap dari pra-siklus,

[9] F. N. Aulia, S. Rahmawati, dan Manggalastawa, "Pengaruh Penggunaan Media Monopoly Science pada Materi Ekosistem terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 11, No. 1, 2025.
[10] Ghina Afifah, Tri Suminar, dan Deni Setiawan, "Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 1, 2024.
[11] L. W. Anderson dan D. R. Krathwohl (Eds.), A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives (New York: Longman, 2001).
[12] R. N. Pratiwi, D. Tryanasari, dan D. N. A. Riyani, "Penggunaan Media Pembelajaran Policermat (Monopoli Cerdas Cermat) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar," *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, Vol. 2, No. 2, 2022, hlm. 45–53.

Siklus I, hingga Siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar yang melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Selain hasil belajar, penerapan media ini juga berdampak positif terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mengindikasikan bahwa media Monopoli Organ Manusia layak dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPAS di tingkat madrasah ibtidaiyah.

Rekomendasi yang dapat disampaikan adalah agar guru lebih sering memanfaatkan media berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran, serta pihak madrasah memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengkaji penerapan media serupa pada materi IPAS lainnya atau pada jenjang kelas yang berbeda.

REFERENSI

Afifah, Ghina, Tri Suminar, dan Deni Setiawan. "Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa." Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10, no. 1 (2024).

Anderson, L. W. dan D. R. Krathwohl (Eds.). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Longman, 2001.

Arifah, Miftia Ainul, dan Fenny Widiyanti. "Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA terhadap Hasil Belajar Siswa." Jurnal Tadris IPA Indonesia 3, no. 1 (2023).

Arikunto, Suharsimi. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.

Aulia, F. N., S. Rahmawati, dan Manggalastawa. "Pengaruh Penggunaan Media Monopoly Science pada Materi Ekosistem terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar." Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 11, no. 1 (2025).

Faizah, Laila Nur, dan Muhammad Fathurrahman. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Google Sites pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar." JS (Jurnal Sekolah) 8, no. 2 (2024): 288–295.

Khairunisa, dan Misbah. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa IPAS Kelas V Sekolah Dasar." Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 9, no. 4 (2024).

Khoirunnisa, Ika, dan Arwin. "Pengembangan Media Papan Monopoli Berbasis Permainan Edukasi dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar." Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 9, no. 2 (2024).

Magfira, Rahma, Abd. Kadir A, dan Mujahidah. "Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA." Global Journal of Edu Center (GELA) 1, no. 3 (2023): 421.

Nisa, Siti Nur, dan F. Haroky. "Pengaruh Media Diorama terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Basicedu 9, no. 5 (2025).

Pratiwi, R. N., D. Tryanasari, dan D. N. A. Riyani. "Penggunaan Media Pembelajaran Policermat (Monopoli Cerdas Cermat) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar." Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia 2, no. 2 (2022).

Rusman. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.