

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KETERAMPILAN ABAD 21 BERORIENTASI PADA KURIKULUM 2013 TEMA CITA-CITAKU PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI OEBA 3 KOTA KUPANG

Regina Novianti Nur

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kupang
reginanovianti74@gmail.com

Nuriyah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kupang
nuriyahbadjo@yahoo.co.id

Rizqy Amelia Ramadhaniyah Ahmad

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kupang
nuriyahbadjo@yahoo.co.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the feasibility and practicality of 21st century skills-based teaching materials oriented to the 2013 curriculum with the theme of my ideals for fourth grade elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) which refers to the 4-D model, namely: (1) Define, (2) Design, (3) Develop and (4) disseminate (Tarigan and Siagian, 2015) and modified until 3-D stage in order to develop and produce a teaching material product that can be applied to Natural Science Subjects (IPA). The approach used in this research is descriptive qualitative. As the subject of the research, 10 students in class IVB SD Negeri Oeba 3 Kupang totaled 10 people. Data collection techniques used in the form of a questionnaire. This study resulted in a device in the form of teaching materials carried out by validator I and validator II by producing lesson plans with an average score of 3.97 with a very decent category, syllabus with an average score of 3.97 with a very decent category, the results of the feasibility of teaching materials with a score of an average of 3.88 with a very decent category and the results of practicality were carried out by 1 fourth grade teacher and 10 students with an average score of 3.78 in the practical category (Very Good).

Keyword: *Feasibility And Practicality, Education, 21st Century*

Pendahuluan

Kurikulum adalah acuan perangkat pembelajaran dalam memajukan proses Pendidikan yang efektif dan efisien. Berbeda dengan pendapat Zainal (2011) Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai pendidikan dan pedoman bagi proses pembelajaran pada semua jenjang. Program harus dinamis. Dengan kata lain, kurikulum harus senantiasa berkembang mengikuti perkembangan zaman seperti

ilmu pengetahuan dan teknologi, tingkat intelektualitas, budaya dan nilai-nilai peserta didik, serta dengan kondisi sosial. Kurikulum Indonesia terus berubah dari waktu ke waktu demi tercapainya pendidikan yang berkualitas. Perubahan tersebut merupakan akibat dan keterkaitan dari perubahan sistem politik, pembangunan negara dan perkembangan dunia, sosial budaya, ekonomi dan perkembangan IPTEKS. Secara nyata pengaruh tersebut berada pada diri Pendidik yang bertanggungjawab terhadap pengembangan kurikulum dan pada Peserta Didik yang menjalani kurikulum. Kurikulum 2013 di tuntut agar peserta didik lebih aktif dari pendidik (*student learning*) pada saat proses pembelajaran. Peserta Didik diberikan ruang untuk bertanya, mengedepankan pikiran dan merespon materi pelajaran dengan pengalaman riil keseharian. Pendidik sebagai stimulus dalam penyampaian materi belajar sedangkan Peserta Didik merespon agar pikirannya terangsang dan termotivasi untuk bisa belajar mandiri. Untuk itu kelayakan dan keaktifan dari seorang pendidik dibutuhkan karena, untuk mencapai suatu kegiatan pembelajaran yang maksimal tergantung bagaimana keprofesionalan seorang pendidik dalam memberikan materi baik secara konseptual maupun kontekstual. Pada kurikulum 2013 terdapat perubahan terutama pada permendikbud no 20 tahun 2016. Perubahan tersebut adalah tentang keterampilan yang sangat diperlukan oleh anak-anak bangsa. Oleh karena itu, diperlukan keterlibatan semua pihak terutama pihak sekolah dalam menyiapkan anak-anak bangsa agar memiliki sejumlah keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan di abad 21 ini. Untuk bisa berperan secara bermakna Pada era globalisasi di abad ke-21 ini maka setiap warga negara dituntut untuk memiliki kemampuan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman dan salah satu pembelajaran yang sangat efektif untuk anak SD adalah pembelajaran yang berbasis keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity*).

Pentingnya pendidikan berbasis keterampilan 4C adalah agar peserta didik bisa berpikir kritis (*critical thinking*) untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi tentang materi yang dipelajari. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpendapat dengan cara yang terorganisasi. Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk mengevaluasi secara sistematis bobot pendapat pribadi dan pendapat orang lain, Elaine B. Johnson (2009), Masa kanak-kanak adalah usia yang paling tepat untuk mengembangkan bahasa. Oleh karena itu dibutuhkan komunikasi yang baik dari seorang anak SD. Karena pada masa ini sering disebut masa emas dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosi maupun bahasa. Untuk membantu perkembangan kognitif anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan mengobservasi dan mendengarkan secara tepat. setelah peserta didik bisa berkomunikasi dengan teman-temannya secara otomatis mereka bisa berkolaborasi dengan teman kelompoknya di dalam kelas. beberapa peneliti membuktikan bahwa peserta didik akan belajar dengan lebih baik jika mereka secara aktif terlibat pada proses pembelajaran dalam suatu kelompok-kelompok kecil. Peserta Didik yang bekerja dalam kelompok-kelompok kecil cenderung belajar lebih banyak tentang materi ajar dan mengingatnya lebih lama dibandingkan jika materi ajar tersebut dihadirkan dalam bentuk lain, misalnya bentuk dalam ceramah, tanpa memandang bahan ajarnya (warsono dan hariyanto, 2012) dan yang terakhir peserta didik melatih untuk melakukan kreatifitas (*creativity*). Kreatifitas sangat dibutuhkan oleh anak SD untuk melatih dan merangsang tingkat pemahaman yang dimilikinya setelah mempelajari materi sebelumnya. Seperti pendapat Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2010) proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif sebagai berikut: 1) Fluency

(kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah. 2) Flexibility (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa. 3) Originality (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa. 4) Elaboration (keterperincian yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan. 5) Sensitivity (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. Oleh karena itu, perlu diterapkannya pembelajaran yang berbasis keterampilan 4c khususnya pada tema cita-citaku, dan salah satunya adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbasis keterampilan abad 21 berorientasi pada kurikulum 2013.

Pembelajaran IPA merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang wajib dipelajari oleh Peserta Didik SD. Ilmu pengetahuan alam mempelajari tentang alam beserta isinya di bumi. Proses pembelajaran membutuhkan media untuk mempermudah peserta didik mempelajarinya. Tapi pada kenyataannya bahwa realita tidak semanis ekspektasi dimana kurang kreatifnya seorang guru dalam mengimplementasi yang dibutuhkan oleh Peserta Didik. Pada dasarnya bahwa bahwa proses pembelajaran belum berjalan dengan baik sebagaimana yang dikehendaki, hal ini disebabkan karena pendidik dan Peserta Didik hanya bergantung pada buku paket yang diberikan pendidik tanpa disertai dengan Bahan Ajar yang mendukung saat proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga anak merasa bosan dan jenuh, tidak semangat, merasa mengantuk pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sementara ini juga, pendidik belum mengembangkan sebuah Bahan Ajar yang berbasis keterampilan abad 21.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti berupaya untuk mengembangkan sebuah Bahan Ajar yang sesuai dengan kurikulum 2013. Bahan Ajar yang dikembangkan yaitu sub tema aku dan Cita-Citaku dengan spesifikasi Produk menggunakan keterampilan 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity). Oleh karena itu, Bahan Ajar yang dikembangkan ini seharusnya membantu pendidik mengembangkan kegiatan pendidikan dan pembelajaran dengan mengacu pada kurikulum 2013. Pengembangan produk akan dimulai dari studi pendahuluan, perencanaan produk yang menghasilkan draf awal yang divalidasi oleh para validator. Saran dan masukan dari para validator menjadi acuan untuk merevisi Bahan Ajar sehingga dapat digunakan dalam kegiatan penelitian serta mengetahui kepraktisan Bahan Ajar berbasis 4C yang dikembangkan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) yang mengacu pada model 4-D yaitu: (1) Define, (2) Design, (3) Develop dan (4) disseminate (Tarigan dan Siagian, 2015) dan dimodifikasi sampai pada tahap 3-D dalam rangka mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk Bahan Ajar yang dapat diaplikasikan pada tema aku dan cita-citaku. Dalam proses pelaksanaannya penelitian ini diawali dengan menentukan tahapan-tahapan dalam mengembangkan Bahan Ajar yaitu: tahap define (pendefinisian), design (desain) dan tahap develop (pengembangan) berupa Bahan Ajar berbasis 4C yang dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Subjek pada penelitian ini adalah Peserta Didik Kelas IVB SDN Oeba 3 Kota Kupang yang berjumlah 10 orang dan produk akan divalidasi oleh para ahli praktisi yaitu 1 orang dosen dan 1 orang guru SD. Jenis data yang akan digunakan pada

penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa informasi seragam masukan dan saran dari para ahli yaitu dosen dan guru. Sedangkan data kuantitatif berasal dari penilaian Bahan Ajar dan skor hasil belajar peserta didik. Analisis kelayakan dan kepraktisan produk diperoleh dari hasil rata-rata dari validator (Guru dan Dosen) serta peserta didik. Hasil analisis kemudian digunakan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan. Adapun teknik analisis data yang diperoleh melalui lembar validasi dari produk Bahan Ajar dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

dengan

\bar{x} = rata-rata perolehan skor,

$\sum x_i$ = jumlah skor butir ke- i hingga ke- n ,

i = 1,2,..n

n = banyaknya butir pernyataan, Sudjana (2009)

setelah menentukan rumus dari validasi instrumen akan dilanjutkan dengan mengetahui kriteria validasinya. Pada validasi ahli akan ditampilkan jenis pilihan jawaban dari angket dengan menggunakan skala likert melalui 4 kategori jawaban. Pilihan jawaban dari skala likert tersebut dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Sangat tidak baik

Sumber : Sudjana (2009)

kriteria penilaian ahli validasi di katakan valid apabila memiliki skor rata-rata minimal 2,25 dari jumlah keseluruhan para validator. Berikut akan ditampilkan kriteria penilaian pada tabel 2 di bawah ini:

Table 2. Kriteria Validasi

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Valid	Tidak Revisi
$2,51 < \bar{x} \leq 3,25$	Cukup Valid	Revisi Sebagian
$1,76 < \bar{x} \leq 2,50$	Kurang Valid	Revisi sebagian & Pengkajian ulang materi
$1,00 < \bar{x} \leq 1,75$	Tidak Valid	Revisi Total

Sumber : Chandra (2014)

Tabel 3. Pedoman Penskoran Hasil Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Kategori	Skor Pernyataan	
	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
Sangat setuju (SS)	4	0
Setuju (S)	3	1
Ragu-Ragu (RR)	2	2
Tidak Setuju (TS)	1	3
Sangat tidak Setuju (STS)	0	4

Rumus perhitungan kepraktisan sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

dengan keterangan

\bar{x} = rata-rata perolehan skor,

$\sum x_i$ = jumlah skor butir ke- i hingga ke- n ,

i = 1,2,..n

n = banyaknya butir pernyataan

Tabel 4. Skor Aspek Kepraktisan

Skor	Kategori
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Praktis
$2,4 < \bar{x} \leq 3,2$	Praktis
$1,6 < \bar{x} \leq 2,4$	Cukup Praktis
$0,8 < \bar{x} \leq 1,6$	Kurang Praktis
$\bar{x} \leq 0,8$	Sangat Kurang Praktis

Sumber: Widoyoko (2014)

Bahan Ajar dikatakan praktis apabila perolehan skor rata-rata dari angket respon Peserta Didik masuk dalam kategori Praktis atau Sangat Praktis.

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah Produk berupa Bahan Ajar berbasis keterampilan abad 21 berorientasi pada kurikulum 2013 tema Cita-Citaku Peserta Didik SD. Bahan Ajar IPA berlandaskan keterampilan abad 21 berorientasi pada kurikulum 2013 ini dikembangkan dalam beberapa tahap sesuai dengan proses pengembangan model 4-D dan dimodifikasi menjadi 3-D yaitu; 1) tahap pendefinisian (define), tahap ini bertujuan untuk menetapkan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), 2) tahap perancangan (design), Langkah kedua adalah merancang Bahan Ajar Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar. Fase ini terdiri dari beberapa aspek yaitu: pemilihan Bahan Ajar, pemilihan format, penyusunan instrumen dan membuat rancangan awal. Pada titik ini, yang perlu diperhatikan adalah bagaimana materi disajikan dalam dokumen. Penyajian materi dalam Bahan Ajar tema Cita-Citaku pada sub tema aku dan Cita-Citaku Mata Pelajarann IPA

materi Sumber Daya Alam berbasis keterampilan abad 21 berorientasi pada kurikulum 2013 menghubungkan IPA dengan konteks kehidupan Peserta Didik. Deskripsi materi diawali dengan fenomena yang biasa ditemui Peserta Didik, dilanjutkan dengan pertanyaan yang bertujuan membimbing Peserta Didik pada gambaran umum tentang materi yang diselidiki. Setelah terinspirasi dari soal-soal, dilanjutkan dengan penyajian materi, yang berisi contoh soal dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.3) yang terakhir tahap pengembangan (develop) yaitu mengembangkan Bahan Ajar. Langkah pertama pada tahap ini adalah mengidentifikasi kompetensi utama dan indikator pembelajaran yang terkait dengan kurikulum 2013. Kemudian menyusun draf I (awal) Bahan Ajar tema Cita-Citaku pada subtema aku dan Cita-Citaku Mata Pelajaran IPA pada materi Sumber Daya Alam untuk Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar. Pada tahap ini Bahan Ajar yang dikembangkan terdapat perubahan berdasarkan saran dan masukan dari pembimbing dan Validator. Penilaian Validator secara umum seperti: 1) Valid, 2) Cukup Valid, 3) Kurang Valid dan, 4) Tidak Valid. Saat mengembangkan Bahan Ajar, pengembangan perlu memperoleh keterampilan desain, tampilan materi kemudian dapat memotivasi Peserta Didik untuk membaca dan mempelajarinya. Aspek yang perlu dipertimbangkan adalah: (1) Warna, terutama jika warna masuk akal, (2) Posisi ilustrasi sedekat mungkin dengan konsep yang diwakili oleh ilustrasi, (3) Peta dan tabel harus akurat, dan sederhana, dan (4) Kertas dan ukuran buku. Setelah Bahan Ajar telah dibuat, dilanjutkan validasi kelayakan produk. Bahan Ajar divalidasi oleh 2 Validator yaitu I guru dan I Dosen. Setelah produk Bahan Ajar di revisi kemudian dijadikan acuan dalam merevisi Bahan Ajar yang telah dikembangkan. Setelah merevisi pada draf I maka, dilanjutkan dengan menghasilkan draf II sebagai Produk akhir yang telah valid dan siap di gunakan.

Hasil penilaian kelayakan Bahan Ajar dilaporkan pada tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar oleh Validator

Produk	Ket		Rata-Rata	Kriteria
	V I	V II		
Bahan Ajar	3,86	3,90	3,88	Layak

Sesuai dengan tabel 3 diatas maka rata-rata kelayakan Bahan Ajar berbasis keterampilan abad 21 berorientasi pada kurikulum 2013 tema Cita-Citaku Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar oleh Validator sebesar 3,88. Berdasarkan kriteria tingkat kelayakan Bahan Ajar menurut Akbar (2013), maka Bahan Ajar berbasis keterampilan abad 21 berorientasi pada kurikulum 2013 termasuk dalam kategori layak.

Setelah mengetahui hasil kelayakan dari bahan ajar langkah berikutnya adalah dengan mengetahui kepraktisan dari bahan ajar. Rincian hasil analisis kepraktisan angket respon guru dan Peserta Didik ditampilkan pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 6. Hasil Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis Keterampilan Abad 21 Berorientasi Pada Kurikulum 2013 Tema Cita-Citaku Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

No	Keterangan	Rata-Rata	Kriteria
1	Guru Wali Kelas IV SDN Oeba 3	3,7	Sangat Praktis
2	10 orang Peserta Didik	3,86	Sangat Praktis

	SDN Oeba 3		
		3,78	Sangat Praktis

Bersumber pada tabel 4 di atas tergambar bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari respon 1 orang guru dan 10 orang Peserta Didik terhadap Bahan Ajar berbasis keterampilan abad 21 berorientasi pada kurikulum 2013 tema Cita-Citaku Peserta Didik SD yang dikembangkan adalah 3,78. Dengan demikian kriteria kepraktisan Bahan Ajar yang telah diuraikan dapat dikategorikan bahwa Bahan Ajar berbasis keterampilan abad 21 berorientasi pada kurikulum 2013 tema Cita-Citaku Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar praktis (sangat Praktis) digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

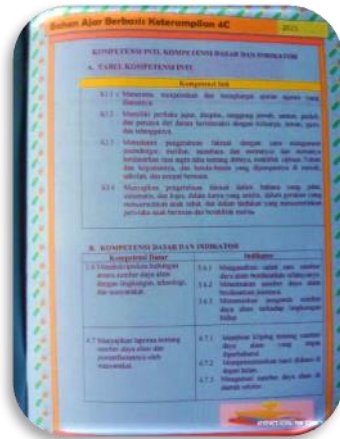
Berdasarkan hasil analisis penilaian dari Validator I dan Validator II mengenai kelayakan Bahan Ajar bahwa rata-rata skor keseluruhan yaitu 3,88 dengan kategori layak. Dengan demikian, Bahan Ajar berbasis keterampilan abad 21 berorientasi pada kurikulum 2013 tema Cita-Citaku pada sub tema aku dan Cita-Citaku Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar layak untuk digunakan tanpa revisi.

Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad (2013) dimana Bahan Ajar merupakan media perantara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat memperjelas dan mempermudah Peserta Didik dalam memahami materi dalam suatu pembelajaran. Bahan Ajar yang digunakan sesuai dengan materi dan kemampuan Peserta Didik. Hasil uji yang mewujudkan Bahan Ajar yang digunakan masuk dalam kategori layak. Setelah mendapat nilai kelayakan produk tersebut langkah berikutnya adalah dengan mengetahui kepraktisan dari bahan ajar.

Kepraktisan Bahan Ajar dapat diketahui dari respon Peserta Didik dan guru terhadap Bahan Ajar. Kepraktisan ini menunjukkan kemudahan Peserta Didik dalam menggunakan Buku Ajar yang dikembangkan sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan, begitu juga dengan alat, bahan, serta media yang digunakan dalam pembelajaran mudah didapatkan serta mudah digunakan sehingga Peserta Didik memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Data hasil penilaian Bahan Ajar meliputi data berupa skor kemudian dikonversikan menjadi Lima kategori yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dan Sangat Kurang (SK) Skor yang diperoleh juga diolah menjadi persentase untuk kriteria kepraktisan Produk Bahan Ajar. Berdasarkan hasil respon oleh salah satu guru dan 10 Peserta Didik terlihat bahwa rata-rata skor yang diperoleh terhadap Bahan Ajar yang dikembangkan adalah 3,78. Berdasarkan kriteria kepraktisan yang telah diuraikan bahwa Bahan Ajar berbasis keterampilan abad 21 berorientasi pada tema Cita-Citaku Peserta Didik Sekolah Dasar di kategorikan Sangat Praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sadra (2007) bahwa Bahan Ajar yang dikembangkan praktis jika skor rata-rata minimum berada pada interval $3,26 < \bar{x} \leq 4,00$.

Adapun produk akhir yang sudah divalidasi dan siap untuk digunakan dalam pembelajaran melalui gambar 1 berikut ini:







Gambar 1. Hasil Desain Produk Akhir Bahan Ajar Berbasis Keterampilan Abad 21 Berorientasi Pada Kurikulum 2013 Tema Cita-Citaku

Simpulan

Berdasarkan Penelitian dan pengembangan yang dilakukan Peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Kelayakan pengembangan Bahan Ajar berbasis keterampilan abad 21 berorientasi pada kurikulum 2013 tema cita-citaku pada sub tema aku dan cita-citaku Peserta Didik kelas IV yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian oleh kedua Validator secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,88. Jadi, bahan ajar masuk dalam kategori layak untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Kepraktisan pengembangan Bahan Ajar kelas IV SD yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian hasil angket respon dari 1 orang guru dan 10 Peserta Didik secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 3,78 dengan kategori Sangat Praktis.

Refrensi

- [1] Arsyad, Ashar. 2013. *Media Pembelajaran*. Deperteman Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menegah Direktorat Tenaga Kependidikan. Jakarta.
- [2] Chandra, L. 2014. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKS) Fisika Materi Tekanan Mencakup Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotor Sesuai Kurikulum 2013 untuk Peserta Didik SMP/MTs" *Jurnal*. (Malang: Universitas Negeri Malang).
- [3] Elaine B. Jhonson. 2009. *Contextual Teaching And Learning*. (Edisi Terjemahan Ibnu Setiawan). Bandung: MLC.
- [4] Rahmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2010. Strategi Pengembangan Kreativitas. Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Kencana
- [5] Sadra, I W. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berwawasan Lingkungan dalam Pelatihan Guru Kelas I SD*. Desertasi (tidak diterbitkan). Surabaya: UNESA.