BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Hakikatnya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara. Sesuai dengan peraturan pemerintahan republik Indonesia pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk bersosialisasi dengan masyarakat dan mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan agar dapat mengikuti Pendidikan selanjutnya (Pascarella et al., 2020). Pendidikan sangat erat kaitannya dengan belajar. Belajar adalah suatu kegiatan untuk memperoleh segudang ilmu guna mendapatkan hasil belajar yang diinginkan dalam proses pembelajaran (Backhouse, Fitzpatrick, Hutchinson, Thandi, & Keenan, 2017).

Peningkatan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti pembelajaran (C Azizah, 2022). Standar baik atau tidaknya suatu hasil pembelajaran tentu mempunyai standar penilaian tertentu. Berhasil atau tidaknya prestasi pembelajaran dapat diketahui jika sudah memenuhi KKM. KKM merupakan tolak ukur selesainya suatu proses belajar mengajar. Rendahnya hasil belajar merupakan salah satu permasalahan yang sering terjadi dalam dunia pendidikan. Nurilma (2021) menyatakan pencapaian hasil belajar sangat penting karena hal ini dapat menunjukkan kualitas dan kemampuan siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah diikuti.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

Hasil belajar merupakan pencapaian prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan. Hasil belajar menjadi masalah yang sering terjadi (Dakhi, 2020). Pada kenyataannya dilapangan, hasil belajar setiap peserta didik berbeda-beda. Kemampuan setiap peserta didik tidak dapat disamakan, banyak hal yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan masing-masing peserta didik (Damayanti, 2022). Faktor eksternal yang berasal dari lingkungan dan faktor internal yang berasal dari diri masing-masing peserta didik berada dalam situasi dan kondisi yang berbeda-beda menjadi latar belakang yang menyebabkan perbedaan hasil belajar setiap peserta didik. Kesadaran akan pentingnya faktor yang mampu mendorong minat belajar yang tinggi dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Damayanti, 2022).

Proses pendidikan biasanya dilakukan di lembaga-lembaga formal seperti sekolah, perguruan tinggi, dan institusi pendidikan lainnya. Namun, pendidikan juga dapat dilakukan di luar lembaga formal, misalnya melalui program pelatihan kerja atau pelatihan non-formal lainnya (Dermawan et al., 2023).

Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada pendidikan formal dan turut berperan penting dalam pendidikan wawasan, keterampilan dan sikap ilmiah sejak dini bagi anak adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) . Mata pelajaran lmu Pengetahuan Alam (IPA) bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar memhami tentang masalah yang berkaitan dengan makhluk hidup dan alam sekitarnya termasuk mengenal Bumi dan Alam semesta (kemendikbud 2020).

IPA juga bertujuan menekankan pencapaian penguasaian materi (Winangun, 2021). Akan tetapi, terkadang kegiatan pembelajaran tidak jauh dari yang namanya permasalahan. Tak sedikit siswa yang kurang cocok dengan model pembelajaran sehingga mengakibatkan kurangnya hasil belajar siswa. Model adalah kegiatan proses belajar dan mengajar di pendidikan yang memiliki tujuan membuat siswa pandai dan memiliki kreativitas yang akan dapat mereka gunakan sebagai bekal setelah mereka selesai menempuh pendidikan (Elida, 2022).

Seperti halnya yang terjadi di kelas V MI Jauharul Huda pada mata pelajaran IPA, hasil belajar siswa tergolong masih rendah, bahkan banyak siswa

mendapatkan nilai di bawah KKM. Peneliti melakukan observasi berupa wawancara kepada guru kelas V MI Jauharul Huda dan memperoleh informasi bahwa nilai hasil belajar siswa rendah.

Pemilihan model pembelajaran yang kurang cocok dapat mengakibatkan siswa kurang paham tentang materi pelajaran di kelas. Hal ini dapat disebabkan karena hanya mengandalkan buku saja sehingga siswa mudah merasa bosan (Hendi et al., 2020). Permasalahan tersebut dapat dikatakan dengan kesulitan belajar. Kesulitan belajar adalah kondisi belajar mengajar yang mana memiliki sebuah permasalahan guna mencapai sebuah hasil belajar (Cahyono, 2019).

Asyafah (2019:20) menyatakan alasan pentingnya model pembelajaran di dalam kelas yakni:

1) Model pembelajaran yang berhasil secara efektif memberikan kontribusi besar terhadap kelancaran proses pembelajaran, memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih terjangkau
2) Mampu menyediakan data yang bernilai bagi siswa selama kegiatan belajar-mengajar
3) Mampu membangkitkan semangat belajar siswa, menghindari kejenuhan, dan berpengaruh pada minat serta dorongan siswa untuk berkontribusi dalam aktivitas belajar-mengajar
4) pentingnya mengembangkan ragam model pembelajaran karena adanya perbedaan cara belajar pada setiap siswa
5) keterampilan guru dalam mengajar jadi tidak monoton karena adanya ragam model pembelajaran

Namun fakta yang sering terjadi dilapangan banyak guru yang tak memperhatikan model pembelajaran yang dilaksanakan. Guru selalu menerapkan model ceramah membuat daya tarik siswa untuk belajar menjadi sangat rendah dan sering terjadinya rasa bosan di dalam kelas. Model ceramah ini membuat siswa tidak begitu aktif dan berpartisipasi ketika kegiatan belajarberjalan. Pemilihan model pembelajaran yang baik selaras pada materi yang dibahas menjadi tuntutan bagi seorang pendidik. Tidak hanya sekedar tepat saja, model pembelajaran juga harus bervariasi agar dapat memikat perhatian siswa sehingga hasil belajar dan prestasi

siswa bisa meningkat.

Upaya yang harus ditempuh guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah bisa dengan cara membuat pembelajaran materi gaya menjadi semakin menarik, dengan begitu materi gaya dapat mudah diterima oleh peserta didik, guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional berupa ceramah saat mengajar IPA. Kegiatan kontekstual atau ceramah yang biasa dilakukan oleh pendidik atau guru tidak sepenuhnya salah, tapi kebanyakan ceramah akan membuat kurangnya interaksi guru dengan siswa. Siswa akan lebih susah untuk diperhatikan dalam pembelajaran (Azhar et al., 2019). Hal ini mengakibatkan penerimaan tidak akan maksimal karena perlu keaktifan peserta didik atau siswa. Mereka dituntut untuk bisa lebih aktif daripada seorang guru, guru hanya bertugas sebagai pelengkap atau fasilitator saja.

Berdasarkan dari uraian permasalahan diatas menunjukkan bahwa belum tercapainya proses belajar mengajar yang efektif, maka guna mengatasinya diperlukan direncanakan model pembelajaran yang lebih komprehensif yang bisa menarik ketertarikan siswa untuk berpartisipasi dalam bertanya, memberi pendapat, bahkan menanggapi pertanyaan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Kahoot* sangat tepat dijadikan solusi dalam permasalahan tersebut, karena model pembelajaran yang digabungkan dengan media pembelajaran adalah aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa tak merasakan bosan saat pelaksanaannya.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran yang fleksibel dan kooperatif. Dalam model ini siswa akan dibagi menjadi beberapa regu atau tim yang sifat anggotanya heterogen (Anggraeni & Yonanda, 2018). Metode ini memiliki tujuan untuk mengembangkan kerja sama tim, keterampilan belajar yang kooperatif dan dapat mengerti tentang pengetahuan secara lengkap yang mungkin tidak diperoleh apabila mereka belajar untuk mempelajari materi-materi sendiri (Asmara, 2020). Kelebihan model pembelajaran *jigsaw* salah satunya yaitu mengajarkan bagaimana peserta didik bekerja sama dalam kelompok (Nurhadi, 2022). Melalui kegiatan belajar secara berkelompok peserta didik dapat bekerja bersama, saling bergantung positif dan bertanggung jawab

atas ketuntasan bagian materi pembelajaran yang harus dipelajari dan disampaikan kepada anggota kelompok (Adang, 2023; Nurhadi, 2022).

Slavin, Albrani dan Chambers berpendapat bahwa berabagai faktor, termasuk faktor motivasi, sosial, kognitif dan eksplorasi kognitif dapat mempengaruhi pembelajaran kooperatif. Komuniskasi kognitif antar individu dalam kelompok dapat memaksimalkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan seluruh kemampuan kognitif yang ada untuk mengumpulkan dan mnegolah informasi (Sanjaya, 2006, p. 107). Untuk meningkatkan kesadaran kognitifnya, setiap siswa akan bekerja keras untuk memahami dan mengolah berbagai macam informasi (Suriansyah,2014).

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan efisiensi dan motivasi siswa serta menumbuhkan pembelajaran antar teman (Lestari,2020). Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif dan kreatif selama proses pembelajaran berlangsung. Model ini tidak hanya mengembangkan kapasitas intelektual tetapi juga seluruh potensi lainnya, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan (Budiman, 2013). Dengan menggunakan gaya seperti ini, pendidik akan membantu siswa mengembangkan hubungan interpersonal yang positif, kerja sama tim, peningkatan diri, mendorong interaksi kelompok dan kelompok yang positif.

Selain itu di tambah dengan pembelajaran dari aplikasi *kahoot* yang merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Aplikasi *kahoot* sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para siswa (Correia: 2017). Inovasi platform *kahoot* ini juga mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Dewi, C.K: 2018). Dan juga teknologi informasi dan komunikasi atau TIK pada zaman sekarang sangat dibutuhkan oleh setiap masyarakat baik itu orang dewasa maupun anak-anak. *Kahoot* juga memiliki kelebihan sebagai

media pembelajaran yakni suasana kelas dapat lebih menyenangkan, peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dan siswa dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian *kahoot.*

Atas dasar teori diatas maka untuk pembelajaran materi IPA di kelas V MI Jauharul Huda Kab. Bandung Barat di rancang untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk memastikan proses pembelajaran akan di teliti melalui tindakan kelas dengan judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Melalui Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantu Media *Kahoot*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian Tindakan Kelas ini yaitu :

1. Bagaimana hasil belajar kognitif kelas V pada mata pelajaran IPA sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media *kahoot* ?
2. Bagaimana keterlaksanaan penerapan model pembelajaran tipe *jigsaw* berbantu *kahoot* setiap siklusnya ?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas V setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media *kahoot* pada setiap siklusnya ?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

C. Tujuan Penelitian

Dengan adanya pertanyaan penelitian di dalam rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas V MI Jauharul Huda sebelum diterapkan model pebelajaran tipe *jigsaw* berbantu media *kahoot*.
2. Mengetahui aktifitas belajar siswa kelas V MI Jauharul huda saat diterapkan model pembelajaran tipe *jigsaw* berbantu media *kahoot.*
3. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas V MI Jauharul huda setelah diterapkan model pembelajaran tipe *jigsaw* berbantu media *kahoot*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoretis

   Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam pengembangan model pembelajaran yang dilakukan. Hasil penelitian dapat dijadikan salah satu referensi pemilihan model pembelajaran khususnya pembelajan IPA untuk meingkatkan hasil belajar kognitif siswa.

2. Manfaat secara praktis
   a. Bagi peneliti. Penelitian ini dapat dijadikan ilmu dan pengalaman baru bagi peneliti sebagai calon pendidik
   b. Bagi Siswa dan Guru. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan khususnya dalam pengajaran pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sehingga siswa dapat mengatasi kesulitan dalam proses belajarnya.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA merupakan suatu proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan pemahaman konsep-konsep ilmiah, keterampilan berpikir kritis, dan sikap ilmiah pada peserta didik. Melalui pembelajaran IPA, siswa diajak untuk mengeksplorasi fenomena alam, melakukan pengamatan, percobaan, serta menarik kesimpulan berdasarkan data dan fakta yang ditemukan. Karenanya IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib disajikan diberbagai jenjang pendidikan utamanya di MI atau SD. Namun saat ini pembelajaran IPA di MI atau SD di MI Jauharul Huda masih menerapkan pembelajaran konvensional yang hanya terpusat pada guru semata (*teacher centered*).

Dalam proses pembelajaran tentu menggunakan metode pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton atau membosankan. Menurut darmadi (2017) metode pembelajaramn merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Hal ini mendorong seorang guru untuk memilih metode yang tepat dalam menyampaikan materi agar dapat diserap dengan baik oleh siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Menurut (Oktiana Dwi, Rusdy Siroj, dkk, 2010) belajar dapat efisien jika menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi yang dimaksud yaitu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan, salah satunya yaitu model pembelajaran. Hal ini selaras dengan yang dijelaskan oleh Asep Herry Hermawan, dkk (2017) bahwa yang meliputi strategi pembelajaran ialah pendekatan, prosedur, metode, model, dan teknik yang digunakan untuk menyajikan isi kurikulum. Dalam proses pembelajaran pun tidak akan lepas dari pendekatan, strategi, model, metode, teknik, dan taktik (Delfina Laura, Prissis Endijid, Ina Magdalena, 2023).

Metode ceramah belum mampu menciptakan suasana belajar yang aktif karena pembelajaran lebih berpusat pada guru juga cenderung membuat siswa pasif dan kemampuan kognitifnya tidak terlatih karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Untuk memenuhi tujuan pendidikan nasional tersebut, ranah kognitif siswa harus di kembangkan untuk semua mata pelajaran termasuk pelajaran IPA.

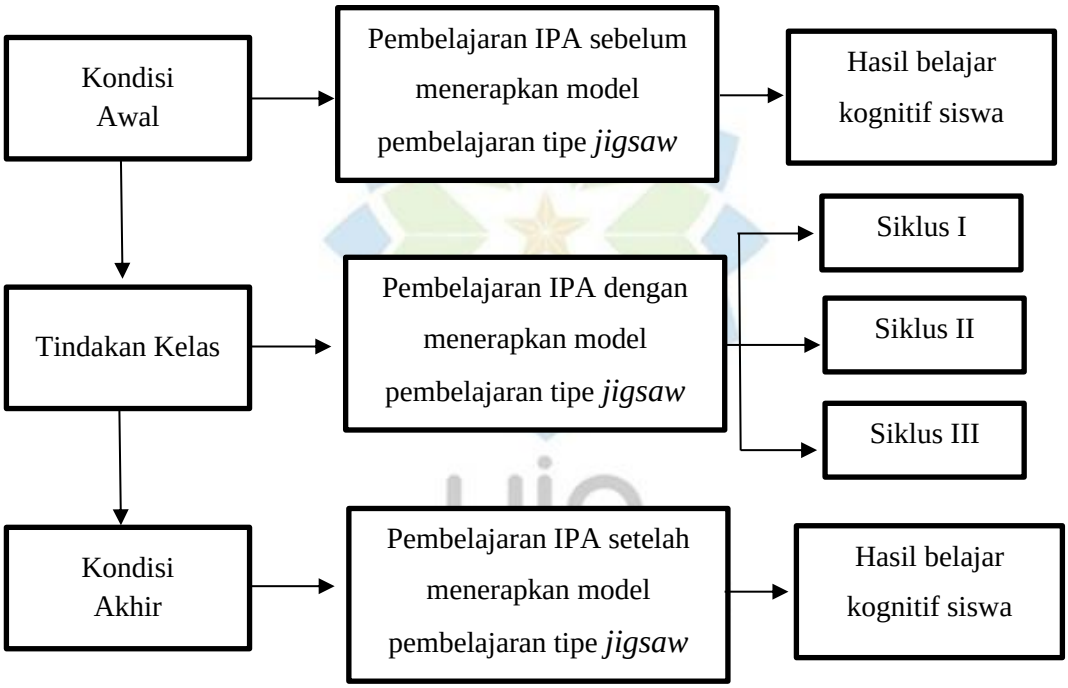
Peran guru dalam pengajaran harus terus aktif untuk memaksimalkan efek positif dari ranah kognitif siswa. Untuk mewujudkan hal tersebut, telah dikembangkan suatu strategi pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitifsiswa sebaik-baiknya dan dapat dilaksanakan melelui pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan proses pembelajaran yang mendorong partisipasi sisswa dalam keompok kecil untuk menjaga komunikasi, untuk belajar sendiri dan membantu anggota lain dalam kelompok yang sama, siswa bekerja berdampingan dengan siswa lainya (Nurdin,2019) Pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif, salah satunya yaitu perspektif perkembangan kognitif yang artinya dengan interaksi anatar anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi (Sanjaya,2006). salah satu model pembelajaran yang paling efektif untuk mendorong proses pembelajaran kooperatif untuk menghasilkan belajar kognitif yang optimal yaitu tipe *jigsaw*.

Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini harus diterapkan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkakan hasil belajar kognitif siswa karena dalam menyelesaikan materi

metode ini mengajak siswa untuk terlibat aktif secara proses dan terlatihnya keterampilan intelektual dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini terdiri daru tiga siklus yang setiap siklusnya terdiri dari tiga jam pelajaran dan satukali pertemuan dengan empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir dalam penelitian ini di gambarkan sebagai berikut:

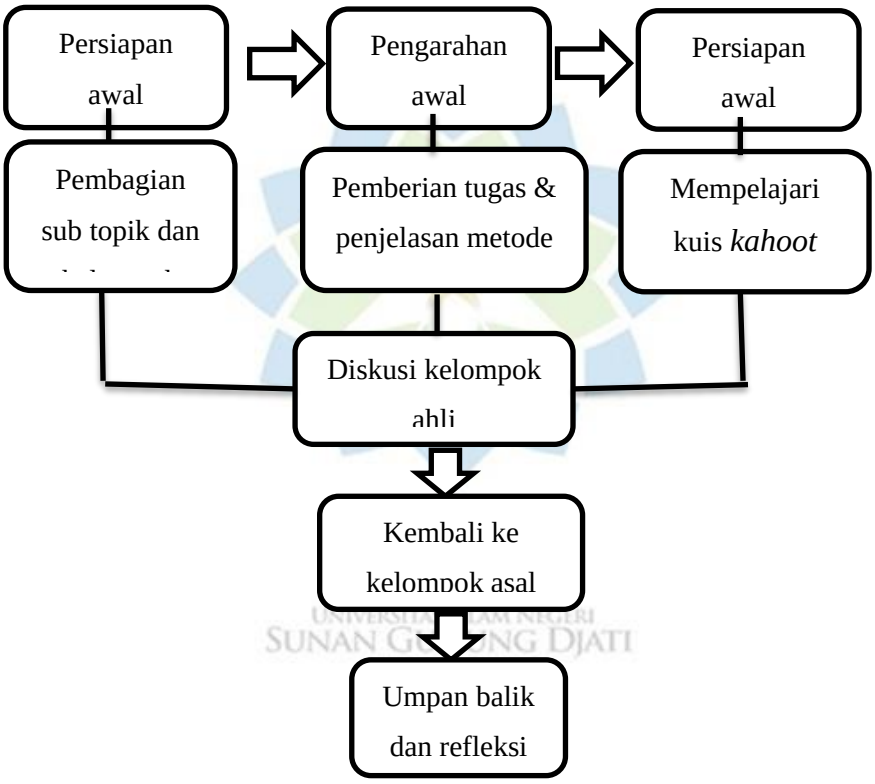


Gambar 1. 1 Kerangka berpikir

Adapun langkah-langkah dalam penerapan model *jigsaw* berbantu media *kahoot* sebagai berikut:

a. Guru membagi siswa ke dalam kelompok masing-masing 4 sampai 5 orang anggota. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
b. Guru menjelaskan bagaimana metode pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan, dan apa saja tugas-tugasnya.

c. Anggota dari tim yang berbeda yang mendapatkan subtopik yang sama berkumpul dalam tim baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub topik mereka melalui kuis yang ada di aplikasi *kahoot*.
d. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, tiap anggota kelompok kembali ke tim asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub topik yang mereka kuasai dan tiap anggota nya mendengarkan dengan seksama.
e. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
f. Guru memberikan evaluasi melalui aplikasi *kahoot*



Gambar 1. 2 Langkah-langkah penerapan model *jigsaw*

Berbantu Media *Kahoot*

F. Hipotesis Peneltian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diduga, diasumsikan bahwa hasil belajar kognitif siswa berkaitan dengan penerapan model pembelajaran tipe *jigsaw* berbantu media *kahoot* yang menunjukan interaksi dinamis antara anggota kelompoknya.

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran tipe *jigsaw* berbantu media *kahoot* diduga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Herdiansyah,2022) dengan judul pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini dinyatakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hal ini ditunjukan berdasarkan perhitungan derajat variabel X dan variabel Y (terlampir) yaitu diperoleh hasil 72% dan sisanya 28% dipengaruhi faktor lain.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah,2023) dengan judul upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Dalam penelitian ini dinyatakan penerapan model pemebelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada kelas eksperimen memiliki perubahan yang signifikan. Hal ini bisa dilihat dari nilah rata-rata posttest siswa yaitu 85,69 lebih besar dari nilah pretest siswa yaitu 65,42.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Saraswati dan Agustika,2020) dengan judul Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *cooperative learning* Tipe *jigsaw*. Dalam penelitian ini dinyatakan penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar pada pembelajaran tematik tema 6 panas dan perpindahanya siswaV SD Negeri Noborejo 01. Hal ini ditunjukan dengan hasil persentase kemampuan berpikir kritis siswa pada siklus I 87%, kemudian meningkat menjadi 97 % pada siklus II. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa juga berdampak pada hasil belajar siswa, dimana siklus I jumlah ketercapaian hanya 80% dari jumlah siswa meningkat menjadi 94% pada siklus II.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Akarami,2022) dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen. Dalam

penelitian ini dinyatakan penerapan model pembelajaran kooperatif t ipe *jigsaw* mempunyai keunggulan sehingga dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran.

5. Penelitian yang dilakukakan oleh (Erwina,2019) dengan judul peningkatan kemampuan kognitif siswa melalui model *cooperative learning* tipe *jigsaw* pada materi pluida statis di kelas XI MAN 1 ACEH. Dalam skripsi ini dikatakan bahwa hasil belajar statistik uji menunjukan bahwa (1) terjadi peningkatan kemampuan kognitif siswa pada kelas statistikan MAN 1 Aceh besar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Hal ini ditunjukan dengan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol (79,65%). (2) perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat dari tabel hitung masing-masing 2,80 > 1,67 dan 0,05. Akibatnya hipotesis Ho ditolak dan hipotesis Ha dikonfirmasi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian dahulu adalah sama-sama membahas model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Adapun perbedaanya dengan penelitian ini adalah pemberian materi pembelajaran yang akan di sajikan melalui aplikasi *kahoot* serta tujuanya lebih spesifik terhadap hasil belajar dalam ranah kognitif.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG