

Penerapan *Concept Attainment Model* (CAM) Menggunakan Alat Permainan Edukatif *Fun Book* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

Sri Mulyani

SDN Karangrejo 06, Jember, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 17 September 2022
Direvisi 24 September 2022
Revisi diterima 1 Oktober 2022

Kata Kunci:

Concept Attainment Model,
Pemahaman, Permainan
Edukatif *Fun Book*.

Concept Attainment Model,
Fun Book Educational Games,
Understanding.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan *Concept Attainment Model* (CAM) menggunakan alat permainan edukatif *fun book* dalam meningkatkan pemahaman materi bangun ruang dan bangun datar pada peserta didik kelas 1 SDN Karangrejo 06. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam bentuk siklus-siklus. Subyek penelitiannya adalah peserta didik kelas I UPTD Satdik SDN Karangrejo 06 tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 28 orang. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan lembar observasi. Adapun analisis data menggunakan kriteria ketuntasan belajar, yaitu Peserta didik dikatakan tuntas jika nilainya mencapai lebih dari 70 dan daya serap klasikal 85%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran CAM menggunakan media *fun book* dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar kelompok peserta didik pada muatan matematika untuk kompetensi dasar mengenal bangun ruang. Selain itu juga, penerapan pembelajaran CAM menggunakan media *fun book* dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik pada muatan matematika untuk kompetensi dasar mengenal bangun ruang.

ABSTRACT

This study aims to find out how the implementation of the *Concept Attainment Model* (CAM) using the *fun book* educational game tool in improving the understanding of building materials and flat buildings in grade 1 students at SDN Karangrejo 06. This research is a classroom action research (CAR) which is carried out in the form of cycles. The research subjects are class I students of UPTD Satdik SDN Karangrejo 06 academic year 2021/2022, totaling 28 people. The data collection instruments in this study were test instruments and observation sheets. The data analysis uses learning completeness criteria, namely students are said to be complete if their scores reach more than 70 and classical absorption is 85%. The results showed that the application of CAM learning using the *fun book* media could increase the mastery of learning outcomes for groups of students on mathematics content for the basic competencies of recognizing spatial shapes. In addition, the application of CAM learning using *fun book* media can increase students' learning activities on mathematics content for basic competencies in recognizing spatial shapes.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Penulis Koresponden:

Sri Mulyani
SDN Karangrejo 06
Jl. Beringin Indah IX / 7 Karangrejo Kec. Sumbersari Kab. Jember, Jawa Timur, Indonesia
srimulyani01@gmail.com

How to Cite: Mulyani, Sri. (2022). Penerapan *Concept Attainment Model* (CAM) Menggunakan Alat Permainan Edukatif *Fun Book* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Journal Progressive of Cognitive and Ability*, 1(2). 125-132. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i2.40>

PENDAHULUAN

Pada umumnya, sekelompok peserta didik beranggapan bahwa mata pelajaran matematika sulit difahami. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: Pertama, peserta didik kurang memiliki pengetahuan prasyarat serta kurang mengetahui manfaat pelajaran matematika yang ia pelajari. Kedua, daya abstraksi peserta didik kurang dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak.

Dari pengalaman peneliti dalam memberikan pembelajaran matematika kepada peserta didik selama ini, sebagian besar peserta didik sulit memahami konsep muatan matematika, khususnya tentang Bangun Ruang dan Bangun Datar dengan cara klasikal. Meskipun peneliti sudah berupaya membimbing peserta didik dalam memahami konsep Mengenal bangun ruang dan bangun datar dengan cara menunjukkan sketsa gambar, namun hasil belajar peserta didik belum sesuai dengan yang diharapkan, yaitu masih banyak peserta didik yang nilainya kurang dari standar ketuntasan belajar minimal. Menurut Dienes (dalam Ruseffendi, 1980:134) menyatakan bahwa setiap konsep matematika dapat difahami dengan mudah apabila kendala utama yang menyebabkan anak sulit memahami konsep dapat dikurangi atau dihilangkan. Dienes berkeyakinan bahwa anak pada umumnya melakukan abstraksi berdasarkan intuisi dan pengalaman kongkrit, sehingga cara mengajarkan konsep-konsep matematika dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan objek kongkrit.

Dengan demikian, dalam mengajarkan matematika perlu adanya benda-benda kongkrit yang merupakan model dari ide-ide matematika, yang selanjutnya disebut sebagai alat peraga sebagai alat bantu pembelajaran. Alat bantu pembelajaran ini digunakan dengan maksud agar anak dapat mengoptimalkan panca inderanya dalam proses pembelajaran, mereka dapat melihat, meraba, mendengar, dan merasakan objek yang sedang dipelajari. Untuk mengatasi masalah di atas, perlu diadakan penelitian tindakan kelas tentang penggunaan Media Fun Book atau alat peraga dalam pembelajaran muatan matematika suatu bidang dengan power point. Dengan serangkaian tindakan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai dengan evaluasi, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam memahami konsep muatan matematika pada kompetensi dasar mengenal bangun ruang dan bangun datar.

Banyak tolak ukur keberhasilan guru dalam pembelajaran, salah satunya dapat dilihat dari peningkatan kreativitas belajar yang dicapai oleh peserta didik, oleh karena itu melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Matematika umumnya didominasi oleh pengenalan rumus-rumus serta konsep-konsep secara verbal, tanpa ada perhatian yang cukup terhadap pemahaman konsep peserta didik. Di samping itu proses belajar mengajar hampir selalu berlangsung dengan metode "chalk and talk" guru menjadi pusat dari seluruh kegiatan di kelas (Somerset, 1997 dalam Sodikin, 2004:1).

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Singer mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak.

Kegiatan belajar untuk anak usia dini sangat erat kaitannya dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang integral dari suatu proses pendidikan di sekolah. Secara harfiah media berarti perantara / pengantar / wahana / penyalur pesan / informasi belajar. Pengertian secara harfiah ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu guru pada sasaran atau penerima pesan yakni siswa kanak-kanak yang sedang melakukan pendidikan. Sedangkan tujuan penggunaan media pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran pendidikan antara seorang pendidik dengan peserta didik yang berlangsung dengan baik.

Media pembelajaran sangat penting karena dalam mengajarkan anak akan sesuatu anak harus konkrit atau nyata. Media yang digunakan tidak asal-asalan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya. Media Alat Permainan Edukatif (APE) bisa menjadi media bermain bagi anak, salah satunya adalah Fun Book . Alat permainan edukatif Fun Book adalah sejenis alat permainan edukatif kartu kata bergambar yang berisikan gambar dan kata-kata berbentuk seperti sebuah buku yang dibuat sedemikian rupa yang termasuk dalam jenis Media Fun Book , yaitu menurut Nurbiana Dhieni merupakan penerima pesan (anak) akan menerima informasi melalui indra penglihatannya karena pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Menurut Jaruki kartu gambar adalah kartu yang berisikan kata-kata dan terdapat gambar. Kartu gambar adalah sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili serentetan cerita. Menurut Arsyad kartu kata bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Pamadhi mengatakan kartu gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kartu gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran, maupun gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya mendorong anak untuk berbuat, mengikuti pola berpikir seperti gambar atau justru muncul ide baru dan menggugah rasa.

Kartu kata bergambar dapat digunakan untuk latihan mengeja lancar. Kartu yang berisi gambar-gambar dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata. Penggunaan media gambar dan kartu sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini yang masih anak-anak, Aulia mengatakan bahwa gambar memiliki kekuatan besar dalam merespon otak anak. Media kartu kata bergambar merupakan Media Fun Book yang tidak diproyeksikan. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan.

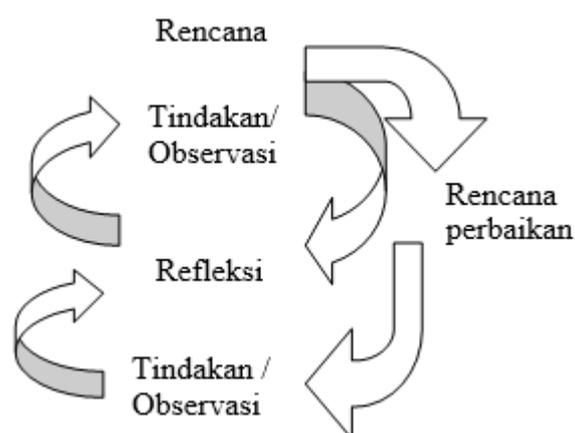
Hal ini yang menjadi dasar penelitian tindakan kelas ini. Peneliti bermaksud ingin mengetahui bagaimana penerapan *Concept Attainment Model* (CAM) menggunakan alat permainan edukatif fun book dalam meningkatkan pemahaman materi khususnya pada materi bangun ruang dan bangun datar pada peserta didik kelas 1.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dengan pembelajaran yang menggunakan Media Fun Book yang berdampak pada peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam bentuk siklus-siklus. Peneliti mencoba mencari pemecahan masalah proses pembelajaran matematika, hal ini penting dilaksanakan karena berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

Penelitian dilaksanakan pada akhir bulan Oktober sampai dengan akhir bulan Desember 2021 di UPTD Satdik SDN Karangrejo 06, dengan subyek penelitian peserta didik kelas I UPTD Satdik SDN Karangrejo 06 tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 28 orang. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan lembar observasi. Adapun analisis data menggunakan kriteria ketuntasan belajar, yaitu Peserta didik dikatakan tuntas jika nilainya mencapai lebih dari 70 dan daya serap klasikal 85%.

Penelitian dilakukan bertahap menurut alur siklus dalam PTK yaitu siklus 1 dan siklus 2, yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Siklus 1

Penelitian siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan, yaitu tanggal 22, 26, dan 29 Oktober 2021. Dua pertemuan dialokasikan pada penggunaan Media Fun Book dalam pembelajaran Mengenal bangun ruang dan bangun datar, dan 1 pertemuan untuk tes individu dengan materi "Mengenal bangun ruang". Sebelum melaksanakan siklus I, Peneliti mengadakan pretest "Pengenalan Bangun Ruang" yang dilaksanakan tanggal 15 Oktober 2021. Hasil yang diperoleh dipakai sebagai acuan untuk membentuk kelompok yang heterogen ditinjau dari aspek kognitif maupun gender.

1. Aktifitas Peserta didik dengan Media *Fun Book*

Pertemuan pertama pada tanggal 22 Oktober 2021 dengan materi aspek matematika pada Tema 2 Sub Tema 3 yaitu mengenal bangun datar dan bangun ruang, Guru membagi kelas menjadi 10 kelompok dimana setiap kelompok beranggotakan 2-3 peserta didik. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Media *Fun Book* sebagai berikut:

- a. Pendahuluan 15 menit dialokasikan untuk :
 - 1) Pembahasan pekerjaan rumah yang bermasalah.
 - 2) Informasi tujuan pembelajaran.
- b. Pengembangan 65 menit dialokasikan untuk :
 - 1) 45 menit diskusi kelompok untuk menyelesaikan soal.
 - 2) 20 menit presentasi hasil diskusi dengan cara undian.
- c. Penutup 10 menit dialokasikan untuk :
 - 1) Pemantapan/kesimpulan hasil diskusi.
 - 2) pemberian pekerjaan rumah.

Kegiatan pada pertemuan kedua pada tanggal 26 Oktober 2021 pada dasarnya sama dengan pertemuan pertemuan pertama, hanya berbeda pada materi pembelajarannya yaitu tentang Bangun ruang. Pada akhir siklus I dilaksanakan tes individu yaitu pada tanggal 29 Oktober 2021 dengan 10 soal dalam waktu 75 menit. Hasil tes individu digunakan untuk mengukur keberhasilan peserta didik secara keseluruhan dan untuk menghitung skor peningkatan. Selama pelaksanaan (*action*) dilaksanakan observasi terhadap aktifitas belajar peserta didik oleh observer yaitu teman sejawat penelitian dari UPTD Satdik SDN Karangrejo 06 sebagai teman kolaborasi.

Dari hasil observasi pelaksanaan tindakan siklus I diperoleh data bahwa prosentase aspek menghargai mempunyai kontribusi paling tinggi yaitu rata-rata 75,66% (kualitas baik), sedang aspek yang lain mempunyai kualitas cukup dan aspek bertanya merupakan kualitas yang terendah dengan rata-rata 63%. Berdasarkan pengamatan observer terlihat bahwa peserta didik cukup antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan Media Fun Book.

Hal ini nampak dari ketertarikan peserta didik dalam memahami konsep materi bersama kelompoknya. Mereka sangat tertarik dan termotivasi untuk meningkatkan prestasi belajarnya dengan adanya penghargaan kelompok terbaik. Disamping itu peserta didik belum terlihat maksimal dalam adu pendapat. Hal ini terlihat dari 10 kelompok hanya 3 kelompok yang aktif adu pendapat yaitu kelompok 3, 5, dan 9, dan ada pula kelompok yang masih mengabaikan anggota kelompoknya yaitu kelompok 4.

2. Ketuntasan Belajar

Setiap akhir siklus diadakan tes individu untuk mengukur kemajuan belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan Media *Fun Book*. Tes individu pada siklus I ini diadakan tanggal 29 Oktober 2021 selama 75 menit yang diikuti oleh 28 peserta didik. Materi yang diujikan adalah "Bangun ruang" yang terdiri atas 10 soal berbentuk uraian.

Hasil belajar kelompok peserta didik setelah dianalisis, diketahui bahwa pada diskusi I dan II terlihat bahwa dari 10 kelompok terdapat 8 kelompok yang mendapat kriteria tuntas dan 2 kelompok mendapat kriteria belum tuntas. Sedangkan Hasil belajar peserta didik secara individu setelah dianalisis, diketahui bahwa dari 28 peserta didik yang mengikuti tes terdapat 20 peserta didik dinyatakan tuntas dan 8 peserta didik belum tuntas atau ketuntasan individu belum mencapai 85% sehingga peneliti masih perlu melakukan beberapa tindakan perbaikan.

Setiap akhir siklus dilakukan refleksi tindakan yang didasarkan pada hasil observasi dan diambil langkah perbaikan dalam siklus berikutnya. Tujuannya agar terjadi perbaikan proses pembelajaran Media *Fun Book*. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dapat direfleksikan bahwa secara keseluruhan kualitas belajar peserta didik setelah diberi tindakan adalah cukup dengan prosentase sebesar 68,67%.

Beberapa kelemahan pada siklus I adalah:

1. Peserta didik belum mampu mengkomunikasikan hasil diskusi secara maksimal kepada anggota kelompoknya.
2. Penggunaan waktu belajar kelompok belum efektif.
3. Hasil belajar individu masih rendah yaitu skor rata-rata 60,80.

Usaha perbaikan yang dilakukan adalah :

1. Selain berkelompok peserta didik dinilai secara individu dalam kegiatan kelompok untuk bertukar pendapat dengan anggota kelompoknya.
2. Mengefektifkan penggunaan waktu diskusi.
3. Memantapkan konsep tentang Bangun ruang pada muatan matematika.

Hasil Siklus 2

1. Aktifitas Belajar Peserta didik dengan Media *Fun Book*

Setelah kegiatan refleksi tindakan dari siklus I, maka peneliti melaksanakan siklus II sebagai langkah perbaikan dari siklus I. Siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan yaitu pada tanggal 5, 9, dan 11 November 2021. Dua pertemuan dialokasikan untuk penggunaan Media *Fun Book* dalam pembelajaran Bangun ruang dan satu pertemuan untuk tes individu dengan materi Bangun ruang. Kegiatan penggunaan Media *Fun Book* dalam pembelajaran Mengenal bangun ruang dan bangun datar pada siklus II ini pada dasarnya sama dengan kegiatan penggunaan Media *Fun Book* dalam pembelajaran Bangun ruang pada siklus I, yang membedakan terletak pada materi pembelajaran dan tindakannya.

Pada akhir siklus II dilaksanakan tes individu yaitu pada tanggal 11 November 2021 dengan 10 soal bentuk uraian dalam waktu 75 menit. Dari hasil observasi pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh data bahwa prosentase semua aspek sudah mencapai kualitas baik, tetapi aspek mengambil giliran dan berbagi tugas masih

mencapai rata-rata 76,33%. Aspek bertanya sudah terjadi peningkatan yaitu dari kualitas cukup pada siklus I menjadi kualitas baik pada siklus II. Berdasarkan pengamatan observer sudah terjadi adu pendapat yang cukup pada masing-masing kelompok. Hal ini terlihat dari 10 kelompok hanya 2 kelompok yang masih belum aktif yaitu kelompok 4 dan kelompok 10.

2. Hasil Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Media *Fun Book*

Pada akhir siklus II ini diadakan tes individu untuk mengukur kemajuan belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran Media *Fun Book*. Tes individu dilaksanakan tanggal 11 November 2021 diikuti oleh 28 peserta didik dengan materi Mengenal bangun ruang dan bangun datar.

Hasil belajar kelompok peserta didik setelah dianalisis, bahwa pada diskusi III dan IV terlihat bahwa dari 10 kelompok terdapat 9 kelompok yang mendapat kriteria tuntas dan 1 kelompok mendapat kriteria belum tuntas. Dari hasil analisis ini terlihat ada peningkatan ketuntasan belajar kelompok yaitu pada siklus I terdapat 4 kelompok yang belum tuntas, sedangkan pada siklus II hanya 2 kelompok yang belum tuntas.

Adapun hasil belajar peserta didik secara individu setelah dianalisis, diketahui bahwa dari 28 peserta didik yang mengikuti tes terdapat 22 peserta didik dinyatakan tuntas dan 6 peserta didik belum tuntas atau ketuntasan individu belum mencapai 85%. Pada siklus II ini ada peningkatan hasil belajar individu. Hal ini dapat diketahui bahwa pada siklus I peserta didik yang belum tuntas mencapai 14 peserta didik, sedang pada siklus II hanya 7 peserta didik yang belum tuntas, sehingga terjadi peningkatan ketuntasan dari 65,00% menjadi 82,50%.

Hasil belajar yang merupakan hasil refleksi dari siklus I ke siklus II, artinya telah dilaksanakan usaha perbaikan langkah-langkah dari siklus I ke siklus II sehingga terjadi peningkatan hasil belajar baik kelompok maupun individu. Untuk aktifitas belajar peserta didik pada siklus II rata-rata kualitas baik sehingga peneliti tidak banyak melakukan refleksi terhadap aktifitas belajar peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan analisa data dan refleksi pada siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa penerapan penggunaan Media *Fun Book* dalam pembelajaran Mengenal bangun ruang dan bangun datar dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik. Dengan belajar kelompok peserta didik dilatih bekerja secara kooperatif karena mereka menyadari bahwa keberhasilan dan kegagalan setiap anggota kelompok akan mempengaruhi kesuksesan kelompok. Peserta didik yang pandai berusaha membantu peserta didik yang berkemampuan sedang dan rendah karena mereka termotivasi adanya penghargaan yang diberikan kepada kelompok. Dan peserta didik yang berkemampuan rendah mau bertanya jika konsep yang diterimanya kurang jelas.

Penerapan belajar kooperatif Media *Fun Book* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik baik secara kelompok maupun individu. Hal ini tercapai karena adanya peningkatan aktifitas belajar dalam kelompok terutama proses penuluran pengetahuan dari peserta didik yang pandai ke peserta didik yang berkemampuan seang dan rendah akan membawa dampak positif bagi prestasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Dengan diterapkannya metode pembelajaran *Concept Attainment* menggunakan Media *Fun Book* pada penelitian tindakan kelas di UPTD Satdik SDN Karangrejo 06 dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan pembelajaran *Concept Attainment* menggunakan Media *Fun Book* dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik untuk muatan matematika untuk kompetensi dasar mengenal bangun ruang.
2. Penerapan pembelajaran *Concept Attainment* menggunakan Media *Fun Book* dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar kelompok peserta didik pada muatan matematika untuk kompetensi dasar mengenal bangun ruang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Bina Aksara.
- Depdikbud. 1999. *Penelitian Tindakan*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Hadi, Sutrisno. 1987. *Metodologi Research* Jilid I, II, III, dan IV. Yogyakarta : YPPF UGM.
- Ibrahim, Muslimin (dkk). 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Iskandar, Kasir. 1993. *Matematika Dasar*. Jakarta : Erlangga.
- Johanes(dkk), 2003. *Matematika 1A*. Jakarta : Yudhistira.
- Lexy. J. Moleong. *Metodologi Penelitian kualitatif* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 173.
- Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.
- Nurhadi(dkk). 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Noormandiri, B.K. dan Endar Sucipto, *Matematika SMA I*, Jakarta : Erlangga.
- Mulyati(dkk). 2005. *Matematika I*. Jakarta : Piranti
- Rachman, Saiful (dkk). 2006. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulian Karya Ilmiah*. Surabaya : SIC.
- Sudjana. 1986. *Metode Statistik*. Bandung : Tarsito.
- Sukahar. 1986. *Aljabar*. Surabaya : Unipress IKIP Surabaya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Rosda.
- Sutirjo dan Sri Istuti Mamik. 2005. *Tematik*. Malang : Bayu Media.
- Tim MGMP Matematika. 2006. *Buku Kerja Peserta didik SMA Klas X*. Tulungagung : Tim MGMP Matematika.