

## Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz pada Masa Pandemi Di SMK N 5 Palembang

Kushendratno<sup>1</sup>

<sup>1</sup>SMK Negeri 5 Palembang

Corresponding author e-mail: [Kushendratno22@gmail.com](mailto:Kushendratno22@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan artikel ini adalah untuk menjelaskan cara menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran. Artikel ini merupakan tinjauan pustaka, dikutip dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, dan postingan di internet. Bagaimana aplikasi Quizizz dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik, sehingga sangat disarankan bagi para pendidik untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran, terutama pada saat pandemi terjadi juga disajikan di dalam artikel ini.

**Kata Kunci:** Aplikasi Kuis, Media Pembelajaran, Periode Pandemic

### Abstract

*This article aims to illustrate how to use Quizizz as a learning tool. This article is a study of the literature, including references to books, journals, and Internet postings. This article explores how the Quizizz application can generate creative, innovative, and interesting learning media, and why educators should use it as a learning tool, particularly during the pandemic of Covid-19.*

**Keywords:** Quiz Application, Learning Media, Pandemic Period

### A. Pendahuluan

Proses Pembelajaran saat ini bagi generasi milenial, dari usia sekolah dasar hingga bangku perkuliahan dapat dikatakan sangat kreatif melalui kemajuan teknologi, hal ini tentunya di dasari oleh penggunaan media pembelajaran melalui beberapa aplikasi berbasis computer maupun berbasis android. Di dalam proses pembelajaran sangatlah dituntut dengan ke validitasannya dengan basis yang inovatif, kemudian kreatif serta dapat menyenangkan yang cocok dalam karakteristik pembelajaran abad 21. Di samping itu juga tentunya pencapaian pada kompetensi berupa 4 C yaitu *critical, collaboration, communication* dan *creative* atau yang lebih dikenal dalam dunia pendidikan yaitu kompetensi berpikir kritis, berkolaborasi, kemampuan berkomunikasi serta kreatif, sehingga dari pembelajaran inilah di harapkan untuk pencapaian kompetensi dalam rangka mengikuti perkembangan zaman saat ini.

Tentu tidak bisa di pungkiri bahwa pengaruh perkembangan teknologi di segala bidang mampu memberikan hal positif, akan tetapi hal negatif dari perkembangan teknologi juga ada di dalam kehidupan manusia yang selalu terikat pada teknologi saat ini, seperti penyebaran berita hoax, cyber bullying, dan penipuan (Fadhli, et a., 2020). Maka di dalam pembelajaran memaksa untuk melakukan perubahan ataupun pengembangan dari konvensional ke arah penggunaan teknologi melalui media pembelajaran dan proses belajar yang efektif. Perubahan tersebut tentunya dimulai dari hal mendasar seperti paradigma masing-masing yang dimana pembelajaran harus terus melakukan perkembangan teknologi yang begitu cepat mengalami pembaharuan. Akan tetapi cukup disayangkan bahwa perkembangan teknologi yang ada saat ini masih ada banyak yang belum menguasai terutama di kalangan para pendidik, sehingga dalam proses pembelajaran masih ada yang belum

melakukan penggunaan teknologi berupa aplikasi belajar yang ada. Kemudian pembelajaran masih sangat jelas, nampaknya sebagian besar terjadi secara umum yang masih rutin, dan sifatnya guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Meskipun media pembelajaran berbasis komputer belum diimplementasikan, namun diperlukan perubahan baru dalam pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran dalam aplikasi pembelajaran, agar pembelajaran menjadi semakin efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru di harapkan mampu berperan lebih aktif bukan sekedar mengajar melainkan mampu menjadi fasilitator untuk menjadikan proses pembelajaran dengan maksimal. Sehingga tujuan belajar yang merupakan perubahan dalam segi efektif, kognitif, dan behavior sesuai dengan yang diharapkan.

Perkembangan dalam dunia teknologi sudah banyak terjadi inovasi dalam perkembangan media pembelajaran yang bisa di gunakan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah-sekolah. Ada beberapa dampak positif dari perkembangan teknologi dengan berbagai macam media pembelajaran yang di kembangkan untuk membantu terjadinya peningkatan pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik agar tercapainya tujuan dari pembelajaran dalam kompetensi yang diinginkan. Pada dasarnya pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik dapat disimpulkan sebagai metode pembelajaran yang menyediakan fasilitas audiovisual dan kinestetik. Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat berkembangnya dapat di gunakan pada penerapan media pembelajaran yang baik secara online atau berbasis computer dan android. Maka dari itu salah satunya yang terbaik adalah melakukan perubahan dalam pembelajaran melalui media pembelajaran dengan penerapan penggunaan media pembelajaran dengan cara penggunaan aplikasi online, seperti aplikasi quizzz. Sebenarnya ada banyak aplikasi media yang dapat membantu proses pembelajaran salah satunya yaitu aplikasi yang cocok dimasa pandemic saat ini di gunakan yaitu aplikasi belajar quizzz. Aplikasi quizzz ini berisikan beberapa quiz, latihan soal yang lengkap di kemas dalam beberapa pertanyaan yang cukup interaktif pada beberapa mata pelajaran serta jenjang pendidikan yang tersimpan di pustaka kuis pada homepage yang di buat oleh admin.

Ada beberapa kajian yang terkait mengenai penggunaan metode dan media pembelajaran secara daring yang menunjukkan peningkatan kompetensi pada peserta didik. Fadhli (2020) menemukan bahwa strategi literature circle dan media aplikasi audiobooks dapat efektif ketika diterapkan secara daring. Penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi quizzz merupakan salah satu upaya dalam menindaklanjuti permasalahan dalam proses pembelajaran dimasa pandemic saat dimana sekolah melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Melalui penggunaan media pembelajaran semacam ini diharapkan kemampuan dan motivasi belajar siswa dapat meningkat, karena media pembelajaran yang dihasilkan dapat memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik. Hal ini berkaitan erat dengan pembelajaran, yaitu bagaimana guru berperan dalam pembelajaran agar siswa dapat belajar secara efektif atau mencapai hasil sesuai dengan tujuan (Sumiati & Asra, 2008).

## **B. Pembahasan**

### *Quizizz Sebagai Media Pembelajaran*

Media pembelajaran merupakan salah satu hal terpenting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu bukti keberhasilan penggunaan pembelajaran adalah peran media pembelajaran, yaitu sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi kepada penerimanya. Hal ini memang tidak lepas dari peran pendidik. Kemampuan pendidik dalam merancang kegiatan belajar siswa merupakan salah satu syarat yang diperlukan, oleh karena itu dengan dibina oleh media dan model yang efektif dan efisien maka kemampuan pendidik akan terus berkembang di masa yang akan datang. Saat ini kemampuan pendidik dalam penguasaan TIK untuk menghasilkan media pembelajaran masih kurang memadai, dan mereka sangat perlu ditingkatkan dengan meningkatkan

pengetahuannya, dan dapat juga berupa mengikuti pelatihan untuk meningkatkan kemampuan siswa. Hal ini sangat penting untuk pembinaan kemampuan siswa, salah satunya didasarkan pada pemahaman pengetahuan dan keterampilan, pengetahuan dan keterampilan tersebut dapat menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini dapat didukung dengan pelaksanaan tugas dan fungsi pembelajaran. pengembang teknologi (PTP).) Pegawai departemen fungsional untuk mempromosikan peningkatan kemampuan, penggunaan CAR dan pembelajaran berbasis TIK. Bagi pendidik untuk mengevaluasi pembelajaran, media pembelajaran harus dikembangkan untuk aplikasi Quizizz.

Media pembelajaran untuk aplikasi Quizizz perlu dikembangkan, karena pendidik perlu memperkaya konten agar dapat digunakan dalam pembelajaran nantinya. Pada pembahasan kali ini kami akan memperkenalkan aplikasi Quizizz, bagaimana perannya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghadapi era revolusi industri 4.0, khususnya pada saat pandemi Covi-19 saat ini.

Quizizz digambarkan sebagai alat jaringan yang berisi permainan kuis interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas Pengguna, misalnya untuk penilaian formatif (Bahar, 2017). Aplikasi ini online, artinya bisa digunakan jika memiliki dukungan internet. Aplikasi Quizizz mudah dibuat dan dimainkan, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut ppenggunaan (Dewi, 2019) yang mengatakan tentang aplikasi Quizizz: Quizizz sebagai salah satu alat evaluasi berbasis e-learning yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru dalam mengambil tindakan kepada peserta didik untuk diremidi atau diberi pengayaan agar dapat melanjutkan ke kompetensi dasar berikutnya.

Media pembelajaran yang dapat dibuat dan digunakan dari aplikasi Quizizz adalah multimedia interaktif. Aplikasi Quizizz ini memiliki kelebihan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik tentang prestasi belajar siswa, dan hasil tersebut dapat digunakan sebagai bahan evaluasi selanjutnya pada pembelajaran selanjutnya. Fungsi lain dari bentuk media ini adalah digunakan sebagai media belajar di rumah, pekerjaan rumah (PR), yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar di luar kelas, seperti pada saat terjadi pandemi yaitu di ruang kelas virtual yang juga merupakan tempat belajar. Belajar sambil memainkan media semacam ini. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang dan menarik akan merangsang motivasi positif dari keinginan siswa untuk belajar.

Menurut (Aini, 2019) media pembelajaran berbasis quizizz ini sangat perlu sekali diterapkan oleh penddidik terutama dalam melaksanakan penilaian seperti tugas, Penilaian Harian, UTS ataupun penilaian akhir semester yang dapat dilaksanakan melalui online. Konten pembelajaran yang dirancang oleh pendidik dapat dengan mudah ditemukan di aplikasi Quizizz, namun pada aplikasi ini pertanyaannya dalam bahasa Inggris, karena sebagian besar pertanyaan diajukan oleh orang-orang di luar Indonesia, yang membuat media yang ada perlu diperkaya lagi ke dalam bahasa Indonesia. Begitulah cara mereka perlu mengetahui cara membuat media di aplikasi Quizizz agar dapat digunakan untuk pembelajaran siswa. Aplikasi Quizizz sangat mudah digunakan untuk media pembelajaran selama proses pembuatannya, yaitu terlebih dahulu menyiapkan materi berupa soal dan alternatif jawaban di aplikasi online Quizizz ini. Setelah kontennya siap, silahkan masuk ke aplikasinya di web yaitu [www.Quizzz.com](http://www.Quizzz.com).

Cara membuat dan menggunakan media aplikasi Quizizz adalah dengan membuka Web yang merupakan alamat sebelumnya. Bagi pemula yang baru pertama kali menggunakan aplikasi ini, atau yang belum memiliki akun, Pengguna bisa membuat akun Quizizz ini dengan cara mendaftar di website untuk mendaftar, kemudian menyelesaikan pendaftaran.

Jika Pengguna sudah terdaftar, Pengguna dapat menggunakan akun tersebut untuk masuk ke Quizizz untuk melanjutkan. Pengguna masuk ke jaringan dengan mengisi email dan kata sandi yang telah pengguna buat.

Jika masuk ke internet pengguna akan dihadapkan pada perpustakaan yang berisi media kuis yang diproduksi oleh produsen kuis sebelumnya. Pengguna dapat memilih kuis untuk digunakan siswa untuk pekerjaan rumah atau latihan mandiri sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain kuis yang tersedia, yang terbaik adalah membuat konten kuis Pengguna sendiri dengan memilih kuis Pengguna sendiri atau membuat kuis dan mengadakan kuis berdasarkan materi Pengguna sendiri.

Pertama-tama, langkah-langkah ini adalah serangkaian pertanyaan untuk mempersiapkan konten pembuatan tes. Kemudian, pengguna membuka aplikasi dan memasukkan pertanyaan yang telah disiapkan. Setelah selesai, silakan publikasikan karya tersebut agar dapat digunakan tidak hanya oleh pengguna sendiri, tetapi juga oleh siswa lain. Oleh karena itu, melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, berbagai media yang dihasilkan dapat disebarluaskan secara lebih luas.

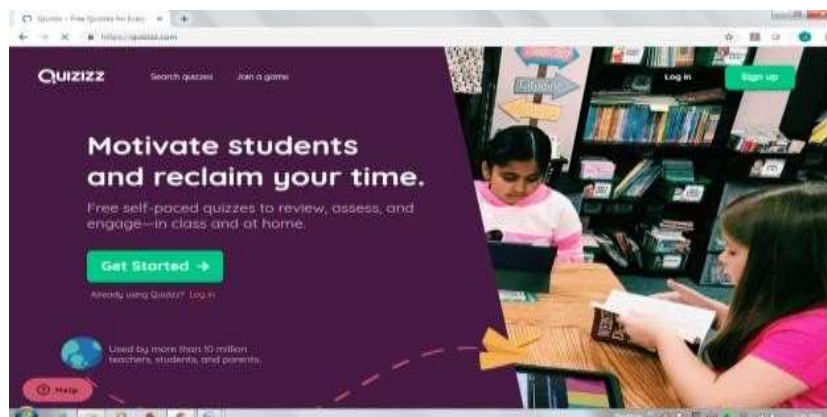
#### *Penggunaan Media Belajar Aplikasi Quizizz pada masa pandemi di SMK N 5 Palembang*

Penggunaan aplikasi Quizizz yang dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif selanjutnya dapat dikembangkan dengan memahami langkah-langkah dalam pembuatannya dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan melalui penilaian pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat memberikan hasil yang diharapkan untuk pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Menurut Rahman et al., (2020), penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz ini dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik dan penggunaan aplikasi quizizz ini mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar yang mereka peroleh. Aplikasi Quizizz digunakan untuk pembelajaran berbagai mata pelajaran dan jenjang sekolah. Hal ini dapat pengguna ketahui dari aplikasi Quizizz tersebut. Namun karena masih kurangnya dipromosikan dan kurangnya pengetahuan seorang pendidik mengenai aplikasi ini, banyak para pendidik terutama di SMK Negeri 5 Palembang yang belum mengetahuinya apalagi menggunakannya. Hal ini dibuktikan masih sedikitnya guru yang menggunakan aplikasi Quizizz tersebut. Game edukasi ini memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan dengan menggunakan media pembelajaran ini, karena media ini sangat menarik dan dapat menampung berbagai gaya belajar auditori, visual dan kinestetik siswa, sehingga dapat menginspirasi siswa untuk belajar lebih banyak lagi.

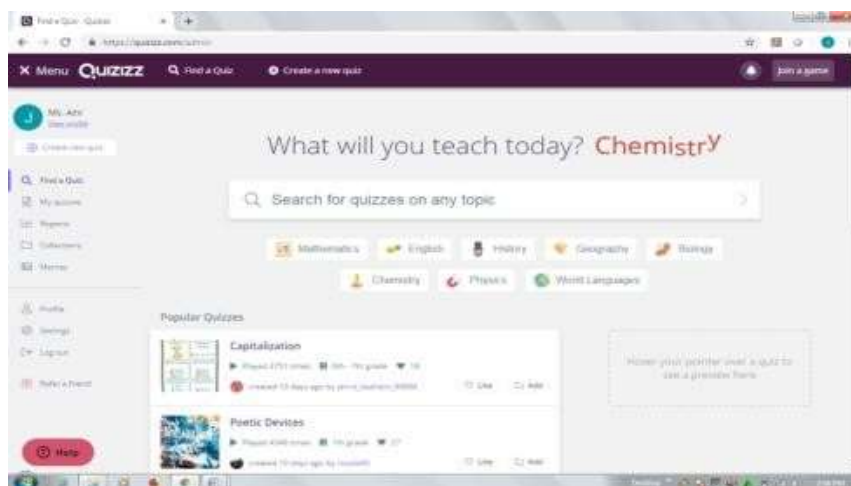
Mulyati dan Evendi (2020) berpendapat bahwa Implementasi menggunakan Game Quizizz siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game Quizizz memiliki karakteristik permainan yang menarik seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Aplikasi Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat jika ditampilkan melalui infokus.

Kuis merupakan media pembelajaran berupa media online yang digunakan untuk membuat tampilan materi yang disajikan dalam bentuk kuis interaktif, kuis interaktif berisi animasi dan interaksi yang sangat menarik dan mudah digunakan. Aplikasi ini dapat diakses di website [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com).



Gambar 1. Halaman muka dari Quizizz

Selanjutnya, karya-karya yang sudah ada di dalam aplikasi Quizizz ini dapat digunakan karena sudah diposting oleh editornya bahkan banyak sekali di dalam situsnya. Namun, akan lebih baik jika pendidik berkreasi sendiri menggunakannya dalam pembuatan materi karena dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didiknya sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar dari tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik.



Gambar 2. Dashboard pada Quizizz

Jika Pengguna menemukan set kuis yang Pengguna butuhkan, Pengguna dapat menggunakannya melalui live, solo atau pekerjaan rumah di kelas online. Jika pendidik hanya menggunakan aplikasi yang sudah ada tanpa mengubah soal atau jawaban, pengguna bisa langsung menggunakannya, tapi jika tidak, maka pengguna perlu mengambil sendiri kuisnya.

Aplikasi Quizizz ini memiliki fitur yang diprogram oleh desainernya, dan fitur tersebut juga dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menggunakannya. Elemen visual dan audio juga disertakan dalam aplikasi ini. Kelengkapan aplikasi Quizizz sangat berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran di semua jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Pengembangan dan penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk melengkapi hal-hal yang masih kurang lengkap saat membuat dan menggunakan aplikasi, karena berkaitan dengan kebutuhan belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran yang dapat beradaptasi dengan mata pelajaran yang berbeda dan tingkat pembelajaran yang berbeda akan sangat kondusif bagi perkembangan tenaga pendidik dan selanjutnya digunakan siswa untuk meningkatkan kemampuannya.

Dalam uraian di atas telah disebutkan bahwa aplikasi Quizizz merupakan layanan aplikasi pembelajaran online yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang kaya akan kelebihan yang dapat pengguna gunakan untuk mempelajari berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Kemudian media pembelajaran yang dihasilkan dari aplikasi Quizizz ini adalah bagaimana memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran khususnya bagi tenaga pendidik di SMKN 5 Palembang. Penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran matematika menjadikan pembelajaran sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari topik penelitian. Oleh karena itu untuk media pembelajaran yang sudah ada atau jika pendidik memilih sesuai dengan desain kebutuhan pembelajarannya akan menjadi sangat bijak.

Bagi para pendidik yang mengajarkan berbagai mata pembelajaran serta jenjang, aplikasi Quizizz ini masih banyak yang belum memahami baik pembuatan maupun penggunaannya. Kondisi yang ada ini sebaiknya harus berubah dengan adanya peningkatan pemahaman pengetahuan dan keterampilan pendidik untuk membuat dan menggunakan Quizizz ini sebagai media pembelajaran sehingga pendidik dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan dalam berkarya dan berinovasi membuat media berbasis Quizizz sebagai media pembelajaran di era digital ini. Pendidik diharapkan lebih meningkatkan kreatifitasnya dalam berkarya dan juga menyeleksi media pembelajaran yang sudah ada dan menindaklanjutinya dengan menggunakan media ke dalam kegiatan pembelajaran di dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelasnya.

Selama pandemi, pemahaman pendidik tentang media pembelajaran Quizizz sebagai media pembelajaran. Bagi pengajar yang mengajarkan berbagai topik dan level pembelajaran, masih banyak aplikasi Quizizz yang tidak memahami cara pembuatan dan penggunaannya, juga tidak memahami tujuannya. Seiring dengan meningkatnya pemahaman pendidik tentang pengetahuan dan keterampilan membuat dan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, situasi yang ada ini harus berubah sehingga pendidik dapat meningkatkan pengetahuan, pengetahuan dan keterampilannya dalam bekerja, serta berinovasi untuk membuat media berbasis Quizizz. media pembelajaran di era digital. Diharapkan pendidik dapat lebih meningkatkan kreativitasnya dalam bekerja, memilih media pembelajaran yang ada, dan menindaklanjutinya dengan menggunakan media untuk kegiatan pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

### **C. Kesimpulan**

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Para pendidik SMKN 5 Palembang masih belum banyak mengetahui penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran untuk berbagai tingkatan dan topik, sehingga diperlukan upaya untuk mengenalkannya kepada pendidik dan siswa; Menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz yang memenuhi kebutuhan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa; Sangat perlu untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam menggunakan media ini, karena masih kurangnya pengetahuan dan ketrampilan pendidik untuk membuat dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.

Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi Quizizz untuk menggantikan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran jenis ini dapat mengatasi kurangnya penggunaan media pembelajaran sejenis untuk mendukung terwujudnya tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses

pembelajaran, sehingga disarankan untuk menindaklanjuti pengembangan dan perancangan proses pembelajaran selanjutnya, karena disarankan untuk dilakukan agar pendidik dapat mengetahui lebih jauh tentang aplikasi Quizizz ini dan dapat digunakan sebagai bahan penilaian pembelajaran sehari-hari siswa.

### Daftar Pustaka

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6. <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567/429>
- Bahar, A. (2017). Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz. <https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelas-dengan.html>
- Dewi, H. (2019). Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz Di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP) Online*, 3(10), 1298–1313. <https://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/issue/view/36>
- Fadhli, M. (2020, October). Penerapan Strategi Literature Circle secara Daring dalam Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (Vol. 1, No. 1, pp. 106-118).
- Fadhli, M., Sufiyandi, S., & Wisman, W. (2020). Peningkatan Kesadaran Masyarakat dalam Menggunakan Bahasa yang Bijak di Media Sosial pada Era Digitalisasi. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 1(1), 25-31.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73.
- Purnomo, P. (2018). PR Jaman Now: Bermain Game?!. <https://wahyupur.wordpress.com/2018/06/23/pr-jaman-now-bermain-game/>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Sumiati & Asra. (2008). *Metode Belajar*. Bandung: CV Wahana Prima