

KEEFEKTIVITAS HASIL BELAJAR PKn DENGAN METODE *DISCOVERY LEARNING* DAN *MAKE A MATCH* PADA PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 2 BALONGPANGGANG

Oleh:

Nur Kasanah¹⁾, Rofi'i²⁾, Hari Karyono³⁾

¹⁾ Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
¹⁾e-mail: nur_khasanah55555@yahoo.com

^{2,3)} Dosen Prodi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *discovery learning* dan metode pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar Pkn. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Balongpanggung Kabupaten Gresik. Sampel dalam penelitian ini ditentukan secara acak di mana sampel tersebut berasal dari populasi yang homogen. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok perlakuan yaitu kelompok eksperimen yaitu kelompok yang menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran *make a match*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes untuk mengukur hasil belajar PKn. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t atau uji beda dua rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara peserta didik yang mendapat perlakuan metode pembelajaran *discovery learning* dan peserta didik yang mendapat perlakuan metode pembelajaran *make a match*. Hasil ini dibuktikan dengan t-hitung (4,319) > t-tabel (2,012) atau nilai sig. (2-tailed) < 0,05 pada dk = 46 dan taraf nyata 5%. Selain itu, nilai rata-rata *posttest* kelompok metode *discovery learning* adalah sebesar 79,58 dan kelompok metode *make a match* adalah sebesar 63,60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *discovery learning* lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran *make a match*.

Kata Kunci: metode *discovery learning*, metode *make a match*, hasil belajar.

1. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan manusia, pendidikan merupakan sebuah momen perjalanan hidup yang mengharuskan dilalui dengan segala kesanggupan dan pengorbanan. Baik pendidikan dalam kehidupan keluarga, masyarakat ataupun kehidupan di sekolahnya. Hasil pendidikan yang telah dilakukan tidak serta merta dapat dilihat ataupun diketahui saat itu juga ataupun dalam waktu yang singkat, tetapi memerlukan waktu yang lama sampai bertahun-tahun, ungkapan yang mengatakan "*Live Long Education*". Selama manusia hidup peristiwa dalam kehidupan adalah pendidikan.

Pendidikan formal yang dilakukan di sekolah merupakan pendidikan yang dilaksanakan oleh pemerintah ataupun lembaga-lembaga swasta yang memiliki kepedulian dan perhatian terhadap kondisi generasi bangsa. Pendidikan di sekolah menyertakan guru sebagai pengajar, memiliki tanggung jawab yang besar dalam mensukseskan tujuan yang telah ditetapkan. Mereka dituntut untuk senantiasa meningkatkan kualitas kompetensi yang dimilikinya, dengan segala perubahan yang ada untuk kesejahteraan peserta didik dalam belajar.

Sekolah sebagai lembaga yang dipercaya oleh orang tua untuk menitipkan putra-putrinya dalam membina anak bangsa, agar menjadi generasi penerus bangsa yang membanggakan bagi bangsa dan negaranya. Hanya dalam pelaksanaan

pembelajaran peserta didik sering mengalami kondisi yang tidak maksimal, minat belajar yang rendah, dan kurangnya motivasi dalam belajar.

Salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang kurang diminati dan masih dianggap mata pelajaran yang membosankan oleh peserta didik adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan atau PKn menurut N. Zuriah, (2008) merupakan mata pelajaran yang lebih menitik beratkan pada pendidikan budi pekerti, sehingga pada perkembangan berikutnya PKn mempunyai visi: Mewujudkan proses pendidikan yang terarah pada perkembangan kemampuan individu, sehingga menjadi warga negara yang cerdas, partisipatif dan bertanggung jawab, yang pada gilirannya mampu mendukung berkembangnya kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara Indonesia yang cerdas dan berbudi pekerti luhur.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, adanya kejenuhan atau kebosanan yang dirasakan oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Negeri 2 Balongpanggung Kabupaten Gresik, disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan kurang menarik perhatian peserta didik, ataupun juga peserta didik tidak dapat mencerna pembelajaran dengan baik, sehingga menyebabkan peserta didik tidak memiliki minat dan motivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari serangkaian evaluasi di mana hasilnya belum

memenuhi target yang diharapkan. Selain itu, sifat pembelajaran yang masih berpusat pada guru juga membuat kontribusi peserta didik dalam pembelajaran masih belum maksimal.

Dalam proses pembelajaran PKn peserta didik masih sulit untuk mampu menyampaikan ide pikirannya, walau mereka bekerja sama dalam satu kelompok, hanya siswa tertentu yang mau aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik merasa perlu adanya inovasi. Hal ini yang menggerakkan kemauan dari peneliti untuk melakukan penelitian melalui penerapan metode *Discovery Learning* dan *Make a Match* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Metode *discovery learning* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan melalui proses pencarian dalam berfikir hingga mampu membuat kesimpulan. Biasanya materi ini berkaitan dengan memahami materi yang bersifat teoritis, maupun konsep. Metode ini disampaikan oleh Jerome Brunner (1966) di mana tujuan pembelajaran ini adalah bukan hanya untuk memperoleh pengetahuan semata-mata, melainkan memperoleh pengetahuan dengan cara melatih kemampuan intelektual peserta didik serta mendorong keingintahuan serta memotivasi dalam mengembangkan kemampuan peserta didik (Dahar, 2006). Menurut Khoirul Anam (2015), metode *discovery learning* adalah proses pembelajaran yang berfokus pada penemuan masalah (sumber pembelajaran) yang berasal dari pengalaman-pengalaman peserta didik. *Discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang tidak disajikan dalam bentuk final, tetapi peserta didik menemukan dengan mengorganisasi sendiri bersama kelompoknya (Mutho'ifah, 2015). Sedangkan materi yang sesuai diterapkan dengan metode ini menurut Paul Eggen & D. Kauchak (2012) adalah materi yang sudah jelas terdefiniskan dan spesifik. Karenanya pendampingan yang efektif menentukan keberhasilan pembelajaran ini.

Adapun tahapan pelaksanaan metode *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- a. Memberi Stimulus (*Stimulation*)
Pendidik memberikan stimulus berupa masalah untuk diamati dan disimak siswa melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar, dan lain-lain.
- b. Mengidentifikasi Masalah (*Problem Statement*)
Peserta didik menemukan permasalahan, mencari informasi terkait permasalahan, dan merumuskan masalah.
- c. Mengumpulkan Data (*Data Collecting*)
Peserta didik mencari dan mengumpulkan data/informasi yang dapat digunakan untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang dihadapi (mencari atau merumuskan berbagai alternatif pemecahan masalah, terutama jika satu alternatif mengalami kegagalan).

- d. Mengolah Data (*Data Processing*)
Peserta didik mencoba dan mengeksplorasi kemampuan pengetahuan konseptualnya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata (melatih keterampilan berfikir logis dan aplikatif).
- e. Memverifikasi (*Verification*)
Peserta didik mengecek kebenaran atau keabsahan hasil pengolahan data melalui berbagai kegiatan, atau mencari sumber yang relevan baik dari buku atau media, serta mengasosiasikannya sehingga menjadi suatu kesimpulan.
- f. Menyimpulkan (*Generalization*)
Peserta didik digiring untuk menggeneralisasikan hasil berupa kesimpulan pada suatu kejadian atau permasalahan yang sedang dikaji.

Sedangkan metode pembelajaran *Make A Match* merupakan metode yang pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) yaitu merupakan salah satu metode pembelajaran yang bersifat selingan dan menyenangkan adapun tujuan dari pembelajaran ini antara lain: (1) sebagai pendalaman materi, (2) penggalian materi, (3) *edutainment*, (Huda, 2013).

Pembelajaran *Make a Match* menuntut pendidik untuk mempersiapkan segala sesuatunya dengan sebaik-baiknya. Karena dengan persiapan yang maksimal diharapkan pembelajaran dapat menghasilkan evaluasi yang maksimal dan tercapai sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

Pembelajaran metode *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang menfokuskan penanaman kemampuan sosial peserta didik terutama kemampuan bekerja sama, bermasyarakat dan juga berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan melalui kartu. Bila metode pembelajaran *Make a Match* ini dapat diterapkan dengan baik sangat memberikan dampak yang bagus dalam melatih peserta didik untuk bersikap dan bertindak cepat dalam menjalankan sesuatu pembelajaran.

Pengertian metode pembelajaran *Make a Match* menurut Huda (2017) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topic tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan Shoimin (2014) memberikan definisi *Make a Match* sebagai pembelajaran dengan meminta peserta didik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran *Make a Match* adalah metode pembelajaran berpasangan antara peserta didik yang satu dengan yang lain, mereka bekerjasama untuk mencari jawaban dari permasalahan yang diperolehnya dan menampilkannya dalam kelas.

Menurut Shoimin (2014) metode *Make a Match* langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. Pendidik menyiapkan beberapa kartu yang berjumlah sama, sebagian berisikan tentang pertanyaan tentang materi yang sedang dipelajari, dan sebagian yang lain berisikan tentang jawabandari pertanyaan yang telah disediakan.
- b. Setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu yang berisi soal ataupun jawaban.
- c. Tiap peserta didik memikirkan/mencari jawaban dari kartu yang telah diperolehnya.
- d. Kemudian tiap peserta didik mencari pasangan dari kartu yang telah diperolehnya.
- e. Sementara peserta didik yang telah menemukan pasangan kartu masing-masing maka peserta didik tersebut telah mendapatkan poin.
- f. Bila telah selesai satu babak, maka kartu di kocok lagi agar tidak ketepatan pada orang yang sama, demikian seterusnya hingga semua dapat berputar materinya.
- g. Setelah semuanya selesai, maka guru memberikan kesimpulan hasil belajar yang telah dilakukan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas pelaksanaan metode pembelajaran *discovery learning* dan *Make a Match* terhadap peningkatan hasil belajar PKn. Pelaksanaan penelitian ini pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 selama enam bulan pada kelas IX SMP Negeri 2 Balongpanggang Kabupaten Gresik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model kuasi eksperimen di mana membandingkan hasil belajar peserta didik. Adapun dua kelompok yang dibandingkan yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk kelompok eksperimen menggunakan metode *discovery learning*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode *make a match*.

Penelitian ini dilakukan di kabupaten Gresik, tepatnya di SMP Negeri 2 Balongpanggang kelas IX pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada standar kompetensi memahami pelaksanaan otonomi daerah kurikulum KTSP.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX. Sedangkan sampel penelitian ini ditentukan secara acak (teknik *random sampling*) di mana pengacakan dilakukan tanpa memperhatikan penggolongan tingkatan dalam sampel tersebut, karena populasi sudah dianggap homogen atau setara. Adapun sampel penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX-C berjumlah 24 siswa yang merupakan kelompok eksperimen dan IX-D berjumlah 25 siswa yang merupakan kelompok kontrol. Sehingga keseluruhan sampel dalam penelitian ini berjumlah 49 siswa.

Ada dua variabel yang terlibat dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran *discovery learning* sebagai X1 dan metode pembelajaran *make a match* sebagai X2. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar PKn sebagai Y.

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka dilakukan *pre-test*. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran dapat dilihat dari hasil perbandingan nilai *post-test*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes tertulis sebanyak 20 soal dengan bentuk soal berupa pilihan ganda. Sebelum digunakan dalam penelitian instrumen tes terlebih dahulu akan diujicobakan pada kelas ujicoba. Setelah itu, hasil uji coba akan dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Dari hasil uji validitas dan reliabilitas diketahui bahwa 20 soal instrumen tes dinyatakan valid dan reliabel sehingga instrumen tes dapat digunakan dalam penelitian.

Adapun teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis statistik inferensial yang digunakan adalah uji t atau *t-test*. Uji t ini dilakukan untuk menguji apakah dua nilai rata-rata berbeda secara signifikan karena pemberian perlakuan yang berbeda.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan hasil penelitian yang telah dilakukan. Dari hasil perhitungan data diketahui bahwa keadaan awal (*pre-test*) hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn yaitu untuk kelompok eksperimen adalah sebesar 51,88 dan nilai rata-rata *pre-test* kelompok kontrol adalah sebesar 50,40. Berikut ini hasil perhitungan statistik deskriptif data *pre-test* hasil belajar PKn kedua perlakuan.

Tabel 1. Data Pre-test Dua Kelompok Perlakuan

Sumber	<i>Discovery Learning</i>	<i>Make A Match</i>
N	24	25
Rata-rata	51,88	50,40
Std. Deviasi	9,980	10,794
Std. Error	2,037	2,159

Dari tabel 1, diketahui nilai rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen sedikit lebih unggul dibandingkan nilai rata-rata kelompok kontrol. Tetapi perbedaan dua nilai rata-rata ini tidak signifikan. Hal ini berarti, keadaan awal pada kelompok eksperimen dan kontrol hampir sama.

Selanjutnya untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran dilakukan pemberian perlakuan yaitu pada kelompok eksperimen adalah metode *discovery learning* dan kelompok kontrol

adalah metode *make a match*. Setelah diberi perlakuan, peserta didik diberi tes berupa *post-test* untuk mengukur hasil belajar PKn.

Adapun nilai rata-rata *post-test* hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn pada kelompok eksperimen adalah sebesar 79,58 dengan standar deviasi (SD) sebesar 12,151. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* hasil belajar peserta didik pada kelompok kontrol adalah sebesar 63,60 dengan standar deviasi (SD) sebesar 13,733.

Berikut ini peneliti sajikan data *post-test* hasil belajar PKn dari dua kelompok perlakuan, yaitu kelompok metode *discovery learning* (eksperimen) dan *make a match* (kontrol) pada tabel 2.

Tabel 2. Data Posttest Dua Kelompok Perlakuan

Sumber	<i>Discovery Learning</i>	<i>Make A Match</i>
N	24	25
Rata-rata	79,58	63,60
Std. Deviasi	12,151	13,733
Std. Error	2,480	2,747

Berdasarkan data pada tabel 1, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post-test* hasil belajar PKn pada kelompok eksperimen (metode *discovery learning*) lebih tinggi daripada nilai rata-rata *post-test* kelompok kontrol (metode *make a match*). Hal ini berarti metode *discovery learning* lebih efektif dibandingkan dengan metode *make a match* terhadap hasil belajar PKn.

Sebelum dilakukan analisis statistik inferensial menggunakan uji t, perlu dilakukan uji asumsi klasik atau uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Berikut hasil uji normalitas pada nilai *posttest* hasil belajar PKn menggunakan rumus Shapiro-Wilk disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Post-test

	Metode	Shapiro-Wilk			
		Pemb.	Statistic	df	Sig.
Posttest	<i>DL</i>		,933	24	,113
	<i>Make A Match</i>		,921	25	,055

Berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk pada taraf nyata 5% seperti pada tabel 3, menunjukkan bahwa nilai Sig. > 0,05. Dengan demikian, data *pos-ttest* hasil belajar PKn pada masing-masing perlakuan metode pembelajaran terdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui data antar varians sama atau homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji homogenitas variansi (*levene's test*), dengan kriteria pengujian jika nilai sig. > 0,05 maka data berasal dari populasi yang homogen.

Berikut hasil pengujian homogenitas selengkapnya.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data Post-Test

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	,580	1	47	,450

Dari tabel 4 di atas, diketahui nilai sig. atau nilai probabilitas (p) uji homogenitas *levene's test* dengan df1 = 1 dan df2 = 47 dan pada taraf nyata 5% adalah sebesar 0,450. Nilai p ini lebih besar dari 0,05, hal ini berarti data berasal dari populasi yang homogen.

Dengan terpenuhinya uji asumsi klasik, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H0 : Tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar PKn antara peserta didik yang mendapat perlakuan metode *discovery learning* dan peserta didik yang mendapat perlakuan metode *make a match*.

H1 : Terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar PKn antara peserta didik yang mendapat perlakuan metode *discovery learning* dan peserta didik yang mendapat perlakuan metode *make a match*.

Berikut hasil uji t selengkapnya di mana penghitungannya menggunakan program komputer SPSS for windows versi 20.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji t

t-hitung	t-tabel	dk	Sig. (2-tailed)	Keterangan
4,319	2,012	46	0,000	Signifikan

Berdasarkan tabel 5 di atas, menunjukkan bahwa nilai koefisien t-hitung adalah 4,319 > t-tabel (2,012) pada dk (derajat kebebasan) = 46 dan taraf nyata 5% atau nilai p (2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak atau H1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata hasil belajar PKn antara peserta didik yang mendapat perlakuan metode *discovery learning* dan peserta didik yang mendapat perlakuan metode *make a match*.

Hasil ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan Mutmainnah dan Gafur (2017), dalam temuan penelitiannya menjelaskan adanya perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *discovery learning* dan PBL terhadap kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar PKn. Selain itu, nilai rata-rata prestasi belajar PKn pada model *discovery learning* lebih baik dibandingkan dengan model PBL. Hal ini disebabkan model *discovery learning* menerapkan pembelajaran aktif pada peserta didik.

Akan tetapi, hasil temuan penelitian ini berbeda dengan hasil temuan penelitian yang dilakukan Harahap (2017). Dalam laporan penelitiannya Harahap mengemukakan bahwa

pembelajaran kooperatif teknik *make a match* yang diterapkan dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Lebih lanjut, teknik *make a match* ini dapat meningkatkan keaktifan siswa, motivasi belajar siswa, melatih keberanian siswa dalam mengajukan atau menjawab pertanyaan dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, serta mampu melatih kedisiplinan siswa dalam belajar.

Oleh karena itu, rendahnya hasil belajar PKn pada peserta didik yang menggunakan metode *make a match* disebabkan oleh beberapa faktor antara lain: 1) kurang optimalnya penerapan metode *make a match* dalam pembelajaran di kelas; 2) kurangnya kedisiplinan dalam penggunaan waktu; dan 3) kurangnya kreasi dan inovasi guru dalam memanfaatkan media atau sumber pembelajaran guna menunjang penerapan metode *make a match*.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan hasil belajar PKn di SMP Negeri 2 Balongpanggang antara peserta didik yang mendapat perlakuan metode *discovery learning* dan peserta didik yang mendapat perlakuan metode *make a match*. Hasil belajar PKn pada peserta didik yang menggunakan metode *discovery learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pada peserta didik yang menggunakan metode *make a match*. Dengan demikian, metode *discovery learning* lebih efektif daripada metode *make a match* pada pembelajaran PKn kelas IX SMP.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K. (2015). Pembelajaran Berbasis Inkuiri Model dan Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahar, R. W. (2006). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Harahap, A. S. (2017). Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match pada Siswa Kelas IV SD Negeri 0705 Alogo Pulo Godang. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, volume 1, 5-12.
- Huda, M. (2013). *Model-model Mengajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Mutmainnah, F., & Gafur, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar PPKn Peserta Didik SMP. *Socia: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 14(2), 1-14. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/socia/article/view/17643>

- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Zuriah, N. (2008). *Pendidikan moral dan budi pekerti dalam perspektif Perubahan*. Jakarta. Bumi Aksara.