

**PEMBELAJARAN MENGGAMBAR GUBAHAN FLORA DAN FAUNA MENJADI RAGAM HIAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA SISWA KELAS VII C SMPN 1 GENDING PROBOLINGGO TAHUN 2019/2020**

**Titik Dwi Hariyati**

SMPN 1 Gending Probolinggo  
[titikdwih0928484@gmail.com](mailto:titikdwih0928484@gmail.com)

**ABSTRAK**

Seni berasal dari kata *sani* (Sanskerta) yang berarti pemujaan, persembahan, dan pelayanan. Kata tersebut berkaitan erat dengan upacara keagamaan yang disebut kesenian. karena ). Guru hampir tidak pernah melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/ HOTS*). Penelitian ini berdasarkan dari pembelajaran seni budaya tentang menggambar gubahan flora dan fauna menjadi ragam hias, melalui model pembelajaran *discovery learning*. Dalam praktik pembelajaran Kurikulum 2013 yang penulis lakukan selama ini, penulis menggunakan buku siswa dan buku guru. Penulis meyakini bahwa buku tersebut sudah sesuai dan baik digunakan di kelas karena diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif di dalam penelitian ini berdasarkan dari pembelajaran seni budaya tentang menggambar gubahan flora dan fauna menjadi ragam hias, melalui model pembelajaran *discovery learning*.. Hasil dari penelitian ini Siswa menjadi lebih aktif merespon pertanyaan dari guru, termasuk mengajukan pertanyaan pada guru maupun temannya. Aktifitas pembelajaran yang dirancang sesuai sintak PDL mengharuskan siswa aktif selama proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran PDL meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis.

**Kata Kunci:** *Seni Budaya, Flora dan Fauna, Discovery Learning*

**PENDAHULUAN**

Seni berasal dari kata *sani* (Sanskerta) yang berarti pemujaan, persembahan, dan pelayanan. Kata tersebut berkaitan erat dengan upacara keagamaan yang disebut kesenian. Menurut Padmapuspita, kata seni berasal dari bahasa Belanda *genie* dalam bahasa Latin disebut *genius*, artinya kemampuan luar biasa yang dibawa sejak lahir. Kata budaya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pikiran, akal budi atau adat-istiadat.

Secara tata bahasa, pengertian kebudayaan diturunkan dari kata budaya yang cenderung menunjuk pada pola pikir manusia. Kebudayaan sendiri diartikan sebagai segala hal yang berkaitan dengan akal atau pikiran manusia, sehingga dapat menunjuk pada pola pikir, perilaku serta karya fisik sekelompok manusia.

Seni budaya merupakan penjelmaan rasa seni yang sudah membudaya, yang termasuk dalam aspek kebudayaan, sudah dapat dirasakan oleh

orang banyak dalam rentang perjalanan sejarah peradaban manusia. Seni dapat berupa seni tari, seni musik, seni teater, maupun seni rupa.

Dalam praktik pembelajaran Kurikulum 2013 yang penulis lakukan selama ini, penulis menggunakan buku siswa dan buku guru. Penulis meyakini bahwa buku tersebut sudah sesuai dan baik digunakan di kelas karena diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Ternyata, dalam praktiknya, penulis mengalami beberapa kesulitan seperti materi dan tugas tidak sesuai dengan latar belakang siswa. Selain itu, penulis masih berfokus pada penguasaan pengetahuan kognitif yang lebih mementingkan hafalan materi. Dengan demikian proses berpikir siswa masih dalam level C1 (mengingat), memahami (C2), dan C3 (aplikasi). Guru hampir tidak pernah melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/ HOTS*). Penulis juga jarang menggunakan media pembelajaran.

Dampaknya, suasana pembelajaran di kelas kaku dan anak-anak tampak tidak ceria.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa diperoleh informasi bahwa (a) siswa malas mengikuti pembelajaran yang banyak dilakukan guru dengan cara ceramah? (b) selain ceramah, metode yang selalu dilakukan guru adalah penugasan. Sebagian siswa mengaku jenuh dengan tugas-tugas yang hanya bersifat teoritis. Tinggal menyalin dari buku teks.

Untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0, siswa harus dibekali keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada HOTS dan disarankan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning/PDL*). Metode pembelajaran *discovery* (penemuan) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Metode *discovery* diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorang, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. Sedangkan Bruner menyatakan bahwa anak harus berperan aktif didalam belajar. Lebih lanjut dinyatakan, aktivitas itu perlu dilaksanakan melalui suatu cara yang disebut *discovery*. *Discovery* yang dilaksanakan siswa dalam proses belajarnya, diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip (Wardana & Rulyansah, 2019a).

*Discovery* ialah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Dengan teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi. Dengan demikian pembelajaran *discovery* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri (Rulyansah et al., 2019).

Metode pembelajaran *discovery* merupakan suatu metode pengajaran yang menitikberatkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran dengan metode ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur, algoritma dan semacamnya.

Tiga ciri utama belajar menemukan yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Blake *et al.* membahas tentang filsafat penemuan yang dipublikasikan oleh Whewell. Whewell mengajukan model penemuan dengan tiga tahap, yaitu: (1) mengklarifikasi; (2) menarik kesimpulan secara induksi; (3) pembuktian kebenaran (verifikasi).

Langkah-langkah pembelajaran *discovery* adalah sebagai berikut:

1. identifikasi kebutuhan siswa;
2. seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi pengetahuan;
3. seleksi bahan, problema/ tugas-tugas;

4. membantu dan memperjelas tugas/ problema yang dihadapi siswa serta peranan masing-masing siswa;
5. mempersiapkan kelas dan alat-alat yang diperlukan;
6. mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan;
7. memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan;
8. membantu siswa dengan informasi/ data jika diperlukan oleh siswa;
9. memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi masalah;
10. merangsang terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa;
11. membantu siswa merumuskan prinsip dan generalisasi hasil penemuannya.

Salah satu metode belajar yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah-sekolah yang sudah maju adalah metode *discovery*. Hal ini disebabkan karena metode ini: (1) merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif; (2) dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama; metode *discovery* (penemuan) juga memiliki beberapa dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan siswa; (3) kelemahan, diantaranya membutuhkan waktu belajar yang pengertian yang ditemukan sendiri merupakan lebih lama dibandingkan dengan belajar menerima. Untuk pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain; (4) guru. Bantuan guru dapat dimulai dengan mengajukan dengan menggunakan strategi *discovery* anak belajar beberapa pertanyaan dan dengan memberikan informasi menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat secara singkat. Pertanyaan dan informasi tersebut dapat dikembangkan sendiri; (5) siswa belajar berpikir dimuat dalam lembar kerja siswa (LKS) yang telah analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan nyata.

Beberapa keuntungan belajar *discovery* yaitu: (1) pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat; (2) hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik dari pada hasil lainnya; (3) secara menyeluruh belajar *discovery* meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir

bebas. Secara khusus belajar penemuan melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Beberapa keunggulan metode penemuan juga diungkapkan oleh Suherman, dkk (2001: 179) sebagai berikut:

1. siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir;
2. siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat;
3. menemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat;
4. siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
5. metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Selain memiliki beberapa keuntungan, metode *discovery* (penemuan) juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya membutuhkan waktu belajar yang lebih lama dibandingkan dengan belajar menerima. Untuk pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain; (4) guru. Bantuan guru dapat dimulai dengan mengajukan dengan menggunakan strategi *discovery* anak belajar beberapa pertanyaan dan dengan memberikan informasi menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat secara singkat. Pertanyaan dan informasi tersebut dapat dikembangkan sendiri; (5) siswa belajar berpikir dimuat dalam lembar kerja siswa (LKS) yang telah analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan nyata.

Metode *discovery* (penemuan) yang mungkin dilaksanakan pada siswa SMP adalah metode penemuan terbimbing. Hal ini dikarenakan siswa SMP masih memerlukan bantuan guru sebelum menjadi penemu murni. Oleh sebab itu metode *discovery* (penemuan) yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *discovery* (penemuan) terbimbing (*guided discovery*).

Setelah melaksanakan pembelajaran berbasis penemuan ini, penulis menemukan bahwa proses dan hasil belajar siswa meningkat. Lebih bagus dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Ketika model PDL ini diterapkan pada kelas VII yang lain ternyata proses dan hasil belajar siswa sama baiknya. Praktik pembelajaran PDL yang berhasil baik ini penulis simpulkan sebagai sebuah best practice (praktik baik) pembelajaran berorientasi HOTS dengan model PBL.

**METODE**

Tujuan penulisan praktik baik ini adalah untuk mendeskripsikan praktik baik penulis dalam menerapkan pembelajaran berorientasi higher order thinking skills (HOTS). Sasaran pelaksanaan best practice ini adalah siswa kelas VII C semester Ganjil di SMP Negeri 1 Gending. Bahan/materi kegiatan ini adalah materi yang dibahas pada program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP) yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gending Kabupaten Probolinggo.

Adapun materi Kompetensi Dasar adalah sebagai berikut :

1. Kompetensi Dasar

- a. Pengetahuan
  - 3.2 Memahami prinsip dan prosedur menggambar gubahan flora, fauna, menjadi ragam hias.
- b. Keterampilan
  - 4.2 Menggambar gubahan flora, fauna, menjadi ragam hias

Cara yang digunakan dalam pelaksanaan praktik baik ini adalah menerapkan pembelajaran seni rupa berorientasi hots dengan materi gambar gubahan flora, fauna, dan bentuk geometrik menjadi ragam hias dengan model pembelajaran *Discovery learning* (PDL).

Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan praktik baik yang telah dilakukan penulis.

1. Pemetaan KD
  - Kompetensi dasar 4.2 di rinci untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan dipetakan kepada beberapa indikator pencapaian kompetensi
2. Perumusan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
  - Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dari Kompetensi Dasar 4.2 dibagi sebagai berikut

**Tabel 1. Perumusan Indikator Pencapaian Kompetensi**

Kompetensi Dasar	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
. Kompetensi Keterampilan 4.2 Menggambar gubahan flora, fauna, dan bentuk geometrik menjadi ragam hias.	Pendukung Mnyesuaikan jenis gambar gubahan flora, fauna menjadi ragam hias Indikator Kunci Mendesain gambar gubahan flora dan fauna Indikator Pengayaan Membuat penggabungan gubahan flora dan fauna menjadi ragam hias

Alat/instrumen yang dilakukan adalah Media Pembelajaran Buku Pegangan Siswa dan Guru Serta media Elektronik dan Buku Pengayaan di Perpustakaan Sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran *Discovery Learning* (Pembelajaran Berbasis Penemuan / PDL). Yang mempunyai langkah-langkah sebagai berikut :

1) Stimulation (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

- 2) Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)
- 3) Data Collection (Pengumpulan Data)
- 4) Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)
- 5) Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Waktu penelitian dilaksanakan sejak tanggal 06 Oktober 2019/ 08 November 2019 di SMPN 1 Gending.

## HASIL PENELITIAN

Hasil yang dapat dilaporkan dari praktik baik ini diuraikan sebagai berikut.

1. Proses Pembelajaran Seni Budaya Aspek Seni Rupa Berorientasi Hots Dengan Materi Gambar Gubahan Flora, Fauna, Menjadi Ragam Hias Melalui Model Pembelajaran Discoveri Learning Pada Siswa Kelas VII C SMPN 1 Gending yang dilakukan berlangsung aktif. Siswa menjadi lebih aktif merespon pertanyaan dari guru, termasuk mengajukan pertanyaan pada guru maupun temannya. Aktifitas pembelajaran yang dirancang sesuai sintak PDL mengharuskan siswa aktif selama proses pembelajaran.
2. Setelah membaca, meringkas, dan mendiskusikan teks eksplanasi tentang modernisasi, siswa tidak hanya memahami konsep teks eksplanasi (pengetahuan konseptual) dan bagaimana membuat ringkasan yang benar (pengetahuan prosedural), tetapi juga memahami konsep modernisasi. Pemahaman ini menjadi dasar siswa dalam mempelajari materi Gambar Gubahan Flora, Fauna Menjadi Ragam Hias.
3. Penerapan model pembelajaran PDL meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Hal ini dapat dilihat dari tingkat partisipasi siswa untuk bertanya dan menanggapi topik yang dibahas dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran sebelumnya yang dilakukan penulis tanpa berorientasi HOTS suasana kelas cenderung sepi dan serius. Siswa cenderung bekerja sendiri-sendiri untuk berlomba menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Fokus guru adalah bagaimana siswa dapat menyelesaikan soal yang disajikan; kurang peduli pada proses berpikir siswa. Tak hanya itu, materi pembelajaran yang selama ini selalu disajikan dengan pola deduktif (diawali dengan ceramah teori tentang materi yang dipelajari, pemberian tugas, dan pembahasan), membuat siswa cenderung menghapalkan teori. Pengetahuan yang diperoleh siswa adalah apa yang diajarkan oleh guru.
4. Berbeda kondisinya dengan praktik pembelajaran yang berorientasi HOTS dengan menerapkan PDL ini. Dalam pembelajaran ini pemahaman siswa tentang konsep teks eksplanasi, perubahan sosial budaya, dan cara makhluk hidup menyesuaikan diri benar-benar dibangun oleh siswa melalui pengamatan dan diskusi yang menuntut kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Penerapan model pembelajaran PDL juga meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (*problem solving*). PDL yang diterapkan dengan menyajikan teks tulis dan video berisi permasalahan kontekstual mampu mendorong siswa merumuskan pemecahan masalah.
5. Sebelum menerapkan PDL, penulis melaksanakan pembelajaran sesuai dengan buku guru dan buku siswa. Meskipun permasalahan yang disajikan dalam buku teks kadang kala kurang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, tetap saja penulis gunakan. Jenis teks yang digunakan juga hanya pada teks tulis dari buku teks.
6. Dengan menerapkan PDL, siswa tak hanya belajar dari teks tulis, tetapi juga dari video serta diberi kesempatan terbuka untuk mencari data, materi dari sumber lainnya serta dapat mempraktekkan apa yang dipahami dari literasi tersebut.

### Masalah Yang Dihadapi

Masalah yang dihadapi terutama adalah siswa belum terbiasa siswa belajar dengan model PDL. Dengan tujuan untuk mendapat nilai ulangan yang baik guru selalu mengguakan metode

ceramah, siswa pun merasa lebih percaya diri menghadapi ulangan (penilaian) setelah mendapat penjelasan guru melalui ceramah.

Masalah lainnya adalah guru tidak mempunyai kompetensi yang memadai untuk membuat video pembelajaran. Padahal selain sebagai media pembelajaran, Video juga merupakan bentuk teks audiovisual yang juga harus disajikan sesuai dengan rumusan KD.

### **Cara Mengatasi Masalah**

Agar siswa yakin bahwa Pembelajaran Gambar Gubahan Flora, Fauna, Menjadi Ragam Hias Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning dapat membantu mereka lebih menguasai materi pembelajaran, guru memberi penjelasan sekilas tentang apa, bagaimana, mengapa, dan manfaat belajar berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/HOTS*). Pemahaman dan kesadaran akan pentingnya HOTS membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kesadaran bahwa belajar bukan sekadar menghafal teori dan konsep akan membuat siswa mau belajar dengan HOTS.

Kekurangmampuan guru membuat video pembelajaran dapat diatasi dengan mengunduh video sesuai dengan KD yang akan dibelajarkan baik dari youtube maupun dari Rumah Belajar. Dengan demikian, selain menerapkan kegiatan literasi baca = tulis, siswa juga dapat meningkatkan literasi digitalnya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran Gambar Gubahan Flora, Fauna, Dan Bentuk Geometrik Menjadi Ragam Hias Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning layak dijadikan praktik baik pembelajaran berorientasi HOTS karena dapat

meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan transfer pengetahuan, berpikir kritis, dan pemecahan masalah.

2. Dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) secara sistematis dan cermat, Pembelajaran Gambar Gubahan Flora, Fauna, Dan Bentuk Geometrik Menjadi Ragam Hias Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning yang dilaksanakan tidak sekadar berorientasi HOTS, tetapi juga mengintegrasikan PPK, literasi, dan kecakapan abad 21.

### **Saran**

Berdasarkan hasil praktik baik pembelajaran Pembelajaran Gambar Gubahan Flora, Fauna, Menjadi Ragam Hias Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning, berikut disampaikan rekomendasi yang relevan.

1. Siswa diharapkan untuk menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam belajar, tidak terbatas pada hafalan teori. Kemampuan belajar dengan cara ini akan membantu siswa menguasai materi secara lebih mendalam dan lebih tahan lama (tidak mudah lupa
3. Guru seharusnya tidak hanya mengajar dengan mengacu pada buku siswa dan buku guru yang telah disediakan, tetapi berani melakukan inovasi pembelajaran tematik yang kontekstual sesuai dengan latar belakang siswa dan situasi dan kondisi sekolahnya. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih bermakna.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Mengajar Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineksa Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta
- Hamalik, Oemar. 1999. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasibuan. J.J. dan Moerdjiono. 1998. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Guru Mata Pelajaran Seni Budaya*

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya*
- Rulyansah, A., Wardana, L. A., & Uswatun, H. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Dengan Menggunakan Model Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogy*, 6(1), 53–59.
- Rustiyah, N.K. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Saptoto Budi , S.Pd., M.Pd 2019 .*Gambar Gubahan Flora, Fauna, Alam Benda dan bentuk geometrik menjadi Ragam Hias.Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Pendidikkan*.
- Sardiman, A.M. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Wardana, L. A., & Rulyansah, A. (2019a). Development of Thematic Based Classroom Design in Inclusive Schools. *Journal of ICSAR*, 3(2), 57–63.