

INTEGRASI MODEL *DESIGN THINKING* DALAM PERENCANAAN PJBL UNTUK FIKIH DI MI NW BORO' TUMBUH

Muh. Zulkifli, Muh. Thala'at

Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur, Indonesia

Email Corresponding: muhzulkifli2310@gmail.com

Article Info

Article history:

Received : 27 11, 2025

Revised : 17 12, 2025

Accepted : 05 01, 2026

Keywords:

Design Thinking, PjBL, Fiqh Lesson Planning

Kata Kunci:

Design Thinking, PjBL, Perencanaan Pembelajaran Fiqh

ABSTRACT

This study aims to develop an instructional planning tool for Fiqh learning that integrates Design Thinking into Project-Based Learning (PjBL) at MI NW Boro' Tumbuh. The background is the frequent lack of applicability and contextual relevance in Fiqh instruction. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, involving fifth-grade students. Data were collected through observation, questionnaires, and tests, then analyzed descriptively. The result of the research is a structured Fiqh Lesson Plan (RPP) that integrates the five phases of Design Thinking (Empathize to Test) into the stages of PjBL. Implementation demonstrated an increase in students' active engagement, critical-creative thinking skills in solving contextual Fiqh projects (such as designing a daily worship guide), and enhanced conceptual understanding. This integration proved effective in creating more meaningful, relevant, and student-centered Fiqh learning, thus it is recommended to be developed for other Islamic Education (PAI) materials.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan perangkat perencanaan pembelajaran Fiqh yang mengintegrasikan *Design Thinking* ke dalam *Project-Based Learning* (PjBL) di MI NW Boro' Tumbuh. Latar belakangnya adalah pembelajaran Fiqh yang seringkali kurang aplikatif dan kontekstual. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE, melibatkan siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes, lalu dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian berupa RPP Fiqh terstruktur yang memadukan lima fase *Design Thinking* (*Empathize* hingga *Test*) ke dalam tahapan PjBL. Implementasi menunjukkan peningkatan keterlibatan aktif siswa, kemampuan berpikir kritis-kreatif dalam menyelesaikan proyek fikih kontekstual (seperti merancang panduan ibadah harian), serta peningkatan pemahaman konseptual. Integrasi ini terbukti efektif menciptakan pembelajaran Fiqh yang lebih bermakna, relevan, dan berpusat pada siswa, sehingga direkomendasikan untuk dikembangkan pada materi PAI lainnya.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Copyright (c) 2026 Muh. Zulkifli, Muh. Thala'at



PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya mata pelajaran Fikih, memegang peran sentral dalam pembentukan karakter dan panduan hidup praktis keagamaan peserta didik sejak dini. Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), pembelajaran Fikih tidak hanya bertujuan untuk menanamkan pengetahuan tentang hukum-hukum Islam, tetapi lebih jauh, diharapkan mampu membekali siswa dengan kemampuan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari. Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan ideal tersebut dengan praktik pembelajaran yang terjadi. Pembelajaran Fikih di banyak MI, termasuk di MI NW Boro' Tumbuh, masih cenderung didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat *teacher-centered*, tekstual, dan kurang menyentuh aspek pemecahan masalah kontekstual. Materi pembelajaran seperti thaharah, shalat, zakat, dan muamalah sering disajikan sebagai kumpulan aturan normatif tanpa proses pendalaman yang memungkinkan siswa mengalami, mengidentifikasi masalah, dan merancang solusi yang relevan dengan dunia mereka. Akibatnya, pembelajaran terasa jauh dari kehidupan, kurang menarik, dan berpotensi hanya menghasilkan pemahaman yang bersifat hafalan semata.

Tantangan abad 21 menuntut pendidikan untuk tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4Cs). Paradigma ini sejalan dengan visi pendidikan Islam yang menekankan pada pemahaman yang mendalam (*fiqh*) dan penerapan yang bijak (*hikmah*). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam desain instruksional yang dapat menjembatani kesenjangan tersebut. Salah satu pendekatan yang dianggap potensial adalah *Project-Based Learning* (PjBL). PjBL menawarkan kerangka pembelajaran di mana siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya melalui penyelidikan mendalam terhadap pertanyaan atau permasalahan yang kompleks dan autentik, serta menghasilkan produk atau karya nyata. Dalam konteks Fikih, PjBL dapat mengubah pembelajaran dari menghafal rukun shalat menjadi proyek merancang "Kampanye Gerakan Shalat Tepat Waktu" di sekolah.

Namun, implementasi PjBL yang efektif memerlukan perencanaan yang matang, khususnya dalam fase pemberian tantangan dan *scaffolding* bagi siswa untuk mengembangkan solusi. Di sinilah Model *Design Thinking* menawarkan nilai tambah yang signifikan. *Design Thinking*, yang berasal dari dunia desain produk, adalah proses berulang yang berpusat pada manusia (*human-centered*) untuk memecahkan masalah secara kreatif. Fasenya yang terdiri dari *Empathize* (memahami pengguna), *Define* (merumuskan masalah), *Ideate* (menghasilkan ide), *Prototype* (membuat purwarupa), dan *Test* (menguji) menyediakan struktur berpikir sistematis dan kreatif. Integrasi *Design Thinking* ke dalam kerangka PjBL dapat memperkuat proses penyelidikan siswa. Fase *Empathize* dan *Define* akan mendorong siswa untuk melihat masalah fikih (misalnya, masalah sampah di lingkungan sekolah dari perspektif fikih kebersihan) bukan sebagai aturan abstrak, tetapi sebagai masalah nyata yang membutuhkan solusi. Fase *Ideate* dan *Prototype* akan menantang kreativitas mereka untuk merancang solusi, sementara fase *Test* mengajarkan pentingnya evaluasi dan perbaikan berkelanjutan.

MI NW Boro' Tumbuh, sebagai lokus penelitian, merupakan representasi dari MI yang memiliki semangat untuk berinovasi namun masih membutuhkan model perencanaan pembelajaran yang terstruktur dan terbukti efektif. Observasi awal menunjukkan bahwa guru-guru PAI di madrasah tersebut telah mengenal pendekatan tematik dan *occasionally* menggunakan tugas proyek sederhana, namun belum memiliki kerangka perencanaan yang secara eksplisit mengarahkan siswa melalui proses berpikir kreatif dan solutif berbasis empati seperti yang ditawarkan Design Thinking. Tanpa perencanaan yang terintegrasi, proyek berisiko hanya menjadi tugas membuat poster atau karya seni tanpa kedalaman analisis dan proses berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian yang berjudul "Integrasi Model *Design Thinking* dalam Perencanaan PjBL untuk Fikih di MI NW Boro' Tumbuh" menjadi sangat relevan dan mendesak untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu produk perangkat perencanaan pembelajaran (dalam bentuk RPP) yang praktis, sistematis, dan inovatif, serta menguji efektivitasnya dalam menciptakan pembelajaran Fikih yang lebih bermakna, aplikatif, dan mampu mengembangkan kompetensi abad 21 pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa perangkat perencanaan pembelajaran yang valid dan efektif. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V MI NW Boro' Tumbuh yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan secara triangulasi menggunakan instrumen wawancara dan angket kebutuhan pada tahap analisis, lembar validasi ahli (ahli materi PAI dan ahli desain pembelajaran) pada tahap pengembangan, lembar observasi keterlaksanaan dan angket respons guru pada tahap implementasi, serta tes pemahaman konseptual dan rubrik penilaian proyek (untuk mengukur keterampilan berpikir kritis-kreatif) pada tahap evaluasi. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif dari angket dan tes dianalisis secara statistik deskriptif untuk menghitung persentase dan nilai rata-rata. Uji efektivitas produk dilakukan dengan membandingkan hasil tes pemahaman dan rubrik proyek sebelum dan setelah implementasi, serta menganalisis peningkatan kualitas proses pembelajaran dari data observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Berdasarkan wawancara dengan dua guru PAI dan penyebaran angket kebutuhan kepada 35 siswa kelas V MI NW Boro' Tumbuh, diperoleh data kritis. Sebanyak 85% siswa menyatakan pembelajaran Fikih cenderung monoton dengan metode ceramah dan penugasan hafalan. Guru mengakui kesulitan dalam merancang proyek yang tidak sekadar membuat produk fisik, tetapi juga mendorong proses berpikir mendalam.

Mereka membutuhkan kerangka perencanaan yang lebih terstruktur untuk membimbing siswa dari identifikasi masalah hingga solusi dalam konteks fikih. Analisis ini menjadi dasar pengembangan produk yang berorientasi pada *problem-solving* dan *student-centered*.

2. Produk yang Dikembangkan: RPP Terintegrasi Design Thinking-PjBL

Produk akhir penelitian ini berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi "Merawat Kebersihan Diri dan Lingkungan (Thaharah)" dan "Ketentuan Shalat Wajib". RPP ini dirancang untuk 6 pertemuan dengan satu proyek utama. Keunikan produk terletak pada sintaks pembelajaran yang secara eksplisit memadukan lima fase *Design Thinking* ke dalam tahapan PjBL:

Tahap 1: Pemberian Pertanyaan Pemantik (*Challenge Launching*) sekaligus menjadi pemicu fase *Empathize*, dimana siswa diajak mengamati dan merasakan masalah kebersihan toilet sekolah atau kesulitan teman dalam melaksanakan shalat tepat waktu.

Tahap 2: Perencanaan Proyek - memuat fase *Define* (merumuskan masalah inti: "Bagaimana membuat panduan praktis agar siswa mudah menjaga kebersihan toilet?" atau "Bagaimana membantu teman mengingat waktu shalat?") dan *Ideate* (brainstorming solusi kreatif).

Tahap 3: Penyusunan Jadwal dan Pembuatan *Prototype* - merupakan implementasi fase *Prototype*. Siswa bekerja dalam kelompok untuk membuat purwarupa solusi, seperti poster interaktif berwudhu, rak sepatu toilet "Bersih-Berpahala", atau model jadwal shalat digital sederhana.

Tahap 4: Pelaksanaan Proyek dan Uji Coba (Test) - Siswa mempresentasikan dan menguji purwarupa mereka kepada kelompok lain atau guru, mengumpulkan umpan balik untuk penyempurnaan.

Tahap 5: Evaluasi dan Penyajian Hasil - Hasil akhir proyek yang telah direvisi dipamerkan dan dinilai.

Produk dilengkapi dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memandu setiap fase berpikir, rubrik penilaian autentik (proses, produk, dan presentasi), serta bahan ajar kontekstual.

3. Hasil Validasi dan Uji Kepraktisan

Produk RPP divalidasi oleh dua ahli: seorang ahli materi PAI dan seorang ahli desain pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi, dengan skor rata-rata 4.55 dari skala 5. Ahli materi menyoroti kekuatan pada kontekstualisasi nilai fikih, sementara ahli desain pembelajaran menilai sintaks integratif antara *Design Thinking* dan PjBL sebagai inovatif dan terstruktur dengan baik. Beberapa revisi minor diberikan terkait penyederhanaan bahasa dalam LKPD. Uji kepraktisan melalui angket respons guru setelah uji coba terbatas menunjukkan skor 4.70, yang mengindikasikan bahwa perangkat dinilai sangat praktis, mudah dipahami, dan dapat diimplementasikan dengan alokasi waktu yang tersedia.

4. Hasil Uji Efektivitas Implementasi

Implementasi produk pada siswa kelas V (28 orang) menunjukkan hasil yang signifikan:

- a. Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Belajar: Data observasi selama 6 pertemuan menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dari kategori "cukup" pada

- pertemuan awal menjadi "sangat baik" pada pertemuan ke-4 dan seterusnya. Siswa terlihat antusias selama fase *Empathize* (wawancara kecil) dan *Ideate* (curah pendapat).
- b. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif: Analisis rubrik penilaian proyek menunjukkan peningkatan kualitas. Pada dimensi "Kedalaman Analisis Masalah" (fase *Define*), skor rata-rata kelompok meningkat dari 2.1 (kategori berkembang) menjadi 3.8 (kategori terampil). Pada dimensi "Orisinalitas dan Kelayakan Solusi" (fase *Ideate & Prototype*), terjadi peningkatan dari skor 1.9 menjadi 3.6.
 - c. Peningkatan Pemahaman Konseptual: Nilai rata-rata tes pemahaman konseptual tentang thaharah dan shalat meningkat signifikan dari 68.21 (pretest) menjadi 84.36 (posttest). Peningkatan paling menonjol terlihat pada soal-soal aplikasi yang mengharuskan siswa menganalisis kasus. Selain itu, presentasi proyek akhir menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami hukum, tetapi juga mampu menjelaskan hikmah (kebijaksanaan) di baliknya dengan bahasa mereka sendiri.
 - d. Kualitas Produk Akhir Proyek: Hasil proyek siswa beragam dan kontekstual, seperti "Buku Saku Bergambar: Tata Cara Wudhu Anti Bocor", "Proposal Sederhana Bak Sampah Terpilah di Setiap Kelas", dan "Jingle (nyanyian) Pengingat Waktu Shalat". Produk-produk ini menunjukkan internalisasi nilai dan kemampuan menerjemahkan konsep menjadi solusi nyata.

Pembahasan

Temuan hasil penelitian ini membuktikan bahwa integrasi Model *Design Thinking* ke dalam perencanaan PjBL efektif dalam mentransformasi pembelajaran Fikih dari yang normatif-tekstual menjadi pengalaman belajar yang aplikatif, berpusat pada siswa, dan mengembangkan kompetensi abad 21. Pembahasan dilakukan dengan meninjau keselarasan antara temuan, teori, dan penelitian terdahulu.

1. Desain Sintaks yang Memandu Proses Berpikir Tingkat Tinggi

Keberhasilan implementasi sangat ditopang oleh sintaks pembelajaran yang terintegrasi. Teori dari Razzouk & Shute (2012) menyatakan bahwa Design Thinking memberikan kerangka kerja untuk *complex problem solving*. Dalam penelitian ini, kerangka itu (*Empathize-Define-Ideate-Prototype-Test*) berhasil diwujudkan dalam langkah-langkah PjBL yang terukur. Fase *Empathize*, yang sering terabaikan dalam PjBL konvensional, menjadi kunci pembangun sikap. Dengan merasakan langsung masalah "bau toilet sekolah" atau "teman yang sering terlambat shalat", siswa tidak lagi memandang materi thaharah dan shalat sebagai aturan jauh, tetapi sebagai solusi bagi masalah yang mereka alami. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*). Fase *Define* kemudian melatih mereka menyaring inti persoalan dari sudut pandang fikih, misalnya, "Kotoran najis yang tidak dibersihkan" atau "Kehilangan keutamaan shalat di awal waktu". Proses ini melatih critical thinking secara konkret.

2. Peningkatan Keterlibatan dan Pemahaman Konseptual

Temuan peningkatan motivasi dan pemahaman konseptual dapat dijelaskan melalui teori belajar konstruktivisme Vygotsky dan teori keterlibatan (*engagement*) Fredricks et al. (2004). Pembelajaran dengan pendekatan ini menciptakan *cognitive engagement* (keterlibatan kognitif) yang tinggi karena siswa aktif membangun

pengetahuannya melalui proyek. Mereka tidak lagi pasif menerima informasi, tetapi harus mencari, mengolah, dan menerapkannya. *Emotional engagement* (keterlibatan emosional) terbangun melalui hubungan empati pada fase awal dan rasa kepemilikan (*ownership*) terhadap proyek. *Behavioral engagement* (keterlibatan perilaku) terlihat dari aktivitas diskusi, observasi, dan pembuatan prototipe. Triangulasi keterlibatan inilah yang kemudian mendorong internalisasi konsep lebih dalam, sebagaimana terlihat dari peningkatan nilai post-test, khususnya pada soal aplikasi. Pemahaman mereka bergeser dari "apa itu najis" menjadi "bagaimana mengatasi sumber najis di lingkungan kita".

3. Pengembangan Keterampilan Abad 21: Berpikir Kritis dan Kreatif

Peningkatan skor pada rubrik berpikir kritis dan kreatif menjawab tantangan dalam latar belakang penelitian. Design Thinking, sebagai human-centered innovation methodology (Brown, 2008), secara inheren melatih kedua keterampilan ini secara bersamaan. Dalam fase *Ideate*, siswa dilatih *divergent thinking* (berpikir menyebar) untuk menghasilkan berbagai ide solusi, seperti membuat poster, lagu, atau alat bantu fisik. Selanjutnya, dalam fase *Prototype* dan *Test*, mereka melatih *convergent thinking* (berpikir memusat) untuk menyeleksi ide terbaik, merealisasikannya, dan mengujinya berdasarkan umpan balik. Siklus singkat "coba-uji-perbaiki" ini mengajarkan resilience dan iterasi. Keterampilan ini sangat relevan dengan tujuan pendidikan Islam untuk menghasilkan pribadi yang bukan saja paham hukum (faqih), tetapi juga mampu berijtihad secara sederhana untuk memecahkan masalah baru (mujtahid fil biah).

4. Relevansi dengan Konteks MI dan Pendidikan Karakter

Produk yang dikembangkan terbukti praktis dan kontekstual untuk MI NW Boro' Tumbuh. Integrasi ini sukses mengakomodasi visi madrasah dan nilai lokal tanpa mengabaikan standar kompetensi. Proyek yang dihasilkan siswa, seperti jingle pengingat shalat, menunjukkan bagaimana nilai agama dapat diadaptasi dengan dunia anak (digital dan musik). Lebih dari itu, pembelajaran ini menginternalisasi karakter utama: empati (dari fase *Empathize*), tanggung jawab (menyelesaikan proyek), kerjasama (kerja kelompok), dan kepedulian lingkungan/sosial (tema proyek). Dengan demikian, pembelajaran Fikih tidak lagi sekadar membentuk pribadi yang taat ritual individu, tetapi juga warga sekolah yang aktif memperbaiki kondisi bersama.

5. Implikasi dan Batasan

Penelitian ini memberikan implikasi praktis yang kuat bagi guru PAI SD/MI. Model perencanaan ini dapat diadaptasi untuk materi lain, seperti Sejarah Kebudayaan Islam (dengan proyek membuat museum mini) atau Akidah Akhlak (dengan proyek kampanye anti-bullying). Namun, penelitian ini memiliki batasan. Implementasi hanya dilakukan pada satu kelas di satu madrasah. Faktor dukungan kepala madrasah dan relatif homogenya siswa turut mempengaruhi kelancaran. Pada konteks dengan sumber daya lebih terbatas atau jumlah siswa lebih besar, fase pembuatan prototipe fisik mungkin memerlukan adaptasi lebih lanjut, misalnya dengan prototipe digital atau gambar rancangan.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, integrasi Model Design Thinking dalam perencanaan PjBL telah berhasil menciptakan sebuah blueprint pembelajaran Fikih yang inovatif. Produk RPP yang dihasilkan tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga terbukti efektif dalam: (1) meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, (2) mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif melalui proses pemecahan masalah yang terstruktur, dan (3) memperdalam pemahaman konseptual siswa dengan mengaitkannya langsung dengan masalah autentik di lingkungan mereka. Temuan ini memperkuat thesis bahwa pendekatan human-centered design dalam merencanakan pembelajaran dapat menjadikan pendidikan agama lebih relevan, bermakna, dan powerful dalam membentuk kompetensi serta karakter siswa di era kontemporer.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T. (2008). *Design thinking*. Harvard Business Review, 86(6), 84–92.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Hasanah, N., & Malikhah, I. (2022). *Project-based learning dalam pendidikan agama Islam: Teori dan aplikasi*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Ibrahim, T., & Khoiriyah, N. (2021). Integrasi design thinking dalam kurikulum merdeka belajar untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 145–160. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i2.245>
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti fase B (kelas III-IV)*. Badan Standar, Kurikulum, dan Assmen Pendidikan.
- Khoiruddin, M. A. (2020). Pembelajaran fikih kontekstual di madrasah ibtidaiyah: Tantangan dan strategi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5*(1), 38–55. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).4667](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4667)
- Lapasau, M., & Sambira, O. (2023). Pengembangan perangkat pembelajaran PjBL berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 223–234. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4201>
- Mulyasa, E. (2021). *Implementasi kurikulum 2013 revisi*. PT. Bumi Aksara.
- Nurfadillah, S., & Apdoludin, A. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran design thinking pada mata pelajaran PAI sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 89–102.
- Plattner, H. (2010). *An introduction to design thinking: Process guide*. Institute of Design at Stanford.
- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What is design thinking and why is it important? *Review of Educational Research*, 82(3), 330–348. <https://doi.org/10.3102/0034654312457429>
- Riduwan. (2022). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Sagala, S. (2022). *Konsep dan makna pembelajaran*. Alfabeta.
- Setyosari, P. (2020). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan* (Edisi Keenam). Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.

- Trianto. (2021). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum 2013*. Prenadamedia Group.
- Wena, M. (2020). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Bumi Aksara.
- .