

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *TEAM QUIZ* PADA SISWA KELAS IV SDN 20 KURAO PAGANG PADANG

Riri Rahmadani¹, Zulfa Amrina¹, Asrul Thaher¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: ririrahmadani60@gmail.com

Abstract

Pursuant to researcher interview and observation in SDN 20 Kurao Pagang Padang, that lack of creativity and lower him result of learning class student of IV at Mathematics subject. Formula of problem of this research how make-up of result and creativity learn student at study of Mathematics pass/through Active Strategy Study of Type of Team this Quiz. Target. research is to description of make-up of result and creativity learn student at study of Mathematics pass/through Active Strategy Study of Type of Team Quiz. this Type Research is Research Of Action Class. Subjek of this research of class student of IV counted 27 people. Research Instrument the used is teacher activity observation sheet, student creativity observation sheet, student etiquette sheet, and tes result of learning. From result of research, obtained by percentage of cycle student creativity of I equal to 50,30%, meningkat pada cycle of II become 74,38% and complete percentage learn student at cycle of I equal to 55% mounting at cycle of II equal to 77%. Becoming, study of Mathematics by using Active Strategy Study of Type of Team Quiz can improve result and creativity learn student. From result of research, suggested that by teacher can use Active Strategy Study of Type of Team Quiz to increase result and creativity learn student at study of Mathematics

Keyword: Creativity, Result Of Learning Mathematics, Strategi Team Quiz.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan selalu mengupayakan kehidupan manusia kearah yang lebih baik dan diperlukan untuk kehidupan di masa akan datang. Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan manusia yang berkualitas dan berakhlak mulia.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara membaca buku, belajar dikelas atau sekolah. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sanjaya (2006:1), Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Dan proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan

kepada kemampuan siswa untuk menghapal informasi, tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya sehingga siswa kaya akan ilmu tetapi kurang dalam pengaplikasiannya.

Pembelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) yang dilengkapi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan Matematika yang dipelajari.

Menurut Muhsetyo, dkk (2008:1.26) "Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan Matematika yang dipelajari".

Observasi peneliti di lapangan pada tanggal 18 September 2013 pukul 10:00 WIB di kelas IV SDN 20 Kurao Pagang Padang bahwa dalam proses pembelajaran saat guru menyampaikan materi di depan kelas, guru menggunakan media dalam menjelaskan materi namun kurang optimal

dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Pada waktu guru memberikan pertanyaan, hanya satu atau dua orang yang menjawab pertanyaan guru. Selanjutnya dari hasil jawaban siswa masih terbatas dan belum bisa mengembangkan serta menyajikan jawaban dan pendapat dalam bentuk lain, juga belum ada siswa yang membantu menyempurnakan jawaban siswa lain dalam menjawab pertanyaan. Sedangkan contoh soal yang diberikan diambil dari buku paket.

Kurangnya respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru serta siswa tidak bisa memberikan jawaban yang kreatif dan bervariasi. Tampaknya siswa kurang tertarik dengan materi yang disajikan guru, karena model yang digunakan guru kurang cocok dengan karakteristik siswa sehingga belum mampu merangsang kreativitas belajar siswa. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran berlangsung siswa kelihatan mengantuk, berbicara dengan teman di sampingnya, dan permissi keluar.

Kondisi yang terjadi tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Pembelajaran yang terjadi hendaklah menggunakan model yang tepat agar yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa. Guru hendaknya memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa sehingga pembelajaran matematika

menjadi pelajaran yang diminati atau disenangi oleh siswa.

Kreativitas belajar dapat ditunjukkan dengan adanya keterampilan-keterampilan mengolah pemikiran dalam mencari berbagai jawaban atau solusi. Hal ini dapat dilakukan dapat dilakukan dalam menyampaikan pendapat.

Belajar kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang menyelesaikan persoalan, mengajukan pendapat, metode gagasan atau pandangan baru terhadap suatu persoalan atau gagasan lama. Salah satu penyebab kurangnya kreativitas belajar siswa adalah penggunaan model pembelajaran yang belum optimal. Belum optimalnya penggunaan model pembelajaran yang ditetapkan selama ini selain menimbulkan permasalahan minimnya pemahaman konsep materi, juga mengakibatkan kreativitas belajar siswa menurun. Hal ini berakibat kepada hasil belajar siswa yang rendah atau belum mencapai nilai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dengan menggunakan model yang sesuai dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan kemampuan siswa dalam menjawab soal supaya dalam pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari meningkat dan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran juga akan meningkat.

Strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika adalah model *Team Quiz*. Menurut Istarani (2012:211) “*TeamQuiz* ini dapat meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan”. Dengan menggunakan model *Team Quiz* tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran *Team Quiz* siswa terlibat langsung dalam pembuatan soal dan menyelesaikannya sesuai dengan konsep atau materi yang telah dipelajari. Dengan *Team Quiz* siswa dituntut agar berpikir logis dan kritis. Strategi *Team Quiz* ini sangat erat kaitanya dengan kreativitas sebab kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru.

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika melalui strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* di SDN 20 Kurao Pagang.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Matematika melalui strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* di SDN 20 Kurao Pagang.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). PTK dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan yang ada di

kelasnya. Dari masalah tersebut guru merefleksikan diri dengan melakukan berbagai tindakan yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas IV SDN 20 Kurao Pagang, di mana kelas IV terdiri dari dua kelas yaitu IVa dan IVb. Peneliti akan melaksanakan penelitian di kelas Iva. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 27 orang. Siswa laki-laki sebanyak 17 orang dan siswa perempuan sebanyak 10 orang. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus.

Data penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara dari setiap tindakan perbaikan proses pembelajaran melalui pembelajaran aktif *Team Quiz* pada pembelajaran matematika SDN 20 Kurao Pagang.

Sumber data penelitian adalah kegiatan proses pembelajaran bangun datar melalui strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* untuk peningkatan belajar siswa yang meliputi: (1) rancangan RPP, (2) pelaksanaan proses pembelajaran, (3) pengamatan proses pembelajaran, (4) penilaian pembelajaran, dan (5) perilaku peneliti serta siswa sewaktu kegiatan proses pembelajaran. Data diperoleh dari subjek terteliti, yaitu peneliti dan siswa kelas IV SDN 20 Kurao Pagang.

Penelitian dilakukan dengan mengacu pada desain Arikunto, dkk. (2012:16) yang terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi.

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan menggunakan persentase Kreativitas dan hasil belajar siswa dan kriteria ketuntasan minimal (KKM), dan KKM pada mata pelajaran Matematika adalah 75, dengan rincian sebagai berikut:

1. Kreativitas siswa mencapai 65%
2. 70% Siswa mendapat hasil belajar \geq KKM

Instrumen penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara, dan hasil tes. Observasi dilakukan untuk mengamati latar kelas tempat berlangsungnya pembelajaran matematika.

Hasil tes digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi dalam kelas terutama pada butir penguasaan materi pembelajaran dari unsur siswa. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan siswa memahami pembelajaran matematika.

1. Lembar observasi siswa

Dilakukan untuk mengamati berlangsungnya proses pembelajaran Matematika. Berpedoman pada indikator keberhasilan PTK bagaimana proses

pembelajaran yang terjadi, yaitu kreativitas yang diamati :

- a) siswa memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar
- b) siswa cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
- c) siswa menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak
- d) siswa memiliki keterlibatan yang tinggi.

2. Lembar observasi guru

Dalam lembar observasi aktivitas guru, *observer* mengamati setiap aktivitas yang dilakukan oleh guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Mulai dari apersepsi, kegiatan inti, pengelolaan kelas, hingga kegiatan penutup.

3. Tes Hasil Belajar

Tes yang diberikan kepada siswa berbentuk tes objektif dan tes uraian. Materi tes berhubungan dengan kompetensi dasar yang dituntut dalam materi tersebut. Tes diberikan kepada masing-masing siswa.

Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan model analisis data kualitatif yang ditawarkan oleh Wiriaatmadja (2007:135), yakni analisis data yang dimulai dengan menelaah data sejak pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi

berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data, dan terakhir penyimpulan dan verifikasi.

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi, baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi. Analisis data dilakukan dengan cara terpisah-pisah. Hal ini dimaksudkan agar dapat ditemukan berbagai informasi yang spesifik dan terfokus pada berbagai informasi yang mendukung pembelajaran dan yang menghambat pembelajaran. Dengan demikian pengembangan dan perbaikan atas berbagai kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan.

Analisis data pengelolaan pembelajaran oleh guru adalah data hasil observasi kegiatan guru yang digunakan untuk melihat proses perkembangan guru dalam mengelola pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, kemudian data tersebut dianalisis dengan teknik pembelajaran, skor dari semua aspek dalam proses pembelajaran.

Kegiatan guru mengelola proses pembelajaran dikatakan baik jika guru melakukan aspek yang diamati pada proses pembelajaran diperoleh persentase 80% atau lebih. Setelah didapat persentase guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap pertemuan, persentase tersebut dihitung rata-ratanya per siklus sehingga penilaian kegiatan guru dalam mengelola kelas

dilihat dari rata-rata persentase per siklus, jika mencapai 80% atau lebih, maka kegiatan guru mengelola pembelajaran dianggap baik.

Data hasil belajar adalah data yang diperoleh melalui tes hasil belajar. Data ini akan diolah dengan menggunakan ketuntasan belajar. Berdasarkan data hasil belajar tersebut, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik persentase.

Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran Matematika dikatakan berhasil apabila setelah diadakan tes pada akhir pembelajaran, siswa mendapatkan nilai rata-rata melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini berarti Strategi Pembelajaran Aktif *Team Quiz* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika pada kelas IV SDN 20 Kurao Pagang Padang.

HASIL PENELITIAN DAN

PEMBAHASAN

1. Deskripsi Pelaksanaan pembelajaran siklus I

Hasil pengamatan kedua *observer* terhadap kreativitas belajar siswa dan aktivitas guru, menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru sudah baik, namun belum semua indikator keberhasilan yang tercapai dalam pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, hasil pengamatan kedua *observer* terhadap kreativitas belajar siswa,

pelaksanaan proses pembelajaran guru dan tes berupa ulangan harian (UH) diuraikan sebagai berikut:

a) Data Hasil Observasi Pelaksanaan Proses Pembelajaran Guru

Berdasarkan lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran guru dalam pembelajaran pada siklus I, maka jumlah skor dan persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Keterangan
I	11	55%	Cukup Baik
II	13	65%	Cukup Baik
III	14	70%	Cukup Baik
Rata-rata	38	63,33 %	Cukup Baik

b) Data Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa

Data hasil observasi ini diperoleh melalui lembar observasi kreativitas belajar siswa, dan digunakan untuk melihat kreativitas belajar siswa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan *observer* terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 2. Jumlah dan Persentase Kreativitas Belajar Siswa Siklus I

Indikator	Pertemuan Ke						Rata-rata Persentase	Keterangan
	1		2		3			
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%		
I	12	44,44	13	48,14	15	55,55	49,38	Cukup
II	11	40,74	12	44,44	14	51,85	45,68	Cukup
III	12	44,44	13	48,14	14	51,85	48,14	Cukup
IV	15	55,55	16	59,25	17	59,25	58,01	Tinggi
Rata-rata							50,30	Cukup
Jumlah Siswa	27							

c) Data Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV pada Siklus I

Berdasarkan hasil tes siklus I persentase siswa yang tuntas dan rata-rata skor tesnya dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3. Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus I

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang mengikuti tes	27
Jumlah siswa yang tuntas belajar	15
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	12
Persentase ketuntasan belajar siswa	55%
Rata-rata nilai belajar	70

2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Hasil pengamatan kedua *observer* terhadap kreativitas belajar siswa dan aktivitas guru, menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru sangat baik dan dirasa pelaksanaan pembelajaran

sudah maksimal yaitu sudah terlihat pada kreativitas belajar siswa, pelaksanaan proses pembelajaran guru, dan tes akhir siklus. Untuk lebih jelasnya, hasil kedua *observer* peneliti terhadap kreativitas belajar siswa, aktivitas guru dan tes akhir siklus siswa diuraikan sebagai berikut:

a) Data Hasil Observasi Pelaksanaan Proses Pembelajaran Guru

Berdasarkan lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran guru dalam pembelajaran pada siklus II, maka jumlah skor dan persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 4. Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Keterangan
I	16	88%	Baik
II	15	75%	Cukup Baik
III	17	85%	Baik
Rata-rata	38	80 %	Baik

b) Data Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa

Data hasil observasi ini didapat melalui lembar observasi kreativitas belajar siswa yang digunakan untuk melihat kreativitas belajar siswa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan *observer* terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 5. Jumlah dan Persentase Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

Indikator	Pertemuan Ke						Rata-rata Persentase	Keterangan
	1		2		3			
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%		
I	19	70,37	18	66,67	21	77,78	71,60	Tinggi
II	19	70,37	19	70,37	20	74,07	71,60	Tinggi
III	18	66,67	20	74,07	22	81,49	74,08	Tinggi
IV	21	77,78	22	81,49	22	81,49	80,25	Sangat Tinggi
Rata-rata							74,38	Tinggi
Jumlah Siswa	27							

c) Data Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV pada Siklus II

Berdasarkan hasil tes siklus II, persentase siswa yang tuntas dan rata-rata skor tesnya dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 6. Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang mengikuti tes	27
Jumlah siswa yang tuntas belajar	21
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	6
Persentase ketuntasan belajar siswa	77%
Rata-rata nilai belajar	80

Dari pelaksanaan tindakan, guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah Strategi pembelajaran aktif *Team Quiz*. Berdasarkan observasi kedua *observer* terhadap kreativitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II, rata-rata persentase kreativitas belajar siswa sudah melebihi target 65% sehingga dapat dikatakan

meningkat. Untuk data observasi kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran sudah mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya, dan juga sudah dikatakan baik.

Hal itu dapat di lihat dari tabel peningkatan kreativitas belajar siswa, pelaksanaan proses pembelajaran guru, dan ketuntasan hasil belajar dalam pelaksanaan pembelajaran melalui Strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* dari siklus I dan siklus II pada Tabel 7 berikut:

Tabel 7. Persentase kreativitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Aspek	Rata-rata Persentase	
	Siklus I	Siklus II
Kreativitas Belajar Siswa	50,30% (cukup)	74,38% (Tinggi)
Pelaksanaan Proses Pembelajaran Guru	63,33% (cukup baik)	80% (baik)

Pembahasan

1. Kreativitas

Persentase rata-rata kreativitas belajar siswa pada umumnya mengalami peningkatan dari rata-rata yang penulis harapkan dalam peneliti ini. Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* telah berdampak positif terhadap siswa, yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* siswa telah mengalami peningkatan kreativitas belajar kearah yang lebih baik.

Tabel 8. Persentase Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus I dan II

Kreativitas Siswa	Rata-rata Persentase		Keterangan
	Siklus I	Siklus II	
Siswa memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar	49,38%	71,60%	Naik (22,22%)
Siswa cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan	45,68%	71,60%	Naik (25,92%)
Siswa menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak	48,14%	74,08%	Naik (25,94%)
Siswa memiliki keterlibatan yang tinggi	58,01%	80,25%	Naik (22,24%)
Rata-rata presentase kenaikan			24,08%

2. Hasil Belajar

Data mengenai hasil belajar siswa diharapkan melalui tes hasil belajar di akhir siklus. Dalam hal ini terlihat perbedaan peningkatan ketuntasan hasil belajar pada siklus I dan siklus II pada tabel dibawah ini.

Tabel 9. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Presentase dan jumlah siswa yang telah mencapai nilai ≥ 75	Presentase dan jumlah siswa yang belum nilai mencapai > 75	Nilai rata-rata kelas
Siklus I	55,56% = 15 orang	44,44% = 12 orang	70
Siklus II	77,78% = 21 orang	22,22% = 6 orang	80

Dari hasil penelitian ini ternyata siswa kelas IV SDN 20 Kuraopadang Padang memperlihatkan peningkatan kreativitas belajar dan hasil belajar yang sangat berarti melalui pembelajaran

dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* dan juga sangat mempengaruhi kreativitas belajar dan hasil belajar siswa.

Dari uraian diatas bahwa peneliti tindakan kelas melalui strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* telah dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas belajar dan hasil belajar siswa. Meskipun demikian ada beberapa hal yang perlu dikembangkan melalui penelitian lebih lanjut antara tentang penerapan berbagai strategi yang lain yang saat sekarang sedang berkembang disekolah dasar. Sebab fenomena yang terjadi sekarang adalah kuatnya keinginan guru untuk menerapkan macam-macam strategi pembelajaran di dalam kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe aktif tipe *Team Quiz* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas kelas IV SDN 20 Kuraopadang Padang.
2. Pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar

siswa kelas IV SDN 20 Kurao Pagang
Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Oktober : Media Persada
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.