

INOVASI PENGAJARAN KURSUS ASAS KEUSAHAWANAN MELALUI APLIKASI SILANG KATA

Mohd Ikhmal Fadzil, Wan Nurfariza Wan Mazlan & Rohana Ahmad

Kolej Islam Teknologi Antarabangsa (Kitab), Pulau Pinang

ABSTRAK

Pada era pasca pandemik Covid 19 hari ini pendidik seharusnya melengkapkan diri dengan kemahiran meneroka dan memanfaatkan sumber elektronik di internet sebaik mungkin di dalam pengajaran dan pembelajaran. Kajian ini dilaksanakan untuk mengenalpasti Keberkesanan pengetahuan dan pemahaman pelajar dalam kursus asas keusahawanan dengan menggunakan aplikasi teka silang kata secara atas talian dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, kajian ini dilaksanakan untuk menilai persepsi pelajar terhadap penggunaan aplikasi teka silang kata secara atas talian dalam pembelajaran. Topik yang sesuai dipilih daripada silibus kursus Asas Keusahawanan dan teka silang kata dihasilkan menggunakan aplikasi crossword puzzle maker secara atas talian. Responden kajian adalah terdiri daripada pelajar semester 2 peringkat Diploma yang mengambil kursus Asas Keusahawanan di Kolej Islam Teknologi Antarabangsa (KITAB) Pulau Pinang. Temubual mendalam dan temubual kumpulan berfokus merupakan instrumen kajian utama secara kualitatif yang digunakan dalam pengumpulan data kajian manakala rekabentuk persampelan yang digunakan adalah secara bertujuan. Dapatan kajian ini mendapati kecenderungan pelajar terhadap pengetahuan dan pemahaman mengenai aplikasi teka silang kata berada di tahap sederhana dan kecenderungan terhadap persepsi pelajar dalam penggunaan aplikasi teka silang kata sebagai alatan pembelajaran berada di tahap tinggi. Inovasi penggunaan teka silang kata dalam pengajaran dan pembelajaran kursus Asas Keusahawanan di Kolej Islam Teknologi Antarabangsa (KITAB) Pulau Pinang dapat menyediakan suasana kelas yang lebih kondusif dan mesra pelajar.

Kata Kunci : Aplikasi, silang kata, keusahawanan, pengajaran, pembelajaran, inovasi

1.0 PENGENALAN

Pada era pasca pandemik Covid 19 hari ini pendidik seharusnya melengkapkan diri dengan kemahiran meneroka dan memanfaatkan sumber elektronik di internet sebaik mungkin di dalam pengajaran dan pembelajaran. Inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran merupakan suatu perkembangan yang dinamik mengikut keperluan arus semasa. Penerokaan penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran merupakan usaha yang menjadi kemestian pada era moden ini.

Para pelajar generasi masa kini amat dekat dengan teknologi dan gajet. Justeru, kaedah pembelajaran secara konvensional yang masih banyak digunapakai membuatkan para pelajar mudah bosan dalam sesi pembelajaran.

Pembelajaran kursus asas keusahawanan memerlukan pelajar mengetahui dan memahami konsep keusahawanan secara menyeluruh. Keupayaan pelajar-pelajar dalam memahami konsep memerlukan mereka mengingati istilah-istilah yang terdapat dalam kursus Asas Keusahawanan ini. Antara permasalahan yang wujud adalah seperti pelajar mudah bosan dengan kaedah pembelajaran konvensional dan menghadapi cabaran mengingati istilah-istilah penting berkaitan konsep keusahawanan.

1.1 PERMASALAHAN KAJIAN

Terdapat banyak aplikasi e-pembelajaran yang menjadi pilihan tenaga pengajar bagi memastikan proses pembelajaran dan pengajaran lebih berkesan dan menarik. Penggunaan teknologi menerusi aplikasi e-pembelajaran ini mengubah pengalaman pelajar dalam memahami sesuatu subjek yang diajar. Kreativiti tenaga pengajar dalam mengolah sumber teknologi yang ada mampu memberi kesan terhadap pembelajaran para pelajar. Salah satu aplikasi e-Pembelajaran adalah penggunaan aplikasi teka silang kata secara atas talian.

Pelan Strategik Pengajian Tinggi Negara (PSPTN) Fasa 1 dimulakan pada 2010 apabila Kementerian Pendidikan Tinggi (KPT) telah memfokuskan kepada dasar e-Pembelajaran dengan meninjau kadar penggunaan e-pembelajaran di IPTA dan IPTS. Lanjutan daripada PSPTN fasa pertama itu, Dasar e-Pembelajaran Negara telah dilancarkan pada 16 April 2011 dan diikuti dengan PSPTN fasa kedua dari tahun 2011-2015. Pada fasa optimum tahun 2015 KPT telah menyasarkan pembudayaan e-Pembelajaran secara meluas pada peringkat institut pengajian tinggi.

Justeru, penggunaan e-pembelajaran adalah medium penting bagi memastikan pendidikan yang berkualiti. Menurut Agustin S., Sumardi dan Hamdu G. (2021) menyatakan bahawa proses pembelajaran memerlukan pembaharuan yang serius kerana masih banyak proses pembelajaran masih terikat dengan kaedah konvensional. Kebanyakan kajian lepas berkaitan penggunaan teka silang kata sebagai alat bantu mengajar menjurus kepada penggunaan kursus berkaitan bahasa, sejarah dan geografi. Mohd Alwan B. dan Noraniza M.N. (2016) menggunakan teka silang kata interaktif bagi meningkatkan kemahiran mengeja pelajar manakala Zulkifli A. (2014) kaedah teka silang kata dapat meningkatkan daya ingatan pelajar dalam kursus Sejarah. Minat pelajar dalam kursus keusahawanan merupakan elemen penting dalam menjadikan mereka sebagai golongan usahawan pada masa akan datang. Penggunaan aplikasi e-pembelajaran khususnya melalui aplikasi teka silang kata dapat mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran dan meningkatkan minat para pelajar dalam kursus asas keusahawanan. Menurut Lokoro S., Eraku S., dan Yusuf D. (2020) menyatakan bahawa permainan teka silang kata menggunakan media powerpoint mempunyai keberkesanan yang signifikan terhadap proses pembelajaran.

1.2 PERSOALAN KAJIAN DAN OBJEKTIF KAJIAN

Persoalan bagi kajian ini adalah:

1. Apakah tahap pengetahuan pelajar-pelajar dalam kursus asas keusahawanan dengan menggunakan aplikasi teka silang kata secara atas talian dalam sesi pembelajaran?
2. Apakah tahap pemahaman pelajar-pelajar dalam kursus asas keusahawanan dengan menggunakan aplikasi teka silang kata secara atas talian dalam sesi pembelajaran?
3. Bagaimanakah persepsi pelajar-pelajar dalam kursus asas keusahawanan dengan menggunakan aplikasi teka silang kata secara atas talian dalam sesi pembelajaran?

Objektif bagi kajian ini adalah:

1. Mengenalpasti tahap pengetahuan pelajar-pelajar dalam kursus asas keusahawanan dengan menggunakan aplikasi teka silang kata secara atas talian dalam sesi pembelajaran.
2. Mengenalpasti tahap pemahaman pelajar-pelajar dalam kursus asas keusahawanan dengan menggunakan aplikasi teka silang kata secara atas talian dalam sesi pembelajaran.
3. Menilai persepsi pelajar-pelajar terhadap penggunaan aplikasi teka silang kata secara atas talian dalam pembelajaran kursus asas keusahawanan.

1.3 LIMITASI KAJIAN

Tempoh masa bagi melaksanakan kajian ini agak singkat dan memerlukan tempoh yang lebih panjang agar penyusunan responden bagi temubual secara bersemuka lebih bersesuaian. Kajian ini hanya memfokuskan kepada kursus asas keusahawanan tetapi kajian akan datang boleh membandingkan aplikasi teka silang kata atas talian ini kepada kursus yang berlainan dalam melihat tahap keberkesanan aplikasi teka silang kata atas talian sebagai medium pengajaran dan pembelajaran.

2.0 KAJIAN LITERATUR

2.1 Teka Silang kata dan Pengetahuan Pelajar

Menurut Muzaki (2012: 12-14) (Lubis, 2019) menyatakan bahawa penggunaan teka silang kata dapat menaikkan semangat pelajar dalam proses pembelajaran serta meningkatkan daya fikir dan kreativiti. Menurut Aribowo (2014), teka silang kata adalah kemestian untuk mengisi ruang kosong dengan huruf yang telah dibentuk (berbentuk seperti kotak putih) Perkataan berdasarkan petunjuk yang diberikan. Faedah teka silang kata ialah dapat meningkatkan aktiviti dan pembelajaran. Ini kerana aktiviti silang kata memerlukan suasana berfikir yang santai dan tenang, ingatan yang lebih baik. Silang kata adalah salah satu alat pengajaran yang berkesan Istilah, definisi, ejaan dan konsep kata kunci yang relevan membawa kepada menghafal fakta Lebih mudah diingati (Runki & Saurabh, 2015). Silang kata lebih menyeronokkan berbanding kaedah lain kerana ia lebih mudah dan mesra pelajar (Orawiwitnakul)

Dalam kajian Lee Bih Ni (2013), beliau menyatakan sejak kebelakangan ini penggunaan ICT telah menjadi satu fenomena sebagai BBM dalam proses pengajaran dan

pembelajaran di dalam bilik darjah. Ariegusrini Agus dan Mohamad Johdi Salleh (2009) menunjukkan bahawa pendekatan ini dapat membantu guru dan pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran sejarah. Kaedah ini melibatkan permainan melibatkan guru dan murid. Aktivitinya mudah dan menjana idea pelajar. Menurut sumber pendidikan, pendekatan permainan bahasa ini membolehkan Pelajar lebih berminat untuk mempelajari sejarah. Menggunakan teknik ini, anda boleh menarik minat pelajar untuk memahami dan memberi penghayatan mata pelajaran sejarah. Selain itu, pelajar tidak akan bosan di dalam kelas. Aktiviti permainan bahasa termasuk silang kata dan carian kata.

2.2 Teka Silang Kata dan Pemahaman Pelajar

Berdasarkan kajian Shahabuddin, Rozaini dan Mohd Zohir (2003) antara tokoh lain yang menyatakan mengenai keperluan bermain adalah Piaget. Piaget menyatakan permainan dapat menimbulkan perasaan seronok kepada murid dan seterusnya menggalakkan interaksi dan kefahaman kepada murid. Permainan seperti teka silang kata, teka-teki, mencari barang tersembunyi dan seumpamanya amat sesuai digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Selain itu, Nurjanah S. dan Sumarmi (2020) menyatakan bahawa penggunaan teka silang kata dalam kursus pembelajaran Tematik dengan tema cita-citaku dengan menggunakan media dapat meningkatkan pemahaman pelajar. Menurut Pramesti (2015) menyatakan bahawa teka silang kata dapat meningkatkan pemahaman pelajar melalui action research. Pemahaman pelajar meningkat dalam pemahaman kosa kata bahasa Indonesia. Berdasarkan Zulkifli A. (2014) menyatakan bahawa kajian tindakan yang dijalankan menunjukkan bahawa kaedah teka silang kata dapat meningkatkan daya ingatan pelajar dalam kursus Sejarah.

Menurut Alwan B. dan Noraniza M.N. (2016) menyatakan bahawa penggunaan teka silang kata interaktif dapat meningkatkan kemahiran mengeja terhadap pelajar pendidikan khas di sekolah-sekolah pendidikan khas. Selain itu, Lokoro S., Eraku S., dan Yusuf D. (2020) menyatakan bahawa permainan teka silang kata menggunakan media powerpoint membantu kefahaman yang signifikan terhadap proses pembelajaran bagi para pelajar.

2.3 Persepsi Pelajar Terhadap Aplikasi Pembelajaran Atas Talian

Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) secara dalam talian menjadi satu kelaziman baharu yang berlaku di mana-mana tempat termasuklah di Malaysia. Proses menuntut ilmu yang sebelum ini secara bertatap muka dengan guru atau pensyarah, kini hanya di skrin komputer atau telefon pintar masing-masing. Perubahan ini berlaku disebabkan oleh penularan wabak pandemik Covid-19 yang melanda seluruh dunia ketika ini dan pastinya perubahan yang berlaku secara tiba-tiba ini memberi kesan.

Noriza A. (2019) menyatakan bahawa antara aktiviti yang tidak membosankan pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah teka silang kata. Suzana Y. dan Zukin A.I. (2017) menyatakan persepsi pelajar adalah tinggi dan mempunyai minat menggunakan aplikasi teka silang kata dalam proses pembelajaran mereka.

Jaka Kusuma dan Hamdiah (2020) mendapati bahawa pembelajaran secara terus, iaitu Zoom lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran melalui WhatsApp semasa pandemik

Covid-19. Walau bagaimanapun, Jaka Kusuma et al. (2020) mencadangkan supaya proses pembelajaran perlulah menggabungkan kedua-dua kaedah ini, iaitu dengan menggunakan Zoom dan juga WhatsApp. Penggunaan kedua-dua aplikasi ini dapat meningkatkan keberkesanan persepsi pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan aplikasi teka silang kata melalui medium pengajaran zoom dan whatsApp dapat menarik minat pelajar dalam prses pembelajaran.

3.0 METODOLOGI

Responden adalah terdiri daripada 7 orang pelajar semester 2 yang mengambil kursus Asas Keusahawanan. Pelajar-pelajar ini terdiri daripada 5 orang lelaki dan 2 orang perempuan. Semua pelajar ini berbangsa Melayu dan beragama Islam. Julat umur semua responden adalah dari umur 18 tahun ke 21 tahun. Para pelajar ini menyambung pengajian pada peringkat Diploma.

Persampelan yang digunakan bagi kajian ini adalah persampelan bertujuan. Persampelan bertujuan digunakan bagi memastikan semua responden adalah pelajar yang mengambil kursus asas keusahawanan dan memahami konsep keusahawanan apabila digunakan di dalam aplikasi teka silang kata secara atas talian. Kesemua responden ditemubual secara mendalam dan temubual kumpulan berfokus dan perlu menjawab soalan pra kuiz dan pasca kuiz.

Temubual mendalam dilaksanakan secara individu terlebih dahulu bagi mendapatkan maklumat berkaitan pengetahuan, pemahaman dan persepsi pelajar terhadap keberkesanan penggunaan aplikasi teka silang kata secara atas talian dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Seterusnya dilaksanakan temubual kumpulan berfokus bagi mendapat pengesahan terhadap temubual secara mendalam yang dijalankan secara individu. Markah Pra Kuiz dan Pasca kuiz juga dibandingkan bagi mendapatkan dapatan kajian. Tiga tema yang diperolehi dalam proses temubual ini adalah pengetahuan pelajar, pemahaman pelajar dan persepsi pelajar terhadap keberkesanan penggunaan aplikasi teka silang kata dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Analisis kualitatif ini merupakan proses menyusun atur struktur dan makna data yang telah dikumpulkan.

Analisis yang digunakan adalah analisis tematik yang menggunakan perisian NVIVO. NVIVO merupakan aplikasi yang sering digunakan bagi menjalankan analisis data bagi kajian secara kualitatif.

4.0 DAPATAN KAJIAN

Semua pelajar bersetuju untuk menyatakan bahawa penggunaan inovasi teka silang kata yang menggunakan aplikasi atas talian telah memberi pengetahuan yang lebih baik dari kaedah pembacaan buku semata-mata. Justeru dapatan ini adalah selari dengan objektif kajian yang pertama.

Berdasarkan objektif kajian yang kedua, tahap pemahaman pelajar untuk menguasai subjek ini adalah sederhana. Hal ini kerana teka silang kata secara aplikasi atas talian lebih berfokus kepada perkataan-perkataan yang berkaitan keusahawanan. Pelajar lebih mudah

mengingati perkataan yang berkaitan keusahawanan tetapi masih memerlukan bantuan untuk mendapatkan penjelasan lebih jelas tentang penerangan konsep yang berkaitan keusahawanan.

Ujian pra kuiz menunjukkan pemahaman 4 orang pelajar berada pada tahap rendah dan 3 orang pelajar pada tahap sederhana. Manakala ujian pasca kuiz menunjukkan pemahaman 4 orang pelajar yang sebelum ini mendapat markah yang rendah telah meningkat kepada sederhana. 2 orang pelajar yang sebelum ini berada pada tahap sederhana kekal di tahap sederhana manakala seorang pelajar yang sebelum ini berada pada tahap sederhana telah meningkat tahap pemahaman ke tahap yang tinggi.

Manakala bagi objektif kajian yang ketiga, persepsi pelajar terhadap penggunaan aplikasi teka silang kata atas talian adalah tinggi. Semua pelajar amat berminat dalam menggunakan aplikasi teka silang kata secara atas talian kerana ianya lebih menarik dan memberi kelainan dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Pelajar tidak bosan menggunakan aplikasi ini dalam menambah pengetahuan dan pemahaman mereka dalam sesuatu topik dalam kursus Asas Keusahawanan.

4.1 PERBINCANGAN DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian yang pertama telah menunjukkan bahawa tahap pengetahuan pelajar dalam kursus Asas Keusahawanan adalah berada pada tahap sederhana. Para pelajar mudah mengingati istilah-istilah yang berkaitan dengan kursus asas keusahawanan tetapi aplikasi teka silang kata ini tidak banya membantu dalam memahami konsep keusahawanan secara menyeluruh. Justeru kaedah ini lebih bersesuaian memberi pendedahan kepada para pelajar dalam mengingati istilah-istilah penting dalam kursus kesusahawanan.

Dapatan kajian yang kedua pula menunjukkan bahawa tahap pemahaman pelajar dalam kursus asas keusahawanan berada pada tahap sederhana. Penggunaan aplikasi teka silang kata lebih sesuai digunakan bagi proses mengingati istilah dan bukannya pemahaman konsep keusahawanan secara menyeluruh.

Dapatan Kajian yang ketiga menunjukkan para pelajar mempunyai persepsi yang tinggi dan baik terhadap penggunaan aplikasi teka silang kata secara atas talian dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini membuktikan penggunaan aplikasi teka silang kata secara atas talian dapat menarik perhatian dan minat pelajar terhadap kursus Asas Keusahawanan. Para pelajar juga dilihat bersedia dan mampu mengadaptasi diri dengan penggunaan aplikasi e -pembelajaran melalui aplikasi teka silang kata atas talian.

5.0 RUMUSAN DAN CADANGAN

Penggunaan aplikasi teka silang kata dalam pengajaran merupakan kaedah yang baik dalam meningkatkan minat pelajar dalam kursus keusahawanan. Penggunaan aplikasi teka silang kata telah mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran. Persepsi yang baik dalam menggunakan aplikasi teka silang kata ini mampu meningkatkan pengetahuan dan kefahaman pelajar dala kursus asas keusahawanan. Kajian ini dapat dikembangkan dengan melihat pengetahuan dan pemahaman pelajar dalam kursus-kursus yang lain seperti Sains, kewangan, pengurusan halal dan sebagainya.

Penggunaan aplikasi teka silang kata secara atas talian ini lebih dinamik dan mudah disesuaikan dengan pelbagai jenis kursus dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan aplikasi teka silang kata secara atas talian merupakan kaedah yang lebih berseesuaian untuk digunakan dalam kursus-kursus seperti bahasa Malaysia, bahasa inggeris dan kursus-kursus yang mempunyai pelbagai istilah-istilah khusus untuk mudah diingati oleh para pelajar. Aplikasi teka silang kata secara atas talian ini boleh dimanfaatkan oleh pelbagai agensi seperti pihak sekolah dan institusi pengajian tinggi.

Cabaran pelaksanaan ini adalah bergantung kepada tahap kesediaan para guru atau pensyarah dalam mengadaptasi kaedah teka silang kata ini dengan menggunakan aplikasi teknologi. Kesediaan para guru dan pensyarah akan membolehkan cabaran penggunaan teknologi dalam pengajaran dapat diatasi dan memberi pengalaman lebih bernilai dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Inovasi penggunaan teka silang kata dalam pengajaran dan pembelajaran kursus Asas Keusahawanan di Kolej Islam Teknologi Antarabangsa (KITAB) Pulau Pinang dapat menyediakan suasana kelas yang lebih kondusif dan mesra pelajar. Ini akan memudahkan pengisian pembelajaran sendiri pelajar samada di dalam kelas mahupun di luar kelas kerana ianya boleh diakses setiap masa dan di mana sahaja. Ia juga mewujudkan pengalaman pembelajaran yang produktif dan berseesuaian dengan era pasca pandemik Covid 19. Pendedahan sewajarnya perlu dilakukan supaya bahan pengajaran dan pembelajaran berbentuk aplikasi permainan (game) secara elektronik seperti aplikasi teka silang kata secara atas talian dapat diperluaskan penggunaannya kepada kursus-kursus yang lain.

RUJUKAN

- Alwan B. dan Noraniza M.N. 2016. Keberkesanan Teka Silang Kata Interaktif dalam meningkatkan Kemahiran mengeja terhadap pelajar pendidikan khas. Academia Publisher.
- Ariegusrini Agus & Mohamad Johdi Salleh. 2009. Kreativiti Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Dlm. Abdul Razaq dan Isjoni. *Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah*. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia : Bangi dan Universitas Riau, Pekanbaru : Indonesia. Hlm. 183-196.
- Ariegusrini Agus dan Mohamad Johdi Salleh, 2009. Kaedah Kumpulan Kecil dalam Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Dlm. Abdul Razaq dan Isjoni. *Strategi dan Model Pembelajaran Sejarah*. Fakulti Pendidikan UKM Bangi dan FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia. Hlm. 179-186.
- Agustin S., Sumardi, Hamdu G., 2021. Kajian Tentang Keaktifan Belajar Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 8, No. 1, 166-176.
- Jaka Wijaya Kusuma & Hamidah, 2020. Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group dan Webinar Zoom dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 97-106.

- Lee Bih Ni. 2013. ICT dan Pengajaran-Pembelajaran Sejarah di Sekolah. Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi 2013 : 106- 115.
- Lokoro S., Eraku S. dan Yusuf D., 2020 Pengaruh Media Permainan Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Georafii di SMA Negeri 1 Marisa. *Jambura Geo Education Journal* 1 (1), 32-38.
- Lubis, N. 2019. Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Permainan Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V (*Skripsi*).
- Noriza A. ,2019. Keberkesanan Kaedah SINGONIM Dalam Membantu Pelajar Mengingat 13 Rukun Solat. *International Innovation and Teaching and Learning Language Education Conference*.
- Nurjanah S. dan Sumarmi, 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas IV di MI Al Bushro. *Jurnal Premiere*, Vol. 2 No. 1.
- Shahabuddin, Rozaini dan Mohd Zohir, 2003, *Prinsip dan Amalan Pengajaran*. Kuala Lumpur. Utusan Publication.
- Suzana Y. dan Zukin A.I. 2017. Penggunaan Inovasi Teka Silang Kata Dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Proceeding of the Malaysia TVET on Research and Exposition*.
- Zulkifli A. 2014. *Kajian Tindakan Subjek Sejarah*. Academi Publisher.