**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **HAKEKAT MATEMATIKA**
2. **Definisi Matematika**

Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan di seluruh duinia. Negara yang mengabaikan pendidikan matematika sebagai prioritas utama akan tertinggal dari kemajuan segala bidang (terutama sains dan teknologi), dibanding dengan negara lainnya yang memberikan tempat bagi matematika sebagai subyek yang sangat penting.

James dalam kamus matematikanya mengatakan bahwa matematika adalah ilmu logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri. Namun pembagian yang jelas sangatlah sukar untuk dibuat, sebab cabang-cabang ilmu semakin bercampur. Sebagai contoh adanya pendapat yang mengatakan bahwa matematika itu timbul karena pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran yang terbagi menjadi empat wawasan yang sangat luas, yaitu aritmetika, aljabar, geometri, dan analisis dengan aritmetika mencakup teoribilangan dan statistika.[[1]](#footnote-2)

Setiap manusia mempunyai ide yang berbeda akan hal yang mereka lihat, begitu pula dengan definisi matematika, ada banyak pendapat mengenainya, menurut Johnson dan Rising dalam bukunya mengatakan bahwa matematika adalah pola berpikir, pola menorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat, respresentasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi. Reys, dkk. dalam bukunya mengatakan bahwa matematika adalah telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bangsa, dan suatu alat. Kemudian Kline dalam bukunya mengatakan pula, bahwa matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam.[[2]](#footnote-3)

Untuk melengkapi pengertian di atas, secara lebih lengkap R. Soedjadi memberikan beberapa definisi tentang matematika sebagai berikut:

1. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematik.
2. Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.
3. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan.
4. Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.
5. Matematikan adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik.
6. Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.[[3]](#footnote-4)

Dari pengertian di atas dapat diambil karakteristik matematika antara lain:

1. Mempunyai objek kajian abstrak
2. Bertumpu pada kesepakatan
3. Berpola pikir deduktif
4. Memiliki simbol yang kosong dari arti
5. Memperhatikan semesta pembicaraan.
6. Konsisten pada sistemnya.[[4]](#footnote-5)

Dari adanya berbagai macam definisi tentang matematika maka dapat dikatakan bahwa matematika sangat berarti untuk bekal dalam mengarungi kehidupan ini, sehingga tercapai cita-cita mereka dan matematika juga merupakan kunci untuk memahami ilmu-ilmu lain semisal sains, dan juga tercantum dalam garis-garis besar program pengajaran (GBPP) matematika dikemukakan bahwa tujuan umum diberikannya matematika dijenjang pendidikan dasar dan pendidikan umum adalah:

* 1. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien.
	2. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.[[5]](#footnote-6)
1. **Matematika Sekolah**

Matematika sebagai ilmu dasar dewasa ini telah berkembang dengan amat pesat, baik materi maupun kegunaanya, sehingga dalam perkembangannya atau pembelajarannya di sekolah kita harus memperhatikan perkembangan-perkembangannya, baik dimasa lalu, masa sekarang maupun untuk masa depan.

Matematika dalam kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah adalah matematika sekolah. Matematika sekolah adalah matematika yang diajarkan di pendidikan dasar (SD dan SLTP) dan pendidikan menengah (SLTA dan SMK).[[6]](#footnote-7)

Soedjadi dalam bukunya mengatakan bahwa matematika sekolah atau *School Mathematics* adalah unsur atau bagian dari matematika yang dipilih berdasarkan dan berorientasi kepada kepentingan kependidikan perkembangan IPTEK.[[7]](#footnote-8)

Belajar matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara penegrtian-pengertian itu.

Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimilki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Dengan pengamatan terhadap contoh-contoh dan bukan contoh diharapkan siswa mampu menangkap pengertian suatu konsep. Selanjutnya dengan abstraksi ini, siswa dilatih untuk membuat perkiraan, terkaan, atau kecenderungan berdasarkan kepada pengalaman atau pengetahuan yang dikembangkan melalui contoh-contoh khusus (generalisasi). Di dalam proses penalarannya dikembangkan pola pikir induktif maupundeduktif. Namun tentu kesemuanya itu harus disesuaikan dengan perkembangan kemampuan siswa, sehingga pada akhirnya akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran matematika di sekolah.[[8]](#footnote-9)

Matematika sekolah juga mempunyai tujuan umum yang diungkapkan dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) matematika yang meliputi dua hal yaitu:

1. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan didalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien.
2. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan dalam mempelajariberbagai ilmu pengetahuan.[[9]](#footnote-10)

# Pembelajaran *Contextual Teaching & Learning (CTL)*

1. **Pengertian *CTL***

*CTL* adalah sebuah sistem yang menyeluruh. *CTL* terdiri dari bagian-bagian yang saling terhubung. Jika bagian-bagian ini terjalin satu sama lain, maka akan dihasilkan pengaruh yang melebihi hasil yang diberikan bagian-bagiannya secara terpisah. Seperti halnya biola, cello, klarinet, dan alat musik lain didalam sebuah orkestra yang menghasilkan bunyi yang berbada-beda yang secara bersama-sama menghsilkan musik, demikian juga bagian-bagian *CTL* yang terpisah melibatkan proses-proses yang berbeda-beda, yang ketika digunakan bersama-sama, memampukan para siswa membuat hubungan yang menghasilkan makna. Setiap bagian *CTL* yang berbeda-beda ini memberikan sumbangan dalam menolong siswa memahami tugas sekolah. Secara bersama-sama, mereka membentuk suatu sistem yang memungkinkan para siswa melihat makna didalamnya, dan mengingat materi akademik.[[10]](#footnote-11)

Kata kontekstual (*contextual*) berasal dari kata *context* yang berarti hubungan, konteks, suasana dan keadaan (konteks). Sehingga *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu. Secara umum *contextual* mengandung arti: yang berkenaan, relevan, ada hubungan atau kaitan langsung, mengikuti konteks, yang membawa maksud, makna dan kepentingan.[[11]](#footnote-12)

1. **Prinsip-prinsip dalam CTL**

 Pendekatan CTL memiliki tujuh komponen utama, yaitu kontruktivisme *(contructivism)*, bertanya *(questioning)*, inkuiri *(inquiry)*, masyarakat belajar *(learning community)*, pemodelan *(modeling),* refleksi (*reflection*) dan penilaian autentik *(authentic assessment)*. Sebuah kelas dikatakan menggunakan pembelajaran *CTL* jika menerapkan ketujuh prinsip tersebut dalam pembelajarannya.[[12]](#footnote-13)

* 1. Kontruktivisme (*Contructivism*)

Kontruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Menurut Suparno (1997 : 49) secara garis besar prinsip-prinsip kontruktivisme yang diambil adalah:

* 1. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun secara sosial;
	2. Pengetahuan tidak dipindahkan dari guru kesiswa, kecuali dengan kearifan siswa itu sendiri untuk bernalar;
	3. Siswa aktif mengkonstruksikan secara terus menerus, sehingga terjadi perubahan konsep menuju konsep yang lebih rinci, lengkap serta sesuai dengan konsep ilmiah;
	4. Guru sekedar membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi siswa berjalan mulus.[[13]](#footnote-14)
	5. Inkuiri (*Inquiry*)

Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkannya.[[14]](#footnote-15)

* 1. Bertanya (*Questioning*)

Bertanya merupakan strategi utama yang berbasis kontekstual. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bagi siswa kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis *inquiry*, yaitu menggali informasi, mengkonfirmasikan apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya.[[15]](#footnote-16)

* 1. Masyarakat Belajar (*Learning* *Community*)

Masyarakat belajar atau pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Dalam kelas *CTL* guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dengan kelompok-kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen. Yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu memberitahu yang belum tahu, yang mempunyai gagasan segera memberi usul dan seterusnya.

* 1. Pemodelan (*Modelling*)

Pemodelan dalam pembelajaran kontekstual, guru bukan satu-satunya model. Pemodelan dapat dirancang dengan melibatkan siswa. Seorang bisa ditunjuk untuk memodelkan sesuatu berdasarkan pengalaman yang diketahuinya.

* 1. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru di pelajari atau berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan dimasa yang lalu. Siswa mengendapkan apa yang baru dpelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktifitas atau pengetahuan yang baru diterima.[[16]](#footnote-17)

* 1. Penilaian Autentik (*Authenthic Assessment*)

Penilaian autentik adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang pekembangan belajar yang dilkukan siswa. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar belajar atau tidak, apakah pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangannya, baik intelektual atau mental siswa.[[17]](#footnote-18)

1. **Peran guru dan Siswa dalam *CTL***

Dalam proses pembelajaran kontekstual, setiap guru harus memahami tipe belajar dalam dunia siswa, artinya guru perlu menyesuaikan gaya mengajar terhadap gaya belajar siswa.

Kearifan siswa tidak saja dalam menerima informasi tetapi juga dalam memproses informasi tersebut secara efektif, otak membantu melaksanakan refleksi baik secara eksternal maupun internal. Belajar secara pasif tidak “hidup”, karena siswa mengalami proses tanpa rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan dan tanpa daya tarik pada hasil, sedangkan secara aktif siswa dituntt mencari sesuatu sehingga dalam pembelajaran seluruh potensi siswa akan terlibat secara optimal.

Beberapa hal yang harus diperhatikan bagi setiap guru manakala menggunakan pendekatan *CTL*:[[18]](#footnote-19)

* + - 1. Siswa dalam pembelajaran dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Anak bukanlah orang dewasa dalam bentuk kecil, melainkan organisme yang sementara berada pada tahap-tahap perkembangan. Kemampuan belajar akan sangat ditentukan oleh tingkat perkembangan dan pengalaman mereka. Dengan demikian, peran guru bukanlah sebagai instruktur atau “penguasa” yang memaksa kehendak melinkan guru adalah pembimbing siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.
			2. Siswa memiliki kecenderungan untuk belajar hal-hal yang baru dan penuh tantangan. Kegemaran anak adalah mencoba hal-hal yang dianggap aneh dan baru. Oleh karena itulah belajar bagi mereka adalah mencoba memecahkan setiap persoalan yang menantang. Dengan demikian, guru berperan dalam memilih bahan-bahan belajar yang dianggap penting untuk dipelajari oleh siswa.
			3. Belajar bagi siswa adalah proses mencari keterkaitan atau keterhubungan antara hal-hal yang baru dengan hal-hal yang sudah diketahui. Dengan demikian, peranan guru adalah membantu agar setiap siswa mampu menemukan keterkaitan antara pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya.
			4. Belajar bagi anak adalah proses penyempurnaan skema yang telah ada (asimilasi) atau proses pembentukan skema satu atau (akomodasi), dengan demikian tugas guru adalah memfasilitasi (mempermudah) agar anak mampu melakukan proses asimilasi dan proses akomodasi.
1. **Kelebihan dan kelemahan *CTL***

Kelebihan dari model pembelajaran *CTL*:[[19]](#footnote-20)

1. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya siswa dituntut untuk dapat menagkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sihingga tidak akan mudah dilupakan.
2. Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena metode pembelajaran *CTL* menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang siswa dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme siswa diharapkan belajar melalui ”mengalami” bukan ”menghafal”.

 Kelemahan dari model pembelajaran *CTL*:[[20]](#footnote-21)

1. Guru lebih intensif dalam membimbing. Karena dalam metode *CTL*, guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan ketrampilan yang baru bagi siswa. Siswa dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Dengan demikian, peran guru bukanlah sebagai instruktur atau ”penguasa” yang memaksa kehendak melainkan guru adalah pembimbing siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide–ide dan mengajak siswa agar dengan menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi–strategi mereka sendiri untuk belajar. Namun dalam konteks ini tentunya guru memerlukan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap siswa agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula.

**C. Minat**

Menurut kamus umum bahasa Indonesia, minat adalah suatu perhatian, keinginan, kesukaan ( kecenderungan hati) terhadap sesuatu..[[21]](#footnote-22) Slameto mengatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.[[22]](#footnote-23)

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Crow juga mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.[[23]](#footnote-24)

Jadi, minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan

melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.

Setiap orang perlu mengenali minat dari kesenangannya dan menyadari bahwa ketidaksenangan mengarah ke kebiasaan, karena minat dan kebiasaan berpengaruh pada kesenangan pribadi dan sosial. Apabila seseorang dipaksa untuk melakukan suatu kegiatan setelah minat berkurang hingga mencapai kebosanan, akibatnya sikap dan perilaku mereka akan merusak penyesuaian terhadap situasi dan kebahagiaan mereka sendiri.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat atau tidak berminat terhadap sesuatu akan berpengaruh terhadap hasil dari apa yang telah kita kerjakan. Jika dikaitkan dengan usaha belajar seseorang, minat akan berpengaruh pada konsentrasi belajar dan tidak mudah lupa karena adanya suatu kegembiraan. Sebaliknya, belajar dengan perasaan tidak gembira akan membuat pelajaran itu sangat berat.

1. **Hasil Belajar**

**Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.[[24]](#footnote-25) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domaintertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.[[25]](#footnote-26)

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.[[26]](#footnote-27)

**Domain Hasil Belajar**

Belajar menimbulkan perubahan perilaku dan pembelajaran adalah usah mengadakan perubahan perilaku dengan mengusahakan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Perubahan dalam kepribadian ditunjukkan oleh adanya perubahan perilaku akibat belajar. Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.[[27]](#footnote-28) Berikut penjelasan dari masing-masing domain tersebut:

1. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi.[[28]](#footnote-29) Kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif ini meliputi beberapa tingkat atau jenjang mulai dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi. Dalam ranah kognitif, tipe hasil belajar dibagi menjadi enam tingkatan yaitu:

1. Tipe hasil belajar: Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari knowledge dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Dilihat dari segi proses proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.[[29]](#footnote-30)

1. Tipe hasil belajar: Pemahaman

Tingkat ini meliputi penerimaan dalam komunikasi secara akurat, menempatkan hasil komunikasi dalam bentuk penyajian yang berbeda, mengorganisasikannya secara setingkat tanpa merubah pengertian dan dapat mengeksporasikan.

1. Tipe hasil belajar: Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongret atau situasi khusus. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau ketrampilan.[[30]](#footnote-31)

1. Tipe hasil belajar: Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian yang terpadu, untuk beberapa halmemahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara bekerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.[[31]](#footnote-32)

1. Tipe hasil belajar: Sintesis

Berfikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang berfikir kreatif. Berfikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan. Seseorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Kreativitas juga beroprasi dengan cara berpikir divergen. Dengan kemampuan sintesis, orang mungkin menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksinya atau operasionalnya.[[32]](#footnote-33)

1. Tipe hasil belajar: Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, metode, materil dan lain sebagainya.

1. Hasil Belajar Afektif

Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.[[33]](#footnote-34)

Krathwohl membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yang disusun secara hirarki mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks, diantaranya adalah:[[34]](#footnote-35)

1. Penerimaan (*Receiving*)

Penerimaan (*receiving*) atau menaruh perhatian (*attending*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya.

1. Partisipasi atau Merespon

Partisipasi atau merespon adalah kesediaan memberikan respon dengan berpartisipasi. Pada tingkat ini peserta didik tidak hanya memberikan perhatian kepada rangsangan tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan.

1. Penilaian

Penilaian atau penerimaan sikap adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut. Penilaian ini berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.[[35]](#footnote-36)

1. Organisasi

Organisasi adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku.[[36]](#footnote-37)

1. Internalisasi

Internalisasi nilai atau karakterisasi (*characterization*) adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.[[37]](#footnote-38)

1. Hasil Belajar Psikomotorik

Taksonomi hasil belajar psikomotorik yang paling banyak digunakan adalah taksonomi hasil belajar psikomotorik dari Simpson yang membagi hasil belajar psikomotorik menjadi enam, yaitu:

1. Persepsi (*Perception*)

Persepsi adalah kemampuan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah. Persepsi adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain.[[38]](#footnote-39)

1. Kesiapan (*Set*)

Kesiapan (*set*) adalah kemampuan untuk menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan.

1. Gerakan Terbimbing (*Guided Response*)

Gerakan terbimbing (*guided response*) adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan.[[39]](#footnote-40)

1. Gerakan Terbiasa (*Mechanism*)

Gerakan terbiasa adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa adanya model karena telah dilakukan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.

1. Gerakan Kompleks (*Adaptation*)

Gerakan kompleks (*adaptation*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat.[[40]](#footnote-41)

1. Kreativitas (*Origination*)

Kreativitas (*Origination*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.[[41]](#footnote-42)

**Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Di dalam proses belajar tersebut, banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar, dan konsep diri. Berikut ini akan diuraikan kelima faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah:[[42]](#footnote-43)

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada pula dari luar dirinya.[[43]](#footnote-44)

1. Motivasi

 Motivasi menurut Sumadi Suryabrata adalah keadaan yang terdapat dalam diri sesorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.

1. Sikap

 Gable mengemukakan bahwa sikap adalah sesuatu kesiapan mental dan saraf yang tersusun melalui pengalaman dan memberikan pengaruh langsung kepada respons individu terhadap semua objek atau situasi yang berhubungan dengan objek itu.

1. Minat

 Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari diri sendiri. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan hasil belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan hasil belajar yang rendah.

1. Kebiasaan Belajar

 Kebiasaan belajar dapat diartikan sebagai cara atau teknik yang menetap pada diri siswa pada waktu menerima pelajaran, membaca buku, mengerjakan tugas, dan pengaturan waktu untuk menyelesaikan kegiatan.

1. Konsep Diri

 Konsep diri adalah pandangan seseorang tentang dirinya sendiri yang menyangkut apa yang ia ketahui dan rasakan tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain.

**E. Materi Kubus dan Balok**

1. **Kubus**

H

G

F

E

A

B

C

D

1. Pengertian Kubus

Kubus merupakan bangun ruang beraturan yang dibentuk oleh 6 persegi yang bentuk dan ukurannya sama (kongruen). Pemberian nama kubus diurutkan menurut titik sudut sisi alas dan sisi atapnya dengan menggunakan huruf kapital. Gambar di atas adalah kubus ABCD.EFGH.

1. Unsur-unsur Kubus

Kubus mempunyai beberapa unsur utama. Unsur-unsur utama itu adalah sisi, rusuk, dan titik sudut.

1. Sisi Kubus

Sisi adalah bidang yang membatasi bangun ruang. Sisi kubus berbentuk persegi.[[44]](#footnote-45) Kubus terdiri dari enam sisi yang bentuk dan ukurannnya sama. Sisi-sisi kubus itu adalah ABCD, EFGH, ABFE, DCGH, ADHE, dan BCGF.

1. Rusuk Kubus

Rusuk adalah garis yang merupakan pertemuan antardua sisi bangun ruang. Rusuknya berupa penggal garis vertikal dan garis horizontal. Sebuah kubus mempunyai dua belas rusuk, terdiri dari delapan rusuk datar dan empat rusuk tegak. Rusuk datar pada kubus adalah AB, BC, CD, DA, EF, FG, GH, dan HE. Sedangkan rusuk tegak pada kubus adalah AE, BF, CG, dan DH.

1. Titik Sudut

Titik sudut kubus adalah pertemuan antara dua rusuk atau lebih. Pada kubus ABCD.EFGH di atas, titik-titik sudut kubus ada delapan, yaitu A, B, C, D, E, F, G, dan H. Titik sudut sering pula disebut sebagai titik pojok.

1. Diagonal Kubus

Diagonal merupakan ruas garis yang menghubungkan dua titik sudut sebidang yang saling berhadapan. Di dalam kubus, dikenal diagonal sisi (diagonal bidang), bidang diagonal, dan diagonal ruang.

1. Diagonal Sisi (Diagonal Bidang)

Diagonal sisi kubus adalah diagonal yang terdapat pada sisi kubus. Kubus ABCD.EFGH mempunyai dua belas diagonal sisi, yaitu AF, BE, CH, DG, AC, BD, EG, FH, AH, DE, BG, dan CF.

1. Bidang Diagonal

Bidang diagonal merupakan bidang di dalam kubus yang dibuat melalui dua buah rusuk yang saling sejajar tetapi tidak terletak pada satu sisi. Bidang diagonal kubus berbentuk persegi panjang dan dibatasi oleh empat garis lurus, yaitu dua rusuk kubus dan dua diagonal sisi yang saling sejajar. Kubus ABCD.EFGH mempunyai enam buah bidang diagonal, yaitu BCHE, ADGF, ACGE, BDHF, ABGH dan CDEF.

1. Diagonal Ruang

Diagonal ruang adalah ruas garis yang menghubungkan dua titik sudut tidak sebidang yang saling berhadapan. Kubus ABCD.EFGH mempunyai empat diagonal ruang, yaitu AG, BH, CE, dan DF.

1. Jaring-jaring Kubus

Jaring-jaring kubus adalah rangkaian sisi-sisi kubus yang jika dibentangkan akan terbentuk sebuah bidang datar.

H

H

H

G

G

F

F

E

E

E

D

C

B

A

H

G

F

E

A

B

C

D

1. Luas Permukaan Kubus

Untuk menghitung luas permukaan kubus sama dengan menghitung luas jaring-jaringnya. Karena permukaan kubus terdiri dari enam buah persegi dengan ukuran yang sama, maka luas kubus dengan panjang rusuk *s* adalah:

Luas = 6 x luas persegi

 = 6*s*2

1. Volume Kubus

Volume adalah isi dari bangun-bangun ruang. Volume diukur dalam satuan kubik. Untuk menentukan volume (*V*) kubus, terlebih dahulu dicari luas alas (*A*) lalu dikalikan dengan tinggi (*t*).

*A = s* x *s = s*2 dan *t* = *s*, maka rumusan volume kubus sebagai berikut:

Volume = *A* x *s*

 = (*s* x *s*) x *s*

 = *s*3

1. **Balok**

G

HH

F

E

D

C

B

A

1. Pengertian Balok

Balok adalah bangun ruang beraturan yang dibentuk oleh tiga pasang persegi panjang yang sepasang-sepasang sejajar dan kongruen.[[45]](#footnote-46) Seperti halnya pada kubus, pemberian nama balok diurutkan menurut titik sudut sisi alas dan sisi atapnya dengan menggunakan huruf kapital. Balok di atas dinamakan balok ABCD.EFGH.

1. Unsur-unsur Balok

Seperti halnya kubus, balok juga mempunyai beberapa unsur utama. Unsur-unsur utama itu adalah sisi, rusuk, dan titik sudut.

1. Sisi Balok

Balok mempunyai tiga pasang sisi yang masing-masing pasang berbentuk persegi panjang yang sama bentuk dan ukurannya. Sisi datar terdiri dari sisi alas ABCD dan sisi atas EFGH. Sisi tegaknya terdiri dari sisi depan ABFE sejajar dengan sisi belakang DCGH dan sisi kiri ADHE sejajar dengan sisi kanan BCGF.

1. Rusuk Balok

Sebuah balok mempunyai dua belas rusuk yang terbagi dalam tiga bagian, masing-masing terdiri atas empat rusuk yang sejajar dan sama panjang.

1. Titik Sudut

Titik sudut balok adalah titik pertemuan dari tiga rusuk balok yang berdekatan. Pada balok ABCD.EFGH di atas, titik-titik sudut balok ada delapan, yaitu A, B, C, D, E, F, G, dan H.

1. Diagonal Balok

Diagonal merupakan ruas garis yang menghubungkan dua titik sudut sebidang yang saling berhadapan. Di dalam balok, dikenal diagonal sisi (diagonal bidang), bidang diagonal, dan diagonal ruang.

1. Diagonal Sisi (Diagonal Bidang)

Diagonal sisi balok adalah diagonal yang terdapat pada sisi balok. Balok ABCD.EFGH mempunyai dua belas diagonal sisi, yaitu AF, BE, CH, DG, AC, BD, EG, FH, AH, DE, BG, dan CF.

1. Bidang Diagonal

Bidang diagonal merupakan bidang di dalam balok yang dibuat melalui dua buah rusuk yang saling sejajar tetapi tidak terletak pada satu sisi. Bidang diagonal balok berbentuk persegi panjang. Balok ABCD.EFGH mempunyai enam buah bidang diagonal, yaitu BCHE, ADGF, ACGE, BDHF, ABGH, dan CDEF.

1. Diagonal Ruang

Diagonal ruang adalah ruas garis yang menghubungkan dua titik sudut tidak sebidang yang saling berhadapan. Balok ABCD.EFGH mempunyai empat diagonal ruang, yaitu AG, BH, CE, dan DF.

1. Jaring-jaring Balok

Jaring-jaring balok adalah rangkaian sisi-sisi balok yang jika dibentangkan akan terbentuk sebuah bidang datar.

F

H

G

G

F

H

E

E

D

D

C

B

A

A

G

H

F

E

D

C

B

A

1. Luas Permukaan Balok

Sebuah balok memiliki tiga pasang sisi berupa persegi panjang. Setiap sisi dan pasangannya saling berhadapan, sejajar, dan kongruen (sama bentuk dan ukurannya). Ketiga pasang sisi tersebut adalah:

1. Sisi atas dan bawah → Jumlah luas = 2 x (*p* x *l*)
2. Sisi depan dan belakang → Jumlah luas = 2 x (*p* x *t*)
3. Sisi kanan dan kiri → Jumlah luas = 2 x (*l* x *t*)

Sehingga luas permukaan balok adalah total jumlah ketiga pasang luas sisi-sisi tersebut.

Luas = 2*pl* + 2*pt* + 2*lt*

 = 2(*pl + pt + lt*)

1. Volume Balok

Volume adalah isi dari bangun-bangun ruang. Volume diukur dalam satuan kubik. Untuk menentukan volume (*V*) balok, terlebih dahulu dicari luas alas (*A*) lalu dikalikan dengan tinggi (*t*).

Volume *= A* x *s*

 *=* (*p* x *l*) x *t*

1. **Studi pendahuluan dan Asumsi penelitian**
2. **Studi Pendahuluan**

Studi pendahuluan ini dimaksudkan untuk mencari informasi-informasi yang berhubungan dengan masalah yang dipilih sebelum melaksanakan penelitian. Winarno Surakhmad dalam Arikunto menyebutkan tentang studi pendahuluan ini dengan eksploratoris sebagai dua langkah, dan perbedaan antara langkah pertama dan langkah kedua ini adalah penemuan dan pengalaman. Memilih masalah adalah mendalami masalah itu, sehingga harus dilakukan secara lebih sistematis dan intensif.

Sumber pengumpulan informasi untuk mengadakan studi pendahuluan ini dapat dilakukan pada tiga obyek. Objek di sini adalah apa yang harus dihubungi, dilihat, diteliti atau dikunjungi yang kira-kira akan memberikan informasi tentang data yang akan dikumpulkan. Ketiga obyek tersebut ada yang berupa tulisan-tulisan dalam kertas (*paper*), manusia (*person*) atau tempat (*place*).

1. **Asumsi Penelitian**

Setelah peneliti menjelaskan permasalahan dengan jelas, yang dipikirkan selanjutnya adalah sutu gagasan tentang persoalan atau masalahnya dalam hubungan yang lebih luas. Dalam hal ini peneliti dapat memberikan sederetan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahannya. Asumsi yang harus diberikan tersebut diberi nama asumsi dasar atau anggapan dasar.[[46]](#footnote-47)

Dalam penelitian ini terdapat beberapa asumsi yaitu:

* + 1. Siswa MTsN Karangrejo dapat menjawab semua instrumen dengan jujur sesuai dengan perasaan dan keadaan yang sebenarnya.
		2. Responden dapat memahami secara benar pernyataan-pernyataan dalam instrumen.
		3. Minat dan hasil belajar matematika siswa MTsN Karangrejo, termasuk siswa kelas VIII yang bervariasi.
1. **PARADIGMA PENELITIAN**

Agar mudah dalam memehami arah dan maksud dari penelitian ini, peneliti menjelaskan dari penelitian ini dengan bagan sebagai berikut:

Alur penelitian pembelajaran matematika

* Kontruktivisme *(contructivism)*
* Bertanya *(questioning)*
* Inkuiri *(inquiry))*
* Masyarakat belajar *(learning community)*
* Pemodelan *(modeling)*
* Refleksi (*reflection*)
* Penilaian autentik *(authentic assessment)*

**Kelas Eksperimen**

*(Contextual Teaching & Learning)*

Pembelajaran

Matematika

**Kelas Kontrol** (Konvensional)

Ceramah

**Gambar 2.1 Alur Penelitian Pembelajaran**

Paradigma Penelitian

Hasil Belajar (Post Tes)

Hasil Belajar (Post Tes)

Pembelajaran konvensional

Pembelajaran *Contextual Teaching & Learning (CTL)*

Minat (angket)

Minat (angket)

 **Gambar 2.2 Paradigma Penelitian**

1. **HIPOTESIS**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.[[47]](#footnote-48) Syarat yang harus dipenuhi sebagai hipotesis adalah:[[48]](#footnote-49)

1. Hendaknya merupakan rumusan tentang hubungan antara dua atau lebih variabel.
2. Hendaknya disertai alasan atau dasar-dasar atau penemuan terdahulu.
3. Hipotesis harus dengan kata yang singkat dan tepat sasaran (bukan kiasan).

Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian:

1. Hipotesis kerja, atau disebut juga hipotesis alternatif, disingkat Ha, Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel *X* dan *Y*, atau adanya perbedaan antara dua kelompok.[[49]](#footnote-50)

Dalam penelitian ini, hipotesis kerja (Ha) adalah:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran *Contextual Teaching & Learning (CTL)* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII MTsN Karangrejo tahun ajaran 2010/2011.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran *Contextual Teaching & Learning (CTL)* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsN Karangrejo tahun ajaran 2010/2011.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran *Contextual Teaching & Learning (CTL)* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsN Karangrejo tahun ajaran 2010/2011.
4. Hipotesis Nol disingkat Ho, sering disebut hipetesis statistik, karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat statistik, yaitu diuji dengan perhitungan statistik.[[50]](#footnote-51) Dalam penelitian ini, hipotesis nol (Ho) adalah:
5. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran *Contextual Teaching & Learning (CTL)* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII MTsN Karangrejo tahun ajaran 2010/2011.
6. Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pembelajaran *Contextual Teaching & Learning (CTL)* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsN Karangrejo tahun ajaran 2010/2011.
7. Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pembelajaran *Contextual Teaching & Learning (CTL)* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsN Karangrejo tahun ajaran 2010/2011.
1. Erman Suherman, dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer.* (Bandung: Jica, 2003), hal. 16 [↑](#footnote-ref-2)
2. *Ibid*., hal. 17 [↑](#footnote-ref-3)
3. Soedjadi R, *Kiat Pendidikan Matematika Di Indonesia, Konstantasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*, (Jakarta : Dirjen Diknas, 2000), 11 [↑](#footnote-ref-4)
4. *Ibid*., hal. 13 [↑](#footnote-ref-5)
5. *Ibid*., hal. 43 [↑](#footnote-ref-6)
6. Erman Suherman, dkk., *Strategi Pembelajaran...,* hal. 55 [↑](#footnote-ref-7)
7. R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika...*, hal. 37 [↑](#footnote-ref-8)
8. Erman Suherman, dkk., *Strategi Pembelajaran...,* hal. 57 [↑](#footnote-ref-9)
9. *Ibid*., hal. 60 [↑](#footnote-ref-10)
10. Elaine Johnson, *Contextual Teaching & Learning*, (Bandung : Kaifa,2010) hal.65 [↑](#footnote-ref-11)
11. Dharma Kesuma, *Contextual Teaching & Learning (CTL)*. (Yogyakarta: Rahayasa Reserch and Training, 2010), hal.58 [↑](#footnote-ref-12)
12. Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal.106 [↑](#footnote-ref-13)
13. Dharma Kesuma, *Contextual Teaching & Learning*..., hal.63 [↑](#footnote-ref-14)
14. Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif*..., hal.109 [↑](#footnote-ref-15)
15. *Ibid*., hal. 110 [↑](#footnote-ref-16)
16. *Ibid*., hal. 113 [↑](#footnote-ref-17)
17. Dharma Kesuma, *Contextual Teaching & Learning*..., hal. 69 [↑](#footnote-ref-18)
18. *Ibid.*, hal. 72 [↑](#footnote-ref-19)
19. Sunar, “Model Pembelajaran *Contextual teaching and Learning*” dalam [*http://nadhirin.blogspot.com/2010/03/model-pembelajaran-contextual-teaching.html*](http://nadhirin.blogspot.com/2010/03/model-pembelajaran-contextual-teaching.html), diakses 26 April 2011 [↑](#footnote-ref-20)
20. Sunar, “Model Pembelajaran Contextual teaching and Learning” dalam [*http://nadhirin.blogspot.com/2010/03/model-pembelajaran-contextual-teaching.html*](http://nadhirin.blogspot.com/2010/03/model-pembelajaran-contextual-teaching.html), diakses 26 April 2011 [↑](#footnote-ref-21)
21. W.J.S Poerwardarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1983), hal. 650 [↑](#footnote-ref-22)
22. Djali, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 121 [↑](#footnote-ref-23)
23. *Ibid*., hal. 121 [↑](#footnote-ref-24)
24. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses BelajarMengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22 [↑](#footnote-ref-25)
25. Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 34 [↑](#footnote-ref-26)
26. *Ibid*., hal. 39 [↑](#footnote-ref-27)
27. *Ibid*., hal. 48 [↑](#footnote-ref-28)
28. *Ibid*., hal. 50 [↑](#footnote-ref-29)
29. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil...,* hal. 23 [↑](#footnote-ref-30)
30. Ibid., hal. 25 [↑](#footnote-ref-31)
31. *Ibid*., hal. 27 [↑](#footnote-ref-32)
32. *Ibid*., hal. 27 [↑](#footnote-ref-33)
33. *Ibid*., hal. 31 [↑](#footnote-ref-34)
34. Purwanto, *Evaluasi Hasil..*, hal. 51 [↑](#footnote-ref-35)
35. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil...,* hal. 30 [↑](#footnote-ref-36)
36. Purwanto, *Evaluasi Hasil*…, hal. 52 [↑](#footnote-ref-37)
37. *Ibid*., hal. 52 [↑](#footnote-ref-38)
38. *Ibid*., hal. 53 [↑](#footnote-ref-39)
39. *Ibid*., hal. 53 [↑](#footnote-ref-40)
40. *Ibid*., hal. 53 [↑](#footnote-ref-41)
41. *Ibid*., hal. 53 [↑](#footnote-ref-42)
42. Haji Jaali, *Psikologi Pendidikan*…, hal. 101 [↑](#footnote-ref-43)
43. M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 55 [↑](#footnote-ref-44)
44. Nur Akshin dan Ngapiningsih, Matematika Realistik Kelas VIII Untuk SMP dan MTs. (Klaten: Intan Pariwara, 2007), hal. 141 [↑](#footnote-ref-45)
45. Cucun Cunayah dkk., “*Pelajaran Matematika Untuk SMP/MTs kelas VIII* (Bandung,Yrama Widya,2007)hal. 290 [↑](#footnote-ref-46)
46. *Ibid.*, hal. 104 [↑](#footnote-ref-47)
47. Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 87 [↑](#footnote-ref-48)
48. *Ibid.*, hal. 88 [↑](#footnote-ref-49)
49. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*…hal.112 [↑](#footnote-ref-50)
50. *Ibid.,* hal. 113 [↑](#footnote-ref-51)