

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika memiliki aspek teori dan aspek terapan atau praktis dan penggolongannya atas matematika murni, matematika terapan, dan matematika sekolah. Umumnya matematika dikenal dengan keabstrakannya disamping sedikit bentuk yang berangkat dari realita lingkungan manusia. Matematika banyak berkembang ketika diperlukan dalam teknologi. Oleh karena itu, perlu bagi semua orang untuk mengenal matematika, memahami peran dan manfaat matematika kedepan.

Pengertian matematika tidak didefinisikan secara mudah dan tepat mengingat ada banyak fungsi dan peran matematika terhadap bidang studi yang lain. Kalau ada definisi tentang matematika maka itu bersifat kreatif, tergantung kepada orang yang mendefinisikannya. Bila seorang tertarik dengan bilangan maka orang tersebut akan mendefinisikan matematika sebagai kesimpulan bilangan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan persoalan yang berhubungan dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa orang mendefinisikan matematika berdasarkan struktur matematika, pola pikir matematika, pemanfaatannya di bidang lain, dan sebagainya.

Atas dasar pertimbangan itu maka ada beberapa defenisi tentang matematika yaitu:²³

1. Matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi
2. Matematika adalah ilmu tentang keluasan atau pengukuran dan letak
3. Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan hubungannya
4. Matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis.

Dalam definisi lain dikatakan bahwa matematika adalah cara atau metode berpikir dan bernalar, bahasa lambang yang dapat dipahami oleh semua bangsa berbudaya, seni seperti pada musik penuh dengan simetrik pola, dan irama yang dapat menghibur, alat bagi pembuat peta arsitek navigator angkasa luar, pembuat mesin, dan akuntan.²⁴ Menurut Hamzah Matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri dan analisis.²⁵ Menurut Johnson dan Rising, matematika adalah pola berpikir, pola mengkoordinasikan, pembuktian yang logis, yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat.²⁶

²³ Ali Hamzah dan muhlisrarini, *Perencanaan dan Pendekatan Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2014), hal. 257

²⁴ Sukardjono, *Hakekat dan sejarahh matematika*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hal 94

²⁵ Hamzah B.Uno, *Pendekatan Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Efektif dan Kreatif*, (Jakarta; Bumi Aksara, 2007), hal. 129-130

²⁶ Erman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Jica, 2003), hal 99

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan matematika sebagai ilmu abstrak dimana struktur-struktur didalam penyusunannya dibangun secara sistematis dan terorganisir. Dari pengertian ini terdapat beberapa ciri-ciri khusus atau karakteristik matematika yaitu: memiliki objek kajian abstrak, bertumpu pada kesepakatan, berpola pikir deduktif, memiliki simbol yang kosong dari arti, memperhatikan semesta pembicaraan, konsisten dalam sistemnya.²⁷ Dengan mempelajari matematika sebagai suatu ilmu pengetahuan yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Maka akan mendapatkan ilmu pengetahuan yang sangat berguna bagi kehidupan. Al-Qur'an merupakan bukti betapa pentingnya penggunaan fungsi ranah cipta dan karsa manusia dalam belajar dan meraih ilmu pengetahuan.²⁸

b. Pembelajaran Matematika

Menurut Daryanto, pembelajaran adalah proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik.²⁹ Menurut Darsono, pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Sehingga, pembelajaran adalah suatu usaha yang diberikan oleh guru kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan peserta didik lain untuk mengetahui suatu hal baru melalui perantara sumber belajar.³⁰ Pembelajaran menurut Nana Sudjana

²⁷ R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2000), hal. 13

²⁸ Ibid, hal. 186-187

²⁹ Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014), hal. 64

³⁰ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2011), hal. 81

merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan siswa melakukan kegiatan belajar.³¹

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu.³² Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal- soal uraian matematika lainnya.

Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku agar terlaksana tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Susanto, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa.³³ Keefektifan pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi

³¹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensido Offset, 2004), hal. 98

³² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 78

³³ Ahmad, Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 56

hasil. Selaras dengan yang disampaikan Wragg pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat sesuai yang diinginkan. Pada hakekatnya pembelajaran matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, sehingga keberhasilan pembelajaran matematika dapat dilihat apabila terjadi perubahan tingkah laku pada diri peserta didik kearah yang berkaitan dengan matematika. Yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu tentang konsep matematika.³⁴

Tujuan pembelajaran matematika ialah mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dan pola pikir dalam kehidupan dan dunia selalu berkembang, dan mempersiapkan siswa menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.³⁵ Berdasarkan penjelasan diatas tujuan pembelajaran matematika tidak hanya untuk mempersiapkan peserta didik agar bisa ilmu hitung saja melainkan juga dituntut untuk lebih mampu menghadapi berbagai masalah dalam hidup ini. Masalah itu baik mengenai matematika itu sendiri maupun masalah dalam ilmu lain, serta dituntut suatu disiplin ilmu yang sangat tinggi, sehingga apabila telah memahami konsep matematika secara mendasar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

³⁴ Ibid, hal. 188

³⁵ Ibid, hal. 43

c. Pengertian *E-learning Web Centric Course*

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran berarti aktivitas guru dalam merancang bahan pengajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, yakni siswa dapat belajar secara aktif dan interaktif.³⁶ Dalam proses belajar mengajar, hal terpenting adalah pencapaian pada tujuan, yaitu agar siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. Kemampuan pemahaman ini merupakan hal yang sangat fundamental, karena dengan pemahaman akan dapat mencapai pengetahuan prosedural. Keberhasilan pencapaian pemahaman peserta didik yang tinggi ditentukan oleh proses pembelajaran yang dilakukan. Salah satu contohnya adalah bagaimana memanfaatkan metode dan media pembelajaran inovatif yang mengikuti perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan.

Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi peserta didik juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam

³⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 40

berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga peserta didik termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut.³⁷

Menurut Haughey, *web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka.³⁸ Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui *web* yang telah dibuatnya. Siswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, siswa dan pengajar lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

Menurut Arifin, *Web Centric Course*, di mana sebagian bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, dan latihan disampaikan melalui internet, sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi dan latihan dilakukan secara tatap muka. Walaupun dalam proses belajarnya sebagian dilakukan dengan tatap muka yang biasanya berupa tutorial, tetapi prosentase tatap muka tetap lebih kecil dibandingkan dengan prosentase proses belajar melalui internet.³⁹

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Web Centric Course* merupakan model pengembangan pembelajaran berbasis web dimana dalam pelaksanaan pembelajaran memadukan proses pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran konvensional (tatap muka) dengan cara sebagian materi pelajaran

³⁷ Hernawan A.H, “*e-learning perencanaan dan pembelajaran*,” dalam jurnal Kurtek FIP UPI 6, no.5 (2002): 1-8

³⁸ Hadi, dkk, *Teknik Mengajar Secara Sistematis*, (Solo: PT. Rineka Cipta, 1998), hal 98

³⁹ Soekartawi, “Prinsip Dasar E-learning dalam Teori dan Aplikasinya di Indonesia,” dalam Jurnal Teknodik 7, no. 12 (2003): 1-8

disampaikan melalui internet dan sebagian lagi disampaikan pada saat tatap muka. Ada tiga bentuk sistem pembelajaran melalui Internet yang layak dipertimbangkan sebagai dasar pengembangan sistem pembelajaran dengan mendayagunakan internet yaitu:⁴⁰

1. *Web Course*, adalah penggunaan internet untuk keperluan pembelajaran, di mana seluruh bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet. Antara siswa dan guru sepenuhnya terpisah, namun hubungan atau komunikasinya bisa dilakukan setiap saat. Komunikasi lebih banyak dilakukan secara *asynchronous* (tertunda) daripada secara *synchronous* (langsung dibalas). Bentuk *web course* ini tidak memerlukan adanya kegiatan tatap muka baik untuk keperluan pembelajaran maupun evaluasi dan ujian, karena semua proses belajar mengajar sepenuhnya dilakukan melalui penggunaan fasilitas internet seperti *e-mail*, *chatrooms*, bulletin board dan online *conference*.

2. *Web Centric Course*, di mana sebagian bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, dan latihan disampaikan melalui internet, sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi dan latihan dilakukan secara tatap muka. Walaupun dalam proses pembelajarannya sebagian dilakukan dengan tatap muka yang biasanya berupa tutorial, tetapi prosentase tatap muka tetap lebih kecil dibandingkan dengan prosentase proses belajar melalui internet.

⁴⁰ Hernawan A.H, "*e-learning perencanaan dan pembelajaran*," dalam jurnal Kurtek FIP UPI 6, no.5 (2002): 1-8

3. *Web Enhanced Course*, yaitu pemanfaatan internet untuk pendidikan, dengan posisi sebagai penunjang peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas. Bentuk ini juga dikenal dengan nama *web lite course*, karena kegiatan pembelajaran utama adalah tatap muka di kelas. Peranan internet di sini adalah untuk menyediakan sumber-sumber pengayaan pengetahuan dengan memfasilitasi informasi alamat-alamat atau membuat hubungan (link) ke berbagai sumber belajar yang sesuai, serta yang bisa diakses secara online. Ini dimaksudkan untuk meningkatkan kuantitas dan memperluas kesempatan berkomunikasi antara pengajar dengan peserta didik secara timbal balik. Dialog atau komunikasi tersebut adalah untuk keperluan berdiskusi, berkonsultasi, maupun untuk siswa bekerja secara kelompok.

Berdasarkan ketiga bentuk sistem pembelajaran diatas Internet merupakan media yang bersifat multi-rupa, diantaranya : bisa digunakan-untuk berkomunikasi secara interpersonal, misalnya dengan menggunakan vasilitas e-mail dan chat sebagai sarana berkomunikasi antar pribadi (*one-to-one communications*), selain itu bisa digunakan untuk berkomunikasi lebih dari satu orang atau sekelompok pengguna yang lain (*one-to many communications*) melau e-mail, atau juga memfasilitasi kegiatan diskusi dan kolaborasi oleh sekelompok orang. Di samping itu dimungkinkan untuk menyelenggarakan komunikasi tatap muka (*teleconference*), disini pengguna internet bisa berkomunikasi secara audio visual sehingga dimungkinkan terselenggaranya komunikasi verbal maupun non-verbal secara real-time. Ada tiga model berbeda yang dapat dibuat sebagai model *e-learning*, dimana ketiga model tersebut dapat dilakukan tersendiri atau

gabungannya (*Hybrid*) untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang beragam. Ketiga model *e-learning* tersebut adalah:⁴¹

1. *Presentation Model*, model ini merupakan model *asynchronous* dimana informasi disampaikan secara *one-way to the learner* dalam bentuk tulisan, grafik dan suara. Informasi ini dapat berbentuk demonstrasi, simulasi, cerita atau film. Dengan menggunakan teknik produksi yang baik, ketertarikan para pembelajar untuk mempelajarinya merupakan kunci membangun presentasi yang efektif.
2. *Interactive Model*, model ini menggunakan teknik presentasi bahan ajar berdasarkan keinginan user/pembelajar yang berinteraksi langsung ke bahan ajarnya. Biasanya secara sederhana dengan mengklik “*button*” yang tersedia dalam menu pilihan akan mengarah langsung ke isi materi atau lebih jauh tertuju pada seperti tugas-tugas, jawaban pertanyaan suatu tes, menjalankan eksperimen, atau menghubungkan objek dan konsep. Model ini dapat lebih berpengaruh terhadap pembelajaran, pelajar membuat pilihan aktif, terarah dan dapat mengerti sesuai materi yang dia pelajari.
3. *Collaborative Model*, model *collaboration* mendorong aspek sosial dari pembelajaran, seperti dapat menciptakan komunitas online yang saling berbagi informasi dan materi bahan ajar, dan pekerjaan atau proyek bersifat kelompok. Sebagai contoh papan pesan / buletin yang dapat membantu pengembangan pengetahuan dasar masyarakat. Ini menyampaikan berbagai topik dengan berbagai cara yang dapat diselesaikan atau dikembangkan lagi, dijelaskan dengan cara yang

⁴¹ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: AlfaBeta, 2009), hal 35

mudah dalam mengorganisir materi bahan ajar. Dokumen repositori yang dapat menyimpan data base dan mengorganisir dokumen yang mudah di akses sebagai bahan ajar, untuk sesama anggota kelompok dapat saling berbagi dokumen saat bekerja kelompok.

Manfaat dari proses pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan *web* tersebut adalah dapat mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran konvensional terutama keterbatasan materi ajar, sumber belajar dan waktu dapat dimediasi dengan bantuan *web* pembelajaran. Proses pembelajaran berbantuan *website* ini, bagi pendidik dapat mengunggah peta konsep, tujuan pembelajaran dan beberapa pertanyaan apersepsi dalam suatu situs atau *website*, sehingga siswa dapat mengaksesnya sebelum proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya agar siswa telah mempersiapkan diri sebelum pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal. Melalui penggunaan *website*, siswa dapat mengakses materi sesering yang dibutuhkan agar bisa mengulang materi yang belum dipahami.

d. Membangun *E-learning* dengan *Web Centric Course*

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana

masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).⁴² Sebuah situs web adalah sebutan bagi sekelompok halaman *web* (*web page*), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (*domain name*) atau sub domain di *world wide web* (www) di Internet. www terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik. Halaman-halaman sebuah situs web diakses dari sebuah url yang menjadi “akar” (*root*), yang disebut *home page* (halaman induk; sering diterjemahkan menjadi “beranda”, “halaman muka” dan biasanya disimpan dalam server yang sama.⁴³

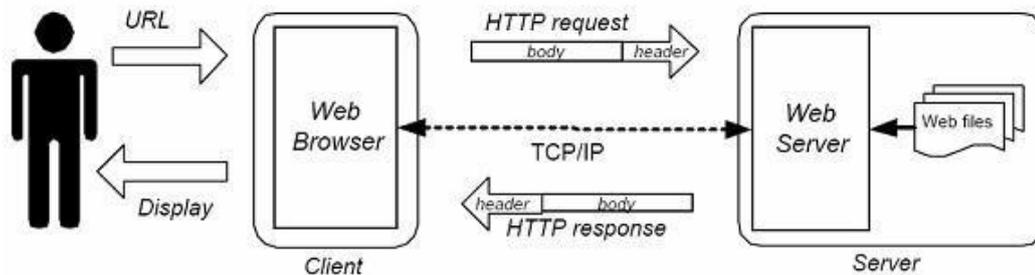
Dalam konsep kerjanya, *user*/pengguna yang akan mengakses suatu website berupa *url* melalui *web browser* (yaitu media untuk menuju *url* yang diakses), kemudian *web browser* tersebut mengirimkan permintaan/ request berupa *http request* kepada *web server* melalui layer-layer *tcp/ip*, kemudian *web server* memberikan *web files* yang di-request jika ada. *Web files* yang telah diberikan tadi tidak langsung ditampilkan begitu saja, namun *web server* memberikan respon kembali ke *web browser* melalui *http response* yang juga melalui layer-layer *tcp/ip*, yang kemudian baru di terima oleh *web browser*, dan kemudian dikirimkan kepada *user* berupa *display*.⁴⁴

⁴² Rahmat Hidayat, *Upaya Meningkatkan prestasi Belajar pada Mata Diklat Pembuatan Rangkaian Pengendali Dasar Melalui Pembelajaran Kooperatif di SMKN 2 Pengasih Kulon Progo*, (Yogyakarta: Skripsi Diterbitkan, 2006), hal 57

⁴³ Hanny Kamarga, *Belajar sejarah melalui e-learning Alternatif mengakses sumber informasi kesejarahan*, (Jakarta: Inti Media, 2002), hal 38

⁴⁴ Bates, “*Tips Kunci Sukses Terealisasinya Program E-Learning*,” dalam *Jurnal e-learning* 5, no.1 (2005): 1-7

Gambar 2.1 Konsep kerja *website*⁴⁵



e. Prinsip Pembelajaran *E-learning Web Centric Course*

Pembelajaran berbasis web dibangun melalui beberapa prinsip yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran ini pada tahap implementasi. Hal yang membuat pembelajaran berbasis *web* ini efektif pada dasarnya bergantung pada pandangan dari pemegang kepentingan. Oleh karenanya sangat sulit untuk menentukan prinsip utama yang setidaknya harus ada dalam pembelajaran berbasis *web*. Menurut Rusman prinsip pembelajaran berbasis *web* adalah:⁴⁶

1. Interaksi

Interaksi berarti kapasitas komunikasi dengan orang lain yang tertarik pada topik yang sama atau menggunakan pembelajaran berbasis *web* yang sama. Dalam lingkungan belajar, interaksi berarti kapasitas berbicara baik antar peserta, maupun antar peserta dengan instruktur. Interaksi membedakan antara pembelajaran berbasis *web* dengan pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based-Instruction*). Hal ini berarti bahwa mereka yang terlibat dalam pembelajaran berbasis *web* tidak

⁴⁵ Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai benih teknologi pendidikan*, (Jakarta: Pustekkom Diknas, 2004), hal 49

⁴⁶ Rusman, *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: mengembangkan profesionalisme guru abad 21*, (Bandung: CV Alfabeta, 2012), hal 113

berkomunikasi dengan mesin, melainkan dengan orang lain (baik peserta maupun tutor) yang kemungkinan tidak berada dalam lokasi bahkan waktu yang sama.

2. Ketergunaan

Ketergunaan yang dimaksud disini adalah bagaimana siswa mudah menggunakan *web*. Terdapat dua elemen penting dalam prinsip ketergunaan ini yaitu konsisten dan kesederhanaan. Intinya adalah bagaimana pengembangan pembelajaran berbasis *web* ini menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten (materi dan aktivitas belajar lain).

3. Relevansi

Relevansi diperoleh melalui ketepatan dan kemudahan. Setiap informasi dalam *web* hendaknya dibuat sangat spesifik untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran peserta didik. Menempatkan konten yang relevan dalam konteks yang tepat pada waktu yang tepat adalah bentuk seni tersendiri, dan sedikit pengembangan *e-learning* yang berhasil melakukan kombinasi ini. Hal ini melibatkan aspek keefektifan desain konten, serta kedinamisan pencarian dan penempatan konten (materi).

Pengembangan pembelajaran berbasis *e-learning* pengembangan pembelajaran berbasis *e-learning* perlu dirancang secara cermat sesuai tujuan yang diinginkan, ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu "*web course*, *web centric course*, dan *web enhanced*

course".⁴⁷ *Web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan dimana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah, tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet (sistem pembelajaran jarak jauh).⁴⁸

Web centric course adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar tanpa tatap muka (jarak jauh) dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka, dimana fungsinya saling melengkapi. Pengembangan *e-learning* selain menyajikan materi secara online juga harus komunikatif dan menarik. Untuk dapat menghasilkan *e-learning* yang menarik setidaknya harus memenuhi tiga syarat yaitu: sederhana, personal, dan cepat.⁴⁹ Syarat sederhana merujuk pada mudahnya penggunaan sistem *e-learning*, syarat personal berarti pengajar berinteraksi dengan baik seperti layaknya tatap muka di kelas, peserta didik dibantu dan diperhatikan kemajuannya. Kemudian layanan ini ditunjang oleh kecepatan dalam memberikan respon terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik. Pengembangan *e-learning* yang Adaptif sebagaimana pembahasan di atas, tujuan umum dari platform pendidikan adalah untuk memberi informasi kepada siswa dan membantu peserta didik memperoleh keterampilan tertentu. Selain itu, untuk meningkatkan pengetahuan tentang topik yang dipelajari yang digali secara aktif. Namun, setiap peserta didik adalah

⁴⁷ Purbo dan Antonius, *Teknologi e-learning Berbasis PHP dan MySQL: Merencanakan dan Mengimplementasikan Sistem e-learning*, (Jakarta: Gramedia, 2002), hal 57

⁴⁸ *Ibid*, hal. 58

⁴⁹ Siti Nurlatifa, "Jenis Model Pembelajaran berbasis e-learning" dalam <http://stkip-arramaniyah.ilearning.me/2017/10/25/jenis-model-pembelajaran-berbasis-e-learning>, diakses 3 januari 2021 Pukul 16.30 WIB

manusia yang unik. Pelajar yang berbeda mungkin memiliki karakteristik yang berbeda. Karakteristik ini bisa berdasarkan pengetahuan sebelumnya, motivasi atau kebutuhan, hingga gaya belajar. Keanekaragaman ini umumnya membutuhkan penyajian informasi yang berbeda untuk pelajar yang berbeda dalam format yang berbeda pula. Itulah mengapa sangat penting untuk mengembangkan sistem pendidikan adaptif yang mempertimbangkan berbagai aspek individu siswa dan menyesuaikan proses pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan aktual siswa.⁵⁰

Pengembangan *e-learning* berbasis *web* dengan prinsip *e-pedagogis* dan adanya *e-learning* tentu akan memberikan dampak kepada pengajar baik di dalam menyiapkan materi ajar, metode mengajar, maupun model pembelajarannya. Di dalam menyiapkan materi ajar, pada saat ini seorang pengajar diberi peluang untuk dapat memanfaatkan internet dalam rangka menghasilkan suatu materi ajar yang lebih berkualitas. Di dalam metode mengajar pun seharusnya guru sudah menggunakan metode yang lebih interaktif yang benar-benar dapat menempatkan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*students-centered*). Demikian juga dengan model pembelajaran, perlu disesuaikan dengan keterkinian karakteristik siswa dan keterkinian perangkat yang dapat digunakan. Berkaitan dengan apa yang diuraikan di atas, George Siemen memperkenalkan teori pedagogi *connectivism*. George memadukan teori belajar behaviorisme dan konstruktivisme pada pembelajaran *e-learning*.⁵¹ *Connectivism* yang dikemukakan George mengungkapkan pengetahuan

⁵⁰ Indah Purnama Sari, "Implementasi Pembelajaran berbasis *E-learning* Menggunakan *Claroline*," dalam Jurnal Pendidikan 4, no.1 (2017): 1-13

⁵¹ Muksin Wijaya, "Pengembangan Model Pembelajaran *e-learning* Berbasis Web dengan Prinsip *e-Pedagogy* dalam Meningkatkan Hasil Belajar," dalam Jurnal Pendidikan 4, no.19 (2012): 21-37

dan pembelajaran sebagai suatu jejaring yang terdiri dari simpul-simpul yang saling berhubungan. Belajar menurut *connectivism* adalah penciptaan simpul-simpul dan keterhubungan setiap simpul-simpul tersebut. Menurut George di dalam teori *connectivism*, ada delapan prinsip *e-pedagogis*:⁵²

- a. Pembelajaran dan pengetahuan berada dalam keanekaragaman (*diversity*) pandangan/pendapat/opini.
- b. Pembelajaran merupakan suatu proses menghubungkan sumber-sumber informasi terutama simpul-simpul khusus.
- c. Pembelajaran dapat terjadi dari sesuatu di luar manusia.
- d. Kemampuan untuk memahami adalah lebih penting daripada apa yang dipahami sekarang.
- e. Menjaga kesinambungan dalam belajar sangat diperlukan untuk kelanjutan pembelajaran.
- f. Kemampuan untuk melihat hubungan diantara ide dan konsep sebagai suatu ketrampilan inti dalam pembelajaran.
- g. Keterkinian (keakuratan, pengetahuan mutakhir, up to date) adalah sesuatu yang utama di dalam belajar
- h. Pengambilan keputusan dalam memilih apa yang akan dipelajari sangat penting dalam proses pembelajaran dalam menghadapi banjir informasi.

⁵² Ibid, hal. 21-37

f. Langkah-Langkah Pembelajaran *Web Centric Course*

Mengingat model pembelajaran *web centric course* merupakan perpaduan proses pembelajaran konvensional dan jarak jauh sehingga langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:⁵³

1. Guru *memberikan tugas* kepada siswa perorangan untuk mencari informasi pokok bahasan tertentu di ruang internet dengan bimbingan guru, melalui program terjadwal.
2. Guru *membimbing siswa* untuk mencari informasi lain yang berkaitan dengan sub pokok bahasan yang sedang dipelajari, diperlukan adanya fasilitas diskusi secara online materi pelajaran bagi siswa dan guru.
3. Guru *melakukan evaluasi* hasil belajar pada pembelajaran konvensional mengenai materi dan soal-soal yang dibahas saat pembelajaran online.
4. Guru *memberikan keterangan dan kesimpulan* materi pada saat pembelajaran konvensional atau tatap muka.

g. Langkah-Langkah Membuat *Web Centric Course***1. Akses *Website***

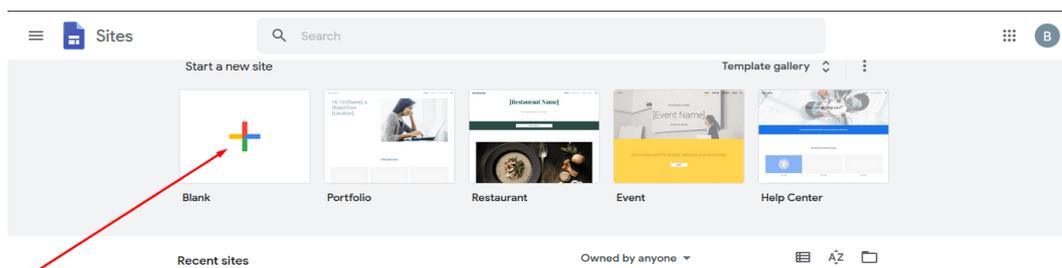
Persiapkan terlebih dahulu akun google agar dapat menggunakan *website*. Jika sudah punya, akun google pengguna bisa langsung mengakses *google sites* dan *log in* dengan akun yang telah dibuat.

⁵³ Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algasindo, 2004), hal. 38

2. Buat Draft Website

Setelah masuk ke dashboard *google sites*, pengguna akan menemukan beberapa pilihan template di bagian atas halaman. Dengan adanya template yang telah tersedia dalam *website* tersebut, pengguna bisa mendapatkan desain secara instan. Selain itu, pengguna dapat membuat desain *website* seperti yang diinginkan yaitu dengan memilih opsi blank untuk memulai *draft website* pengguna, seperti ditunjukkan di bawah ini:

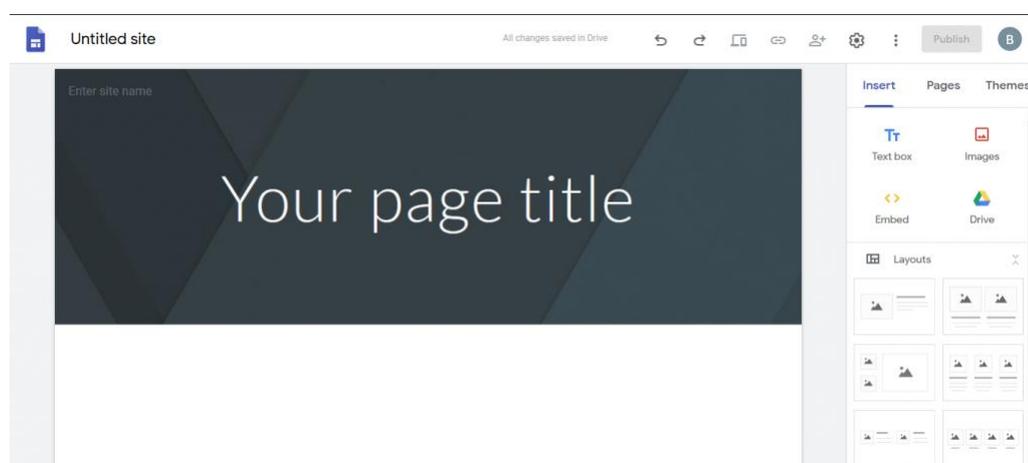
Gambar 2.2 Draft Website



3. Kenali Editor Google Sites

Setelah meng-klik opsi blank pada langkah sebelumnya, pengguna akan dibawa menuju halaman editor *google sites*. tampilannya seperti di bawah ini:

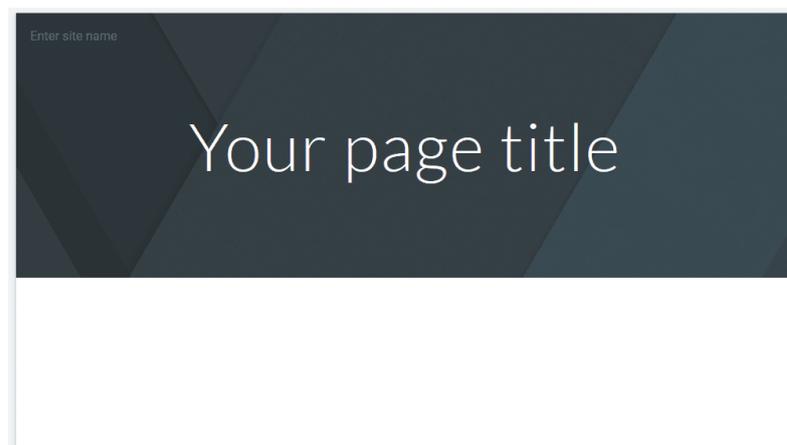
Gambar 2.3 Fitur Google Sites



Pada bagian halaman editor *google sites* dibagi menjadi tiga:

a. Bagian Tengah

Gambar 2.4 *preview website*



Pada bagian tengah di halaman editor *google sites* menunjukkan *preview website*

Anda. Hasil semua kustomisasi yang dilakukan akan terlihat di bagian ini.

b. Bagian Atas

Gambar 2.5 Menu bar pada bagian atas *google sites*



Pada bagian atas, pengguna dapat menemukan beberapa tombol, yaitu:

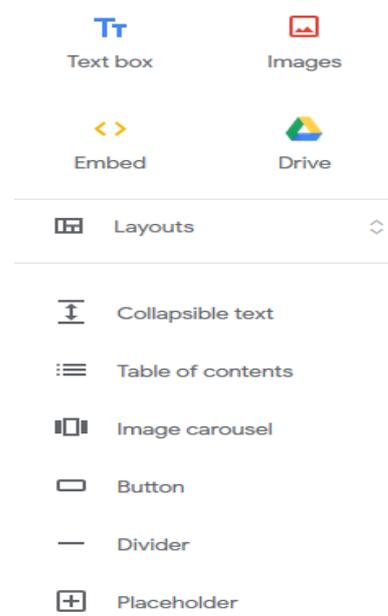
1. *Undo*, berfungsi untuk membatalkan perubahan yang dilakukan.
2. *Redo*, berfungsi untuk menggunakan kembali perubahan yang baru saja dilakukan.
3. *Preview*, berfungsi untuk melihat versi *live website* pengguna.
4. *Copy website link*, berfungsi untuk mengkopikan *link draft website* pengguna untuk diberikan ke orang lain.

5. *Share with other people*, berfungsi untuk menunjukkan *draft website* atau mengajak orang lain berkolaborasi di *draft website* yang dikerjakan.
6. *Setting*, berisi beberapa pengaturan terkait desain *website*.
7. *More*, menu untuk menampilkan fungsi tambahan.
8. *Publish*, tombol untuk mempublikasikan *website* setelah draft selesai dibuat.

c. Bagian Kanan

Pada bagian kanan, terdapat berbagai menu untuk melakukan kustomisasi *website* tiga kategori utama yang ditampilkan yaitu: *insert*, *pages*, dan *themes*. Tab *insert* berisi jenis-jenis konten yang dapat pengguna masukkan ke halaman *website*. Misalnya, teks, gambar, tombol, *divider*, dan daftar isi. Selain itu, Anda juga dapat menyisipkan *widget* kalender, *google maps*, *youtube*, dan dokumen-dokumen *google docs*.

Gambar 2.6 *Toolbar* pada bagian kanan *google sites*



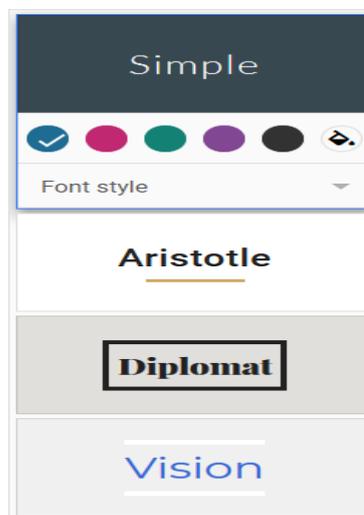
Tidak hanya itu, ada enam pilihan *layout section* yang dapat pengguna pilih di tab ini sesuai kebutuhan *website* pengguna.

Gambar 2.7 *layout section*



fungsi *tab pages*, yaitu menampilkan berapa banyak halaman *website* yang pengguna miliki beserta strukturnya. Di halaman ini pengguna dapat menambahkan halaman ke *website*. Terakhir adalah *themes* yang memungkinkan pengguna untuk memilih tema dari *website* yang dibuat. Sebuah tema meliputi font tulisan, aksesoris warna *website*, dan pilihan latar belakang untuk bagian banner.

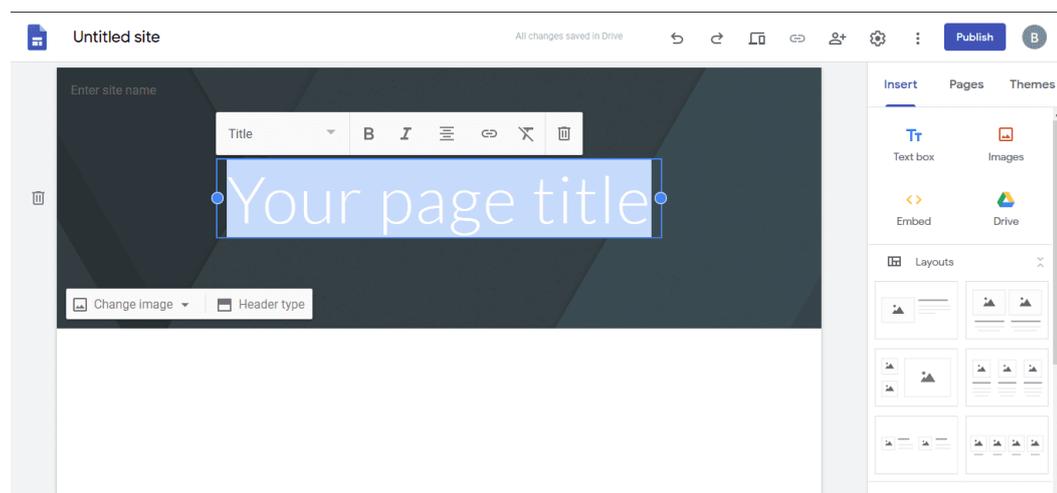
Gambar 2.8 *themes*



4. Membuat Desain Website

Pertama, klik teks judul di header dan ganti dengan nama *website* pengguna.

Gambar 2.9 Membuat Judul di Tab *Insert*



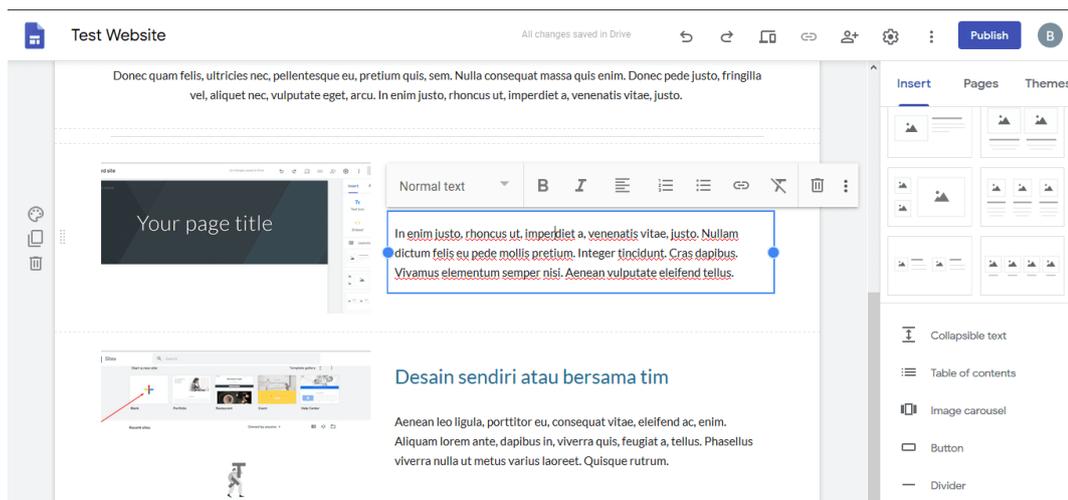
kemudian, klik *text box* di tab *insert* untuk memasukkan kolom teks di bawah header. Pengguna dapat mengisinya dengan deskripsi singkat tentang tujuan pembuatan *website* tersebut. Ketika kolom teks diklik, pengguna dapat mengubah format teks agar sesuai tampilan yang diinginkan. Opsi *formatting* yang ditawarkan mirip dengan yang ada di *Microsoft word* atau *google docs*, termasuk adanya pilihan *bold*, *italic*, *numbering*, dan *bullets*.

Gambar 2.10 Contoh Desain Judul di *Google Sites*



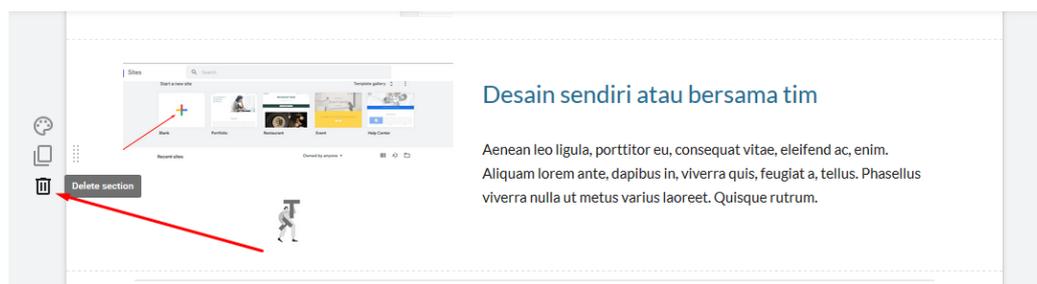
Selanjutnya, pengguna bisa mulai membuat draft halaman *website* tersebut. Dengan cara, klik dan tarik template *layout* dari tab *insert*. Di dalam template ini, pengguna juga dapat menyisipkan gambar dan teks.

Gambar 2.11 Menyisipkan Gambar dan Teks di Draft Halaman *Website*



Jika ada elemen yang tidak dibutuhkan atau kurang sesuai, pengguna dapat menghapusnya dengan mudah. Dengan cara, letakkan kursor di atasnya, lalu, klik ikon tempat sampah di sebelah kiri elemen tersebut.

Gambar 2.12 Cara Menghapus Elemen yang Tidak Dibutuhkan



Jika letak sebuah elemen tidak sesuai keinginan, cukup geser saja sesuai lokasi yang pengguna kehendaki. Jadi, tidak perlu buru-buru menghapusnya. Caranya, letakkan kursor di atas elemen dan klik ikon titik-titik yang ada di sebelah kanan ikon tempat sampah tadi. Tahan tombol mouse ketika memindahkan elemen tersebut.

5. Mempublikasikan *Website*

Apabila sudah selesai dengan *draft desain* dan konten *website*, klik tombol ***publish***.

Berikutnya, Anda diminta untuk menentukan domain website tersebut seperti gambar berikut.

Gambar 2.13 Cara Mempublikasikan *Website*

Publish to the web

Web address

https://sites.google.com/view/

Custom URL

Make it easier for people to visit your site with custom URLs like [www.yourdomain.com](#) **MANAGE**

Who can view my site

Anyone **MANAGE**

Search settings

Request public search engines to not display my site [Learn more](#)

Cancel Publish

Langkah berikutnya, cukup klik tombol ***publish***.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Banyak sekali orang disegala penjuru telah berusaha untuk memahami arti berpikir kreatif dan berusaha untuk mengembangkannya dilingkungan sekolah, bisnis, dan rumah. Dalam rangka menyiapkan diri kita supaya menjadi pemikir kreatif, kita dapat mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah pola berpikir yang didasarkan pada suatu cara yang mendorong kita untuk menghasilkan produk yang kreatif. Dengan pengertian ini, kita dapat mengetahui bahwa kriteria utama dalam kreativitas adalah pada produk. Dengan demikian, seseorang dapat dikatakan

kreatif apabila orang itu secara konsisten dan terus-menerus menghasilkan sesuatu yang kreatif, yaitu hasil yang asli/orisinal dan sesuai dengan keperluan. Pengertian orisinal dalam tingkat yang tinggi akan tercipta dalam konteks yang lebih luas dalam kancah ilmu pengetahuan. Namun demikian, sekadar menghasilkan produk yang orisinal belumlah cukup (banyak hasil yang kreatif tapi tidak berguna), karena itu harus ada ukuran relevansi dan kesesuaian.⁵⁴

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Sebelum beranjak ke dalam pengertian kemampuan berpikir kreatif terlebih dahulu akan dijelaskan tentang definisi berpikir. Plato beranggapan bahwa berpikir itu adalah berbicara dalam hati. Sehubungan dengan pendapat plato ini adalah pendapat yang menatakan bahwa berpikir adalah aktivitas ideasional.⁵⁵ Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Berpikir juga dapat diartikan sebagai suatu aktifitas mental untuk membantu dalam memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan. Pendapat ini menunjukkan bahwa ketika seseorang merumuskan suatu masalah, ataupun ingin memahami sesuatu, maka ia sedang melakukan suatu aktivitas berpikir. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan otak kita bekerja. Dimana dalam proses berpikir akan dapat memunculkan suatu pemikiran-pemikiran baru yang akan muncul. Seseorang dikatakan berpikir jika dalam melakukan aktifitas untuk membantu dalam

⁵⁴ Zaleha Izhah, *Mengasah Pikiran Kreatif dan Kritis*, (Bandung: Nuansa, 2008), hal. 49-50

⁵⁵ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011), hal. 54

memecahkan masalah maka dia membuat suatu keputusan dan memenuhi hasrat keingintahuan yang akan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Kreatif adalah upaya untuk menciptakan ide-ide dan karya baru yang bermanfaat. Pemikiran kreatif adalah pemikiran yang dapat menemukan hal-hal atau cara-cara baru yang berbeda dari yang biasa dan pemikiran yang mampu mengemukakan ide atau gagasan yang memiliki nilai tambah (manfaat)⁵⁶. Sedangkan berpikir kreatif menurut James J. adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.⁵⁷

Berpikir kreatif dalam matematika mengacu pada pengertian berpikir kreatif secara umum. Bishop menjelaskan bahwa seseorang memerlukan 2 model berpikir berbeda yang komplementer dalam matematika, yaitu berpikir kreatif yang bersifat intuitif dan berpikir analitik yang bersifat logis. Pengertian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif tidak didasarkan pada pemikiran yang logis tetapi lebih sebagai pemikiran yang tiba-tiba muncul, tak terduga, dan diluar kebiasaan.⁵⁸ Pehkopen memandang berpikir kreatif sebagai suatu kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Krulik dan Rudnick menjelaskan bahwa berpikir kreatif merupakan pemikiran yang bersifat asli, reflektif, dan menghasilkan suatu produk yang kompleks. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif dipandang sebagai suatu kesatuan atau

⁵⁶ Muhammad Mustari, *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hal 73

⁵⁷ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Pendekatan Pengembangan Kreativitas pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 13

⁵⁸ Ibid, hal 24

kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru tersebut merupakan salah satu indikasi dari berpikir kreatif dalam matematika. Indikasi yang lain dikaitkan dengan kemampuan berpikir logis dan berpikir divergen.⁵⁹ Berdasarkan definisi-definisi diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kegiatan atau aktivitas mental untuk memecahkan masalah matematika secara tepat atau sesuai permintaan (pertanyaan) dengan penemuan yang menghasilkan sesuatu yang baru dari sesuatu yang telah ada, seperti ide, keterangan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan.

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif⁶⁰

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Pengertian	Perilaku
<p>1. (<i>Fluency</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau permasalahan. b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal c. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengajukan banyak pertanyaan b. Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan c. Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah d. Lancar mengungkapkan gagasangagasannya e. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak dari pada anak-anak lain f. Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi
<p>2. (<i>Flexibility</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi b. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbedabeda 	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan aneka ragam penggunaan yang tak lazim terhadap suatu objek b. Memberikan bermacam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita atau masalah c. Menerapkan suatu konsep atau azas dengan cara yang berbeda-beda

⁵⁹ Ibid, hal. 21

⁶⁰ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*, (Jakarta; Gramedia, 1999), hal. 88-90

Pengertian	Perilaku
<ul style="list-style-type: none"> c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda d. Mampu mengubah cara pendekatan atau cara berpikir 	<ul style="list-style-type: none"> d. Memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain e. Dalam membahas/mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang bertentangan dengan mayoritas kelompok f. Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan bermacam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya g. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda h. Mampu mengubah arah berpikir secara spontan
<p>3. (<i>Elaboration</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik b. Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri c. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur 	<ul style="list-style-type: none"> a. Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak dipikirkan oleh orang lain b. Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru c. Memilih a-simetri dalam menggambar atau membuat disain d. Memilih cara berpikir yang lain dari pada yang lain e. Mencari pendekatan yang baru dari yang stereotip f. Setelah membaca atau mendengar gagasanggagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru
<p>4. (<i>Sensitivity</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk b. Menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci b. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain c. Mencoba atau menguji detil-detil untuk melihat arah yang akan ditempuh d. Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana e. Menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detil-detil (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.

Berdasarkan pemikiran yang dipaparkan sebelumnya berpikir kreatif melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif yang berguna dalam memecahkan suatu persoalan/permasalahan. Dimana proses berpikir kreatif memacu pada lima macam indikator perilaku kreatif yang dipaparkan oleh Parnes sebagai berikut:⁶¹

Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Pengertian	Perilaku
a. Kelancaran (<i>Fluency</i>), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.	a. Lancar dalam mengungkapkan gagasan dan pemikiran dalam pembelajaran <i>web centric course</i> b. Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi dari suatu masalah yang diberikan dalam pembelajaran <i>web centric course</i>
b. Keluesan (<i>Flexibility</i>), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.	a. Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, dan masalah yang terdapat dalam pembelajaran <i>web centric course</i> . b. Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan bermacam cara yang berbeda untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yang telah dipahami melalui pembelajaran <i>web centric course</i> c. Menggunakan strategi atau memberikan penjelasan yang lazim ditinjau dari konsep sistem persamaan linier dua variabel yang dikaitkan dengan pembelajaran <i>web centric course</i>
c. Keterperincian (<i>Elaboration</i>), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.	a. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah terperinci dalam pembelajaran <i>web centric course</i>

⁶¹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Pendekatan Pengembangan Kreativitas pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 14

Pengertian	Perilaku
	b. Menyelesaikan masalah yang diberikan menggunakan konsep yang sesuai dengan sistem persamaan linier dua variabel yang sesuai dengan materi yang disampaikan dalam pembelajaran <i>web centric course</i>
d. Kepekaan (<i>Sensitivity</i>), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.	a. Cepat dalam menangkap permasalahan terhadap situasi saat proses pembelajaran <i>web centric course</i> . b. Menjawab dan tanggap ketika diberikan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran <i>web centric course</i>

Berpikir kreatif merupakan hal yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks. Kemampuan berpikir kreatif juga menjadi penentu keunggulan suatu bangsa. Mengingat pentingnya berpikir kreatif bagi siswa, maka berpikir kreatif perlu diajarkan dalam pembelajaran di sekolah, salah satunya melalui pembelajaran matematika. Salah satu cara yang dapat mendorong keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika adalah dengan memecahkan masalah matematika. Produk kemampuan berpikir kreatif siswa adalah kreativitas siswa dalam pemecahan masalah matematika. Kriteria kreativitas pemecahan masalah menurut Silver (1997) diindikasikan dengan kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Kefasihan dalam pemecahan masalah didasarkan pada kemampuan siswa memecahkan/menyelesaikan masalah dengan memberi jawaban yang beragam dan benar. Beberapa jawaban dikatakan beragam jika jawaban - jawaban yang diberikan siswa tampak berlainan dan mengikuti pola tertentu. Fleksibilitas ditunjukkan dengan kemampuan siswa memecahkan/menyelesaikan masalah dengan beberapa jawaban yang berbeda-beda tetapi bernilai benar atau satu jawaban yang “tidak biasa” dilakukan oleh siswa pada

tingkat pengetahuannya. Beberapa jawaban tersebut dikatakan berbeda jika jawaban tersebut tampak berlainan dan tidak mengikuti pola tertentu.⁶²

Pada soal latihan sistem persamaan linear dua variabel, siswa telah mengetahui contoh cara menyelesaikannya, karena telah jelas hubungan antara yang diketahui dengan yang ditanyakan dan biasanya telah ada contoh soal. Sedangkan pada soal latihan sistem persamaan linier dua variabel yang dihubungkan dengan kontekstual siswa tidak tahu cara menyelesaikannya, tetapi siswa tertarik dan tertantang untuk menyelesaikannya. Siswa menggunakan segenap pikiran, memilih strategi pemecahannya, dan memproses hingga menemukan penyelesaian dari suatu masalah. Ilmu hitung yang dipelajari siswa harus berguna bagi kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu siswa diajarkan soal-soal yang diambil dari hal-hal yang terjadi dalam pengalaman mereka. Soal yang demikian dinamakan soal cerita.

Soal cerita adalah soal yang berbentuk cerita tentang sesuatu hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk menyelesaikan masalah yang terkandung dalam soal cerita matematika, siswa harus menguasai hal yang dipelajari sebelumnya, misalnya tentang konsep perkalian dan pembagian. Siswa juga harus memahami terlebih dahulu soal cerita itu. Pemahaman masalah dalam belajar matematika memegang peranan penting untuk meningkatkan ketrampilan. Untuk menyelesaikan soal cerita, diperlukan langkah-langkah serta kegiatan mental

⁶² Yaumil Sitta Achir, "Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau Dari Gaya Kognitif 201," dalam *Jurnal Pendidikan* 20, no.1 (2017): 1-23

atau penalaran yang tinggi dari siswa. Diantaranya adalah kemampuan sebagai berikut.⁶³

- a. Menentukan hal yang diketahui dalam soal.
- b. Menentukan hal yang ditanyakan.
- c. Membuat model matematika.
- d. Melakukan perhitungan.
- e. Menginterpretasikan jawaban model kepermasalahan semula.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep

Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.⁶⁴ Pemahaman dimulai setelah seseorang melakukan proses mencari tahu. Setelah mengetahui maka tahap selanjutnya adalah memahami. Menurut Bloom pemahaman adalah kemampuan untuk menguasai pengertian. Pemahaman tampak pada alih bahan dari satu bentuk ke bentuk lainnya, penafsiran, dan memperkirakan. Untuk dapat memahami apa yang dipelajari perlu adanya aktivitas belajar yang efektif. Seseorang akan memiliki tingkat pemahaman

⁶³ Wahyudin, *Filsafat dan Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Mandiri, 2012), hal. 151

⁶⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996), hal. 50

yang tinggi apabila ia mencari tahu sendiri apa yang dipelajari, bukan sekedar menghafal apa yang sudah ada.

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca, dilihat, dialami, atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi.⁶⁵ Selain itu, pemahaman juga diartikan memahami makna, translasi, membuat interpolasi dan menafsirkan pembelajaran serta dapat menyatakan masalah dalam bahasanya sendiri.⁶⁶ Konsep adalah segala yang berwujud pengertian-pengertian baru yang dapat timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, inti/isi.⁶⁷ Sedangkan menurut Kesumawati (2008) konsep adalah ide abstrak yang digunakan untuk menggolongkan sekumpulan objek. Pengertian pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa untuk memahami suatu materi pelajaran dengan membentuk pengetahuannya sendiri dan mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti serta dapat mengaplikasikan.⁶⁸ Hal ini sejalan dengan pendapat Handayani dan Wardani bahwa pemahaman

⁶⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal 53

⁶⁶ Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hal 54

⁶⁷ Suryono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal 113

⁶⁸ Septriani N dan Meira, "Pengaruh Penerapan Pendekatan Scaffolding terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP Pertiwi 2 Padang," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no.3 (2014): 17- 21

konsep adalah kemampuan dalam menyerap arti dari suatu ide abstrak matematika dan dapat menjelaskan fakta dari pengetahuan yang dimiliki.⁶⁹

b. Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep

Salah satu kecakapan dalam matematika yang penting dimiliki oleh siswa adalah pemahaman konsep. Untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep diperlukan alat ukur (indikator), hal tersebut sangat penting dan dapat dijadikan pedoman pengukuran yang tepat. Indikator yang tepat dan sesuai adalah indikator dari berbagai sumber yang jelas, diantaranya:

- a. Peraturan Dirjen Dikdasmen Depdiknas Nomor 506/C/Kep/PP/2004 tanggal 11 November 2004 bahwa indikator pemahaman konsep matematika adalah mampu:⁷⁰
 1. Menyatakan ulang sebuah konsep,
 2. Mengklasifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya,
 3. Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep,
 4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika,
 5. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep,
 6. Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu,
 7. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah.

⁶⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 157

⁷⁰ Dirjen Dikdasmen, *Penilaian Perkembangan Anak Didik di SMP*, (Jakarta: Depdiknas, 2004), hal. 57

- b. Indikator pemahaman konsep menurut Benyamin S. Bloom sebagai berikut:
- (1) Penerjemahan (*translation*), (2) Penafsiran (*interpretation*), (3) Ekstrapolasi (*extrapolation*).⁷¹
1. Penerjemahan (*translation*), yaitu menerjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model. Misalnya dari lambang ke arti. Kata kerja operasional yang digunakan adalah menterjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, memberikan definisi, dan menjelaskan kembali.
 2. Penafsiran (*Interpretation*), yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi, misalnya diberikan suatu diagram, tabel, grafik atau gambar-gambar dan ditafsirkan. Kata kerja operasional yang digunakan adalah menginterpretasikan, membedakan, menjelaskan, dan menggambarkan.
 3. Ekstrapolasi (*extrapolation*), yaitu menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui. Kata kerja operasional yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah memperhitungkan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan dan mengisi.

⁷¹ Nanana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 24-25

Tabel 2.3 Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa

Pengertian	Perilaku
1. Penerjemahan (<i>translation</i>), yaitu menerjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model yang mudah dipahami orang lain.	a. Memberikan keterangan yang jelas dalam mengungkapkan gagasan dan pemikiran dalam pembelajaran <i>web centric course</i> b. Memberikan penjelasan sesuai prosedur secara lengkap dan tepat yang berkaitan dengan sistem persamaan linier dua variabel dalam pembelajaran <i>web centric course</i>
2. Penafsiran (<i>Interpretation</i>), yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu pernyataan yang kurang jelas sehingga mudah dipahami.	a. Memberikan penjelasan yang rinci terhadap pernyataan yang berkaitan dengan sistem persamaan linier dua variabel sesuai dengan konsep yang telah disampaikan dalam pembelajaran <i>web centric course</i> b. Memberikan penjelasan yang ditinjau dari konsep sistem persamaan linier dua variabel yang dikaitkan dengan pembelajaran <i>web centric course</i>
3. Ekstrapolasi (<i>extrapolation</i>), yaitu menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui sehingga membentuk kalimat yang jelas dan mudah dipahami	a. Memberikan kesimpulan yang lebih mendalam dengan memberikan langkah-langkah terperinci sesuai materi yang disampaikan pada pembelajaran <i>web centric course</i> b. Menggambarkan hasil dan kesimpulan sekreatif mungkin dan jika perlu siswa dapat menggunakan grafik atau model.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan hal yang paling penting untuk pembelajaran matematika. Maka dari itu, mengajar untuk memahami matematika harus menerapkan pemahaman tersebut. Siswa haruslah didorong untuk memahami konsep-konsep dasar dengan tidak hanya menghafal rumus dan teknik menjawab pertanyaan dasar (pemahaman prosedural) tetapi juga menekankan aspek

pemahaman konsep matematika. Pemahaman konsep siswa dapat ditingkatkan dengan cara berlatih mengerjakan soal yang dihubungkan dengan masalah kontekstual (soal cerita). Soal cerita merupakan permasalahan yang dinyatakan dalam bentuk kalimat bermakna dan mudah dipahami. Soal cerita matematika sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari siswa, karena soal tersebut mengedepankan permasalahan-permasalahan real yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Soal cerita sebagai bentuk evaluasi kemampuan siswa terhadap konsep dasar matematika yang telah dipelajari yang berupa soal penerapan rumus. Seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan matematika apabila terampil dengan benar menyelesaikan soal matematika.⁷²

Menyelesaikan soal cerita adalah menyudahkan, membuat jawaban akhir dari suatu pertanyaan yang berbentuk cerita yang berkaitan dengan hitungan dan sebagainya. Menurut Karso dkk menyatakan bahwa dalam menyelesaikan masalah soal-soal matematika berbentuk kalimat cerita siswa dituntut untuk memiliki pemahaman konsep dan keterampilan matematika, memahami masalah soal tersebut serta membuat rencana menetapkan apa yang diminta dari data yang diketahui. Penyelesaian soal cerita tidak hanya memperhatikan jawaban akhir perhitungan, tetapi proses penyelesaiannya harus diperhatikan. Siswa diharapkan menyelesaikan soal cerita melalui suatu proses tahap demi tahap sehingga terlihat alur berpikirnya.⁷³

⁷² Milda Retna, "Proses Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau Berdasarkan Kemampuan Matematika," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, No. 2 (2013): 72-73

⁷³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Grafindo Utama, 2010), hal. 93

Selain itu dapat terlihat pula pemahaman siswa terhadap konsep yang digunakan dalam soal cerita tersebut. Kenyataannya siswa menganggap soal cerita rumit dan tidak dapat diselesaikan dengan cara praktis. Siswa kesulitan dalam menyusun soal cerita tersebut ke dalam model matematika, meskipun ada siswa yang dapat mengubahnya ke dalam model matematika, namun kadang mereka terhambat pada saat melakukan operasinya. Hambatan siswa dalam menyelesaikan soal cerita disebabkan beberapa faktor diantaranya penguasaan pemahaman kosakata di dalam soal, kemampuan berhitung siswa kesulitan untuk menghubungkan antara permasalahan dalam soal cerita dengan ilmu matematika yang telah mereka miliki, dan menganalisa keterkaitan antara soal dengan materi matematika sehingga mereka tidak dapat menyelesaikan soal dengan benar. Hal tersebut mendorong pentingnya untuk mengetahui tahapan penyelesaian yang digunakan siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan.⁷⁴

4. Pengertian Sistem Persamaan Linier Dua Variabel⁷⁵

a. Pengertian Sistem Persamaan Linier

Sistem persamaan linier (SPL) adalah gabungan dua atau lebih persamaan linier yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Didalam SPL itu ada yang namanya selesaian, selesaian adalah nilai pengganti peubah yang menyebabkan persamaan menjadi pernyataan yang bernilai benar. Dan proses dari selesaian itu biasanya disebut penyelesaian (selalu berkurung kurawal).

⁷⁴ Ainur Rahmi, "Deskripsi penyelesaian soal cerita materi pecahan ditinjau dari tahapan o'neil smp kristen kanan kubu raya," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 12 (2017): 2715-2723

⁷⁵ Muklis, *Matematika Kelas X untuk SMA/MA/SMK/MA*, (Klaten: PT Intan Pariwara, 2013), hal. 54-57

b. Pengertian Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

Persamaan linier dua variabel adalah persamaan yang mengandung dua variabel dimana pangkat atau derajat tiap-tiap variabel sama dengan satu. Bentuk umum persamaan linier dua variabel adalah:⁷⁶

$$ax + by = c$$

Dimana: x dan y adalah variabel

Sedangkan sistem persamaan dua variabel adalah dua persamaan linier dua variabel yang mempunyai hubungan diantara keduanya dan mempunyai satu penyelesaian. Bentuk umum sistem persamaan dua variabel adalah:

$$ax + by = c$$

$$px + qy = r$$

Dimana: x dan y disebut variabel

a, b, p dan q disebut koefisien

c dan r disebut konstanta

c. Metode-Metode Menyelesaikan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

Metode-metode untuk menyelesaikan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel sebagai berikut:

1. Metode Eliminasi

Dalam metode eliminasi, salah satu variabel dieliminasi atau dihilangkan untuk mendapatkan nilai variabel yang lain dalam sistem persamaan linier dua variabel tersebut. Untuk mengeliminasi suatu variabel, samakan nilai kedua

⁷⁶ Cherly Dewati dan Widya Astuti, *Analisa Jitu Soal-Soal UN 2016 Semua Jurusan SMK*, (Jakarta: Pustaka Ilmu Semesta, 2016), hal. 143-157

koefisien variabel yang akan dieliminasi, kemudian kedua persamaan dijumlahkan atau dikurangkan.

2. Metode Substitusi

Dalam metode substitusi, suatu variabel dinyatakan dalam variabel yang lain dari sistem persamaan linier dua variabel tersebut. Selanjutnya, variabel ini digunakan untuk mengganti variabel lain yang sama dalam persamaan lainnya sehingga diperoleh persamaan satu variabel.

3. Metode Gabungan (Eliminasi dan Substitusi)

Dalam metode ini, nilai salah satu variabel terlebih dahulu dicari dengan metode eliminasi. Selanjutnya, nilai variabel ini disubstitusikan ke salah satu persamaan sehingga diperoleh nilai variabel sama.

4. Metode Grafik

Penyelesaian sistem persamaan linier dua variabel dengan metode grafik adalah titik potong kedua garis dari persamaan linier penyusunan.

B. Penelitian Terdahulu

1. Ananda Hadi Elyas dengan judul jurnal “Penggunaan Model Pembelajaran *E-Learning* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran” menyampaikan bahwa berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :⁷⁷

⁷⁷ Ananda Hadi Elyas, “Penggunaan Model Pembelajaran E-learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran,” dalam Jurnal Warta 2, no. 56 (2018).

- a. Model pembelajaran dengan kelas virtual (*e-learning*) karena mampu meminimalkan perbedaan cara mengajar dan materi, sehingga memberikan standar kualitas pembelajaran yang lebih konsisten.
 - b. Sistem *e-learning* adalah mutlak diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan jaman dengan dukungan teknologi informasi 10 dimana semua menuju ke era digital, baik mekanisme maupun konten.
2. Suharyanto dan Adele B. L. Mailangkay dengan judul jurnal “Penenrapan *E-learning* Sebagai Alat Bantu Mengajar Dalam Dunia Pendidikan” menyatakan bahwa :⁷⁸
- a. *E-learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu belajar siswa. Pengaruh tersebut berada dalam kategori yang kuat. Semakin intensif *e-learning* dimanfaatkan, maka mutu belajar siswa akan semakin meningkat pula.
 - b. Pemanfaatan *web e-learning* akan meningkatkan hasil belajar secara tidak langsung.
 - c. Tujuan digunakannya *e-learning* dalam sistem pembelajaran adalah untuk memperluas akses pendidikan kemasyarakat luas, serta dalam rangka meningkatkan mutu belajar.

⁷⁸ Suharyanto dan Adele B. L. Mailangkay, “Penenrapan E-learning Sebagai Alat Bantu Mengajar Dalam Dunia Pendidikan,” dalam Jurnal Ilmiah 3, no 4 (2016).

C. Kerangka Berpikir Penelitian

Dalam dunia pendidikan yang dihadapi saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Dimana dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir sehingga dalam proses pembelajaran didalam kelas siswa cenderung hanya terfokus dalam apa yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran seperti inilah yang harus dirubah dimana siswa harus dilibatkan dalam proses pembelajaran yang akan menyebabkan siswa berkembang dalam berpikirnya. Siswa akan diarahkan untuk berusaha menghubungkan permasalahan yang ada dengan kehidupan sehari-hari mereka dengan cara mengubah pembelajaran yang konvensional kepada pembelajaran yang dinamis dan lebih bermakna.

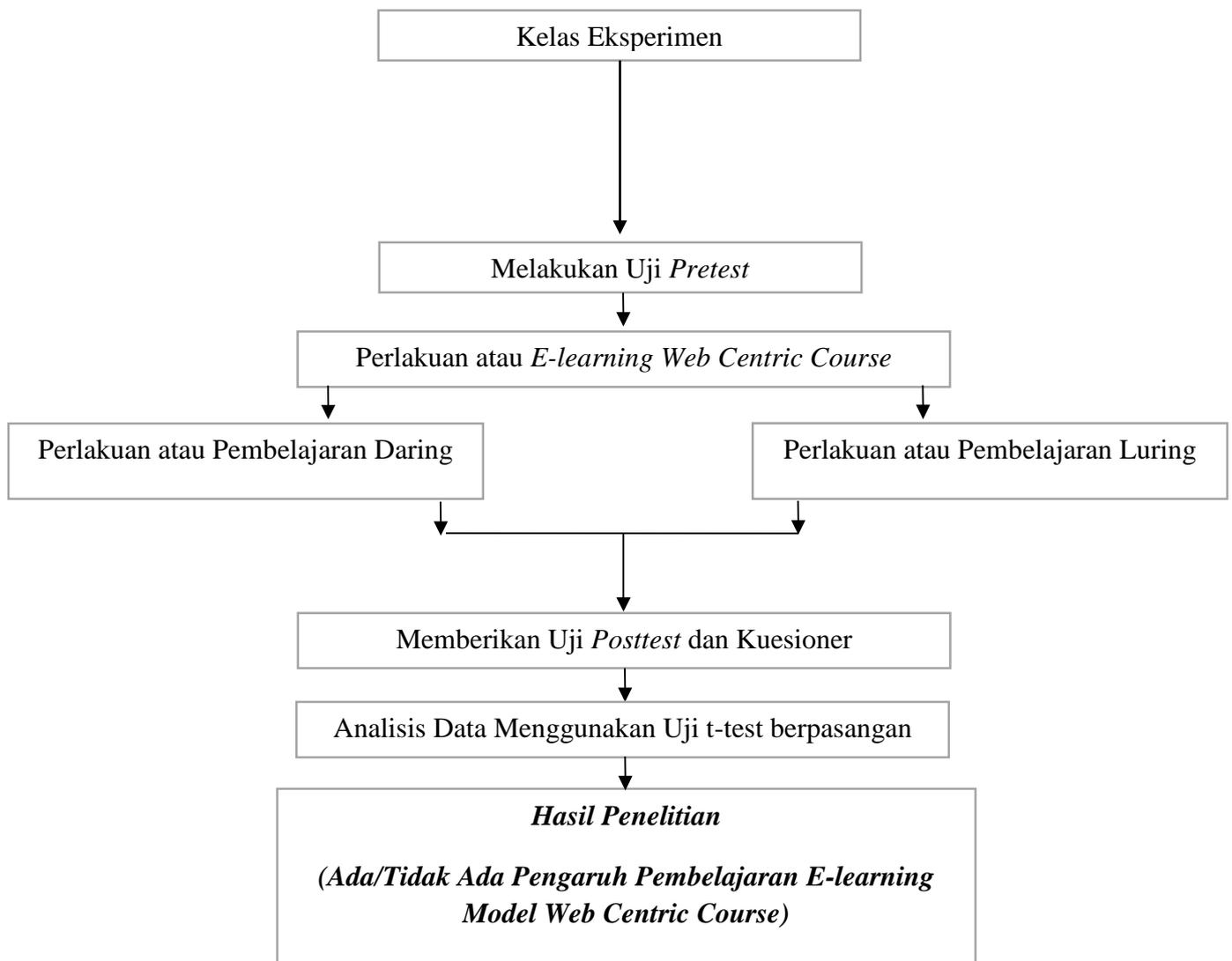
Matematika adalah pembelajaran yang sering kali menyajikan konsep yang terlalu abstrak yang mengakibatkan siswa cenderung bosan dan bahkan tidak menyukai pembelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan pembelajaran tersebut terlihat monoton sehingga dibutuhkan pendekatan pendekatan pembelajaran yang cocok untuk disandingkan dalam proses belajar. Seorang guru haruslah pandai dalam memilih pendekatan agar proses pembelajaran cenderung aktif dan memudahkan siswa dalam menyerap materi pelajaran tersebut.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat memungkinkan banyak interaksi pembelajaran tidak perlu dilakukan secara langsung dengan tatap muka. Teknologi *e-learning* atau pembelajaran online saat ini sudah mulai banyak ditawarkan. Pendidikan jarak jauh (PJJ) ini memiliki beberapa kelebihan tersendiri dibandingkan metode pembelajaran dengan tatap muka secara langsung.

Pendidikan secara e-learning dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat komputer atau laptop yang terhubung dengan koneksi internet. Sistem yang terintegrasi dengan baik membuat siswa dapat memperoleh semua informasi pembelajaran yang dibutuhkan dan mampu melaksanakan sistem pembelajaran dengan baik. Output yang diperoleh dari sistem pembelajaran ini juga tidak kalah dengan perkuliahan konvensional.

Keunggulan pembelajaran melalui elearning, yaitu menciptakan peluang interaktivitas pembelajaran menjadi lebih meningkat. Tidak ada batasan waktu dan tempat dan pembelajar menjadi lebih bertanggung jawab akan kesuksesannya. Dulu mungkin kita berpikir bahwa kegiatan belajar mengajar harus dalam ruang kelas, dimana guru mengajar di depan kelas sambil sesekali menulis materi pelajaran di papan tulis. Tetapi pembelajaran atau pendidikan jarak jauh sudah dikenal beberapa puluh tahun yang lalu. Walaupun dengan mekanisme yang boleh dibilang cukup sederhana untuk ukuran sekarang, tetapi saat itu metode tersebut sudah dapat membantu orang-orang yang butuh belajar atau mengenyam pendidikan tanpa terhalang kendala geografis. Seiring dengan ditemukannya teknologi Internet, hampir segalanya menjadi mungkin. Kini kita dapat belajar tak hanya anywhere saja, tetapi juga sekaligus anytime dengan fasilitas sistem *e-learning* yang ada.⁷⁹

⁷⁹ Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inofatif*, (Yogyakarta: KAUKABA, 2013), hal. 239.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian