BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Efektivitas

Efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan.[1]

Keefektifan pembelajaran merupakan hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran salah satunnya melalui tes, sebab melalui hasil tes tersebut dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran.[2]

Menurut Supardi, efektivitas berarti usaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan atau berusaha melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik untuk memeroleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif.[3]

---

[1] Tim Redaksi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), hlm. 219.

[2] E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.82.

[3] Supardi, *Sekolah Efektif Konsep dasar dan Praktiknya*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 163.

Efektivitas pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan tentang usaha atau tindakan dalam pemanfaatan model pembelajaran SAVI berbasis *Macromedia flash* pada materi bangun ruang sisi datar. Penerapan model pembelajaran SAVI berbasis *Macromedia flash* ini dikatakan efektif jika:

a. Minat belajar peserta didik dengan model pembelajaran SAVI berbasis *Macromedia flash* memberikan memberi efek lebih baik jika dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Hal ini sesuai dengan arti dari kata "efektif" yaitu memberi efek. Efek ini dapat dilihat dari minat belajar peserta didik dengan model pembelajaran SAVI berbasis *Macromedia flash* lebih baik jika di bandingkan dengan pembelajaran konvensional
b. Hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran SAVI berbasis *Macromedia flash* memberikan memberi efek lebih baik jika dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Hal ini sesuai dengan arti dari kata "efektif" yaitu memberi efek. Efek ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran SAVI berbasis *Macromedia flash* lebih baik jika di bandingkan dengan pembelajaran konvensional.
c. Rata – rata hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran SAVI berbasis *Macromedia flash* lebih dari KKM. Indikator ini merujuk dari kata efektif yang juga berarti sesuai dengan tujuan, dan salah satu tujuan dari suatu pembelajaran

adalah harus menguasai kompetensi yang diharapkan. Pencapaian suatu kompetensi dapat dilihat melalui KKM, yang mana rata – rata hasil belajar tersebut melebihi KKM.

2. Belajar dan Pembelajaran Matematika

a. Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh murid sebagai anak didik.[4]

Terdapat banyak definsi belajar. Berikut ini dikemukakan beberapa definisi menurut para ahli.

1) Menurut James O. Whittaker, belajar dapat didefinisikan sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

Learning may be defined as the proceses by which behavior originates or is altered through training experience.

Dengan demikian perubahan-perubahan tingkah laku akibat perubahan fisik atau kematangan, kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan adalah tidak termasuk sebagai belajar.[5]

2) Menurut Cronbach dalam bukunya yang berjudul Educational Psychology sebagai berikut:

---

[4]Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), Ed. Revisi, hlm. 125.

[5]Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi*.... hlm. 126.

Learning is shown by change in behavior as a result of experience.

Dengan demikian belajar efektif adalah melalui pengalaman. Dalam proses belajar, seseorang berinteraksi langsung dengan objek belajar dengan menggunakan semua alat indranya.[6]

3) Menurut Howard L. Kingsley sebagai berikut:

Learning is the process by which behavior (in the broadersense) is originated changed through practice or training. (belajar adalah proses di mana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan).[7]

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku menuju ke arah yang lebih baik melalui sebuah aktifitas atau kegiatan. Aktifitas atau kegiatan bisa berupa membaca, menulis, mencoba.

Dari definisi-definisi yang dikemukakan di atas, dapat dikemukakan adanya beberapa elemen yang penting yang mencirikan pengertian tentang belajar, yaitu bahwa:

1) Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.

---

[6] Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi..*, hlm. 127.
[7] Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi..*, hlm. 127.

2) Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman.
3) Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relatif mantap; harus merupakan akhir daripada suatu periode waktu yang cukup panjang. Berapa lama periode waktu itu berlangsung sulit ditentukan dengan pasti, tetapi perubahan itu hendaknya merupakan akhir dari suatu periode yang mungkin berlangsung berhari-hari, berbulan-bulan ataupun bertahun-tahun. Ini berarti kita harus mengenyampingkan perubahan-perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh motivasi, kelelahan, adaptasi, ketajaman, perhatian atau kepekaan seseorang yang biasanya hanya berlangsung sementara.
4) Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap.[8]

b. Pembelajaran Matematika

Kata pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa.[9] Pembelajaran atau pengajaran menurut Degeng adalah upaya untuk membelajarkan

[8]Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1996), Cet.11, hlm. 84-85.

[9]M.Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*,(Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm 42.

siswa. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan dan didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada.[10]

Sedangkan kata Matematika mempunyai banyak definisi, beberapa orang mendefinisikan matematika berdasarkan struktur matematika, pola pikir matematika, pemanfaatannya bagi bidang lain, dan sebagainya. Atas dasar pertimbangan itu maka ada beberapa definisi matematika yaitu:

1) Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisasi.
2) Matematika adalah ilmu keluasaan atau pengukuran dan letak.
3) Matematika adalah ilmu tentang bilangan -bilangan dan hubungan-hubungan.
4) Matematika berkenaan dengan ide- ide, struktur-struktur dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis.[11]

Sehingga dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang di dalamnya terdapat pelajaran tentang berbagai bilangan dan perhitungan serta aplikasi, implementasi sekaligus kemanfaatan bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pembelajaran matematika adalah suatu proses atau

[10]Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), Cet.4, hlm 2

[11]M.Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Pembelajaran..*, hlm 47

kegiatan guru mata pelajaran matematika dalam mengajarkan materi matematika kepada para siswanya agar siswa dapat mencapai kompetensi yang diinginkan.

c. Teori Belajar Matematika

1) Teori Vygotsky

Teori Vygotsky berusaha mengembangkan model konstruktivitis belajar mandiri dari Piaget menjadi belajar kelompok. Dalam membangun sendiri pengetahuannya, peserta didik dapat mamperoleh pengetahuan melalui kegiatan yang beranekaragam dengan guru sebagai fasilitator. Dengan kegiatan yang beragam peserta didik akan membangun pengetahuan sendiri melalui membaca, diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, pengamatan, pencatatan, pengerjaan dan presentasi.[12]

Menurut Vygotsky, pada saat seseorang mendapatkan stimulus dari lingkungannya, ia akan menggunakan fisiknya berupa alat indera untuk menangkap stimulus tersebut, kemudian dengan saraf otaknya informasi yang telah diterima diolah. Keterlibatan alat indera dalam menyerap stimulus dan saraf otak dalam mengelola informasi yang diperoleh merupakan proses secara fisik psikologi sebagai elemen dasar dalam belajar.[13]

---

[12] Saminanto, *Ayo Praktik PTK*, (Semarang :Rasail Media Group, 2010), hlm.20.

[13] Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 124.

Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada peserta didik, misalnya daftar perkalian, alat peraga, pedoman kerja, atau cara – cara tertentu.[14]

Teori ini digunakan dalam implementasi pembelajaran SAVI yaitu pembelajarannya melibatkan alat indera untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui diskusi kelompok, mengamati media pembelajaran atau alat peraga, dan tanya jawab. Guru hanya sebagai fasilitator untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Teori Modalitas Belajar

Modalitas adalah klasifikasi pernyataan menurut hal penyungguhan (proses/cara).[15] Sedangkan belajar diartikan berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.[16] Berdasarkan definisi tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa modalitas belajar adalah klasifikasi cara usaha seseorang dalam memperoleh ilmu. Dalam beberapa buku modalitas belajar sering juga disebut dengan gaya belajar.

Bobbi De Porter, dalam bukunya Quantum Learning, mengemukakan tiga modalitas belajar yang dimiliki

[14] Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: Rineka cipta, 2005) hlm, 20.

[15] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), hlm 751.

[16] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa...*, hlm 124.

seseorang yaitu modalitas visual, modalitas auditoral, dan modalitas kinestetik (somatis).[17]

Modalitas visual mengakses citra visual, yang diciptakan maupun yang diingat. Jika dikaitkan dengan gaya belajar, maka belajar melalui apa yang dilihat. Orang yang sangat visual bercirikan : teratur, memperhatikan segala sesuatu, mengingat dengan gambar, lebih suka membaca daripada dibacakan, mengingat apa yang dilihat.[18]

Modalitas auditoral mengakses segala jenis bunyi dan kata atau belajar melalui apa yang didengar. Orang yang sangat auditorial bercirikan : perhatian mudah terpecah, belajar dengan cara mendengarkan, menggerakkan bibir saat membaca.[19]

Modalitas kinistetik (somatis) mengakses segala jenis gerak dan emosi atau belajar lewat gerak atau sentuhan. Orang yang sangat kinestik bercirikan : banyak bergerak, belajar dengan melakukan, menunjuk tulisan saat membaca, menanggapi secara fisik, mengingat sambil berjalan dan melihat. [20]

---

[17] Bobbi DePorter, *Quantum Learning*, (Bandung : Kaifa, 2000), hlm 113.

[18] Bobbi DePorter, *Quantum Tearning*, (Bandung : Kaifa, 2000), hlm 85.

[19] Bobbi DePorter, *Quantum Learning*..., hlm 113.

[20] Bobbi DePorter, *Quantum Learning*..., hlm 113.

Semua modalitas belajar di atas terdapat dalam pembelajaran SAVI. Suatu proses pembelajaran jika melibatkan semua modalitas belajar secara bersamaan, belajar akan semakin hidup, berarti, dan melekat.

3. Model Pembelajaran SAVI

a. Pengertian Model Pembelajaran SAVI

Menurut Dave Meier, pembelajaran tidak otomatis meningkat menyuruh orang berdiri dan bergerak kesana kemari, akan tetapi menghubungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indera dapat berpengaruh besar dalam pembelajaran. Dave Meier menamakan pembelajaran tersebut dengan pembelajaran SAVI. Unsur –unsurnya yaitu: somatik (belajar dengan bergerak dan berbuat), auditori (belajar dengan berbicara dan mendengar), visual (belajar dengan mengamati dan menggambarkan) dan intelektual (belajar dengan memecahkan masalah dan merenung).[21]

b. Karakteristik model pembelajaran SAVI

Sesuai dengan singkatan dari SAVI sendiri yaitu *Somatic*, *Auditory*, *Visualization* dan *Intellectually*, maka karakteristiknya ada empat bagian yaitu :

1) *Somatic*

[21] Dave Meier, *the acclereted learning handbook : panduan kreatif dan efektif merancang progam pendidikan",* (Bandung:Kaifa, 2003), hlm 91.

Somatic (belajar dengan berbuat dan bergerak) bermakna gerakan tubuh (aktifitas fisik), yakni belajar dengan mengalami dan melakukan.[22]

2) *Auditory*

Auditory (belajar dengan berbicara dan mendengar) bermakna belajar haruslah melalui mendengar, menyimak, berbcara, presentasi, argumentai, mengemukakan pendapat, dan menanggapi.[23]

3) *Visualization*

Visualization (belajar dengan mengamati dan menggambarkan) bermakna belajar haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambarkan, mendemonstrasikan, menggunakan media dan alat peraga.[24]

4) *Intellectualy*

Intellectualy (belajar dengan memecahkan masalah dan berfikir) bermakna belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir, konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkannya.[25]

---

[22] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014), hlm.177.

[23] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran* ..., hlm.177.

[24] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran* ..., hlm.177-178.

[25] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran* ..., hlm.178.

Belajar dapat optimal jika keempat unsur dalam SAVI ada dalam suatu peristiwa pembelajaran. Sebagaimana dalam surat An-Nahl ayat 78 Allah berfirman:

وَٱللَّهُ أَخۡرَجَكُم مِّنۢ بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمۡ لَا تَعۡلَمُونَ شَيۡـٔٗا وَجَعَلَ لَكُمُ ٱلسَّمۡعَ وَٱلۡأَبۡصَٰرَ وَٱلۡأَفۡـِٔدَةَ ۙ لَعَلَّكُمۡ تَشۡكُرُونَ ٧٨

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (Q.S An Nahl/16:78).[26]

Ayat ini mengisyaratkan penggunaan empat sarana yaitu, pendengaran, mata (penglihatan), akal, serta hati.

Trial and error (coba - coba), pengamatan, percobaan, dan tes kemungkinan *(probability)* merupakan cara-cara yang digunakan ilmuan untuk meraih pengetahuan. Hal itu disinggung juga oleh Al-Qur'an seperti dalam ayat-ayat yang memerintahkan manusia untuk berfikir tentang alam raya, melakukan perjalanan, dan sebagainya, kedatipun hanya berkaitan dengan upaya mengetahui alam materi.[27]

c. Langkah-langkah Pembelajaran Model Pembelajaran SAVI

Pembelajaran SAVI dilakukan dilakukan dalam beberapa tahap yaitu:

---

[26] Departemen Agama RI, *Al – Qur'an dan Terjemahnya,* (Bandung : Sygma Examedia, 2009), hlm. 249.

[27] M. Quraish shihab, *Wawasan Al-Qur'an : Tafsir Maudhu'I Atas Pelbagai Persoalan Umat*, (Bandung : PT Mizan Pustaka, 2004), hlm. 437.

1) Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

   Pada tahap ini guru membangkitkan minat peserta didik, memberi perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar.[28]

2) Kegiatan inti meliputi tahap penyampaian dan tahap pelatihan

   a) Tahap penyampaian

      Pada tahap ini guru membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara melibatkan indra dan cocok untuk semua gaya belajar.[29] Misalkan belajar berdasar tim, latihan menemukan (sendiri, berpasangan, atau kelompok) dan pengalaman belajar di dunia nyata atau konstektual.

   b) Tahap pelatihan

      pada tahap ini guru membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan dengan berbagai cara.[30]

3) Tahap Penampilan Hasil (Kegiatan Penutup)

   Pada tahap ini guru membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka

[28] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran* ..., hlm.178.
[29] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran* ..., hlm. 178-179.
[30] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran* ..., hlm. 179.

pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil belajar akan terus meningkat.[31]

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran SAVI

1) Kelebihan model pembelajaran SAVI

a) Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual

b) Siswa tidak mudah lupa karena siswa membangun sendiri pengetahuannya.

c) Memupuk kerjasama karena siswa yang lebih pandai diharapkan dapat membantu yang kurang pandai.

d) Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif.

e) Mampu membangkitkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa

f) Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa

g) Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar lebih baik.

h) Melatih siswa untuk terbiasa berpikir dan mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya.[32]

2) Kelemahan model pembelajaran SAVI

a) Model ini menuntut adanya guru yang sempurna sehingga dapat memadukan keempat komponen dalam SAVI secara utuh.

[31] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran* ..., hlm.179.
[32] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran* ..., hlm. 181.

b) Membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan disesuaikan dengan kebutuhannya, sehingga memerlukan biaya pendidikan yang sangat besar. Terutama untuk pengadaan media pembelajaran yang canggih dan menarik. Ini dapat terpenuhi pada sekolah-sekolah maju (Meier, 2005:91-99).
c) Karena siswa terbiasa diberi informasi terlebih dahulu sehingga siswa kesulitan dalam menemukan jawaban ataupun gagasannya sendiri.
d) Membutuhkan waktu yang lama terutama bila siswa yang lemah.
e) Membutuhkan perubahan agar sesuai dengan situasi pembelajaran saat itu.
f) Pendekatan SAVI masih tergolong baru, sehingga banyak pengajar guru yang belum mengetahui pendekatan SAVI tersebut
g) Pendekatan SAVI ini cenderung kepada keaktifan siswa, sehingga untuk siswa yang memiliki tingkat kecerdasan kurang, menjadika siswa itu minder.
h) Pendekatan ini tidak dapat diterapkan untuk semua pelajaran matematika.[33]

4. Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash*

a. Pengertian Media Pembelajaran

[36] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran* ..., hlm.181-182.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.[34] Hamalik (1986) mengatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.[35]

Encyclopedia of Educatian Reserach dalam Hamalik (1994:15) merinci manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2) Memperbesar perhatian siswa
3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembagan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantab.[36]

Dalam Azhar Arsyad, pengelompokan media pembelajaran menurut Leshin, Pollock & Reigeluth dibagi dalam lima kelompok yaitu: Media berbasis manusia, Media berbasis cetak, Media berbasis visual, Media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer.

b. Media berbasis *Macromedia flash*

[34] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT.RajaGrafindo Persada, 2003), cet.5, hlm 3

[35] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hlm 15.

[36] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hlm 25.



Gambar 2.1 Tampilan *Macromedia flash*

Macromedia flash adalah program grafis animasi standar professional untuk membuat halaman web yang menarik. *Macromedia flash* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan *flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya.

Macromedia flash yang dimaksud adalah perangkat *software* yang dibuat oleh peneliti yaitu media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang diajarkan. *Macromedia flash* merupakan aplikasi interaktif dengan berbagai kelebihan, diantaranya:

1) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
2) Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie.
3) Dapat membuat animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
4) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.

5) Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe, diantaranya *.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov*.[37]

Fungsi utama *Macromedia Flash* dalam penelitian ini adalah

1) Memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik secara audio dan visual
2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indrawi.
3) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi konkret).
4) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

Dalam penelitian ini, *Macromedia flash* digunakan untuk menampilkan materi dan animasi – animasi seperti animasi sifat – sifat bangun ruang, jaring - jaring, luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar. Dengan demikian perpaduan model pembelajaran SAVI berbasis *Macromedia flash* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Berikut adalah beberapa contoh tampilan *Macromedia flash* yang digunakan:

[37] MADCOMS, *Seri Panduan Lengkap Macromedia Flash MX 2004*,(Yogyakarta: Andi, 2004), hlm. 1-2.



Gambar 2.2 Contoh tampilan slide *Macromedia flash*

Slide-slide di atas menunjukkan beberapa animasi pada *Macromedia flash* yang digunakan peneliti, media ini dibuat dengan semenarik mungkin agar minat belajar siswa dapat meningkat dan siswa dapat dengan mudah memahami materi.

5. Minat Belajar

1) Pengertian Minat Belajar

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.[38] Menurut

[38] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm.152

Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.[39]

Tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhan, tidak sesuai dengan kecakapan, tidak sesuai dengan tipe-tipe khusus anak banyak menimbulkan problema pada dirinya. Karena itu pelajaran pun tidak pernah terjadi proses dalam otak, akibatnya timbul kesulitan.[40]

Ada tidaknya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan garis miring tidaknya dalam pelajaran itu. Dari tanda-tanda itu seorang petugas diagnosis dapat menemukan apakah sebab kesulitan belajarnya karena tidak adanya minat atau oleh sebab yang lain.[41]

Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang-bidang tertentu. Misalnya, seorang peserta didik yang menaruh minat besar terhadap matematika, maka akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada pelajaran lainnya. Kemudian, karena

[39] Slameto, *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm.180.

[40] Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi*...,hlm 83.

[41] Muhibbin Syah, *Psikologi* ..., hlm.152

pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan peserta didik tadi untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.[42]

2) Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar peserta didik yaitu:

a) Perasaan
b) Perhatian
c) Motif.[43]

6. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Dalam KBBI kata "Hasil" berarti sesuatu yang diperoleh dari usaha.[44] Jadi hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari proses belajar. Pengertian hasil belajar menurut Agus (2010:5) adalah pola-pola perbuatan, nilai – nilai, pengertian – pengertian, sikap –sikap, apresiasi dan keterampilan – keterampilan.[45]

2) Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.[46] Penjelasan dari ketiga kemampuan tersebut adalah sebagai berikut:

---

[42] Muhibbin Syah, *Psikologi* ..., hlm.152

[43] Suryabrata, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta: PC Rajawali, 1988), hlm. 70.

[44] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa...,* hlm 391.

[45] Agus Suprijono, *Cooperative Learning,*(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm 5.

[46] Agus Suprijono, *Cooperative Learning...*,hln 6.

a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental otak. Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk kedalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Ke enam jenjang yang dimaksud adalah : Pengetahuan / hafalan / ingatan (*knowloge*), pemahaman *(comprehension)*, penerapan *(application)*, analisis *(analysis)*, sintesis *(synthesis)*, penilaian *(evaluation)*.[47]

b) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif oleh Krathwohl (1974) dan kawan -kawan ditaksonomikan lebih rinci lagi kedalam lima jenjang, yaitu: menerima (*receiving)*, menanggapi *(responding)*, menilai / menghargai *(valuing)*, mengatur / mengorganisasikan *(organization)* dan karakterisasi dengan satu nilai atau kompleks nilai *(characteriazation by a value or value complex)*[48].

c) Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan *(skill)* atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

---

[47] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 49 -50.

[48] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi*...,hlm 54.

Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan – kecenderungan untuk berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuaidengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.[49]

Hasil belajar materi pokok bangun ruang sisi datar dengan model pembelajaran SAVI berbasis *Macromedia flash* dalam penelitian ini merupakan hasil belajar dalam ranah kognitif.

3) Faktor – faktor yang memengaruhi hasil belajar

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu.[50]

Yang tergolong faktor dari dalam diri (faktor internal) adalah:

a) Faktor jasmaniah (*fisiologi*) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini

[49] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi...*,hlm 57-58.
[50] Abu Ahmadi & Widodo Supriyono, *Psikologi....*, hlm. 138.

misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.

b) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas: bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif.[51]

Yang tergolong faktor eksternal ialah:

a) Faktor lingkungan yang berupa lingkungan alam maupun lingkungan sosial (lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan kelompok).

b) Faktor instrumental atau faktor-faktor yang disengaja atau dimanipulasikan. Yaitu berupa: kurikulum, atau bahan pelajaran, guru yang memberikan pengajaran, sarana dan fasilitas, serta manajemen yang berlaku disekolah yang berkaitan.[52]

Dalam penelitian ini model pembelajaran SAVI berbasis *Macromedia flash* merupakan faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar.

7. Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Kubus dan Balok)

Standar Kompetensi:

5. Memahami sifat-sifat Kubus, Balok, Prisma, Limas, dan bagian-bagiannya serta menentukan ukurannya.

---

[51] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan..*, hlm 107.
[52] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan..*, hlm 107.

Kompetensi dasar:

5.1. Mengidentifikasi sifat-sifat kubus, balok, prisma, limas, serta bagian bagiannya.

5.2. Membuat jaring-jaring kubus, balok, prisma, dan limas.

5.3. Menghitung Luas Permukaan dan volume kubus, balok, prisma, dan limas.

Indikator:

5.1.1. Mengidentifikasi sifat – sifat kubus

5.1.2. Mengidentifikasi sifat – sifat balok

5.2.1. Membuat jaring-jaring kubus

5.2.2. Membuat jaring-jaring balok

5.3.1. Menemukan rumus luas permukaan kubus

5.3.2. Menghitung luas permukaan Kubus

5.3.3. Menemukan rumus luas permukaan balok

5.3.4. Menghitung luas permukaan balok

5.3.5. Menemukan rumus volume kubus

5.3.6. Menghitung volume Kubus

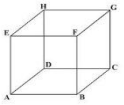
5.3.7. Menemukan rumus volume balok

5.3.8. Menghitung volume balok

Materi:

a. Sifat- Sifat Kubus dan Balok.

1) Sifat-sifat kubus yaitu:



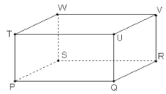
Gambar 2.3 Kubus

Sifat-sifat kubus ABCD.EFGH sebagai berikut.

a) Memiliki 6 sisi (bidang) berbentuk persegi yang saling kongruen. Sisi (bidang) tersebut adalah bidang ABCD, ABFE, BCGF, CDHG, ADHE, dan EFGH.
b) Memiliki 12 rusuk yang sama panjang, yaitu AB, BC, CD, AD, EF, FG, GH, EH, AE, BF, CG, dan DH .
   - Rusuk-rusuk AB, BC, CD, dan AD disebut rusuk alas,sedangkan rusuk AE, BF, CG, dan DH disebut rusuk tegak.
   - Rusuk-rusuk yang sejajar di antaranya AB // DC // EF // HG.
   - Rusuk-rusuk yang saling berpotongan di antaranya AB dengan AE, BC dengan CG, dan EH dengan HD.
   - Rusuk-rusuk yang saling bersilangan di antaranya AB dengan CG, AD dengan BF, dan BC dengan DH .
c) Memiliki 8 titik sudut, yaitu A, B, C, D, E, F, G, dan H.
d) Memiliki 12 diagonal bidang yang sama panjang, di antaranya AC, BD, BG, dan CF.
e) Memiliki 4 diagonal ruang yang sama panjang dan berpotongan di satu titik, yaitu AG, BH, CE, dan DF.
f) Memiliki 6 bidang diagonal berbentuk persegi panjang yang saling kongruen, di antaranya bidang ACGE, BGHA, AFGD, dan BEHC. [53]

[53] Dewi Nuharini dan Tri Wahyuni, *Matematika konsep dan Aplikasinya untuk SMP/MTs Kelas VIII, (*Diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm 206-207.

2) Sifat-sifat balok yaitu:



Gambar 2.4 Balok

Sifat-sifat balok PQRS.TUVW sebagai berikut.

a) Memiliki 6 sisi (bidang) berbentuk persegi panjang yang tiap pasangnya kongruen. Sisi (bidang) tersebut adalah bidang PQRS, TUVW, QRVU, PSWT, PQUT, dan SRVW.

b) Memiliki 12 rusuk, dengan kelompok rusuk yang sama panjang sebagai berikut.

(i) Rusuk PQ = SR = TU = WV.

(ii) Rusuk QR = UV = PS = TW.

(iii) Rusuk PT = QU = RV = SW.

c) Memiliki 8 titik sudut, yaitu titik P, Q, R, S, T, U, V, dan W.

d) Memiliki 12 diagonal bidang, di antaranya PU, QV, RW, SV, dan TV.

e) Memiliki 4 diagonal ruang yang sama panjang dan berpotongan di satu titik, yaitu diagonal PV, QW, RT , dan SU.

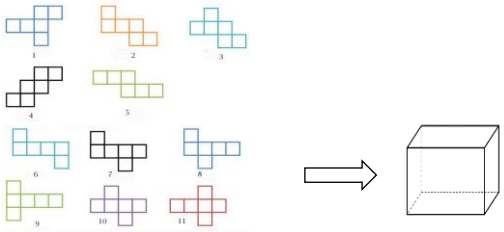
f) Memiliki 6 bidang diagonal yang berbentuk persegi panjang dan tiap pasangnya kongruen. Keenam bidang

diagonal tersebut adalah PUVS, QTWR, PWVQ, RUTS, PRVT, dan QSWU.[54]

b. Jaring – Jaring Kubus dan Balok

1) Jaring - Jaring Kubus

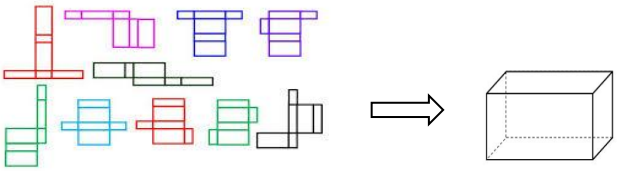
Jaring – jaring kubus adalah sebuah bangun datar yang jika dilipat menurut ruas – ruas garis pada dua persegi yang berdekatan akan membentuk bangun kubus.[55]



Gambar 2.5 Jaring –jaring Kubus

2) Jaring – Jaring Balok

Jaring – jaring balok adalah sebuah bangun datar yang jika dilipat menurut ruas – ruas garis pada dua persegi panjang yang berdekatan akan membentuk bangun balok.[56]



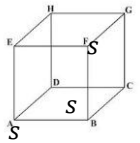
Gambar 2.6 Jaring – jaring balok

[54] Dewi Nuharini dan Tri Wahyuni, *Matematika konsep*....,hlm.207.
[55] Dewi Nuharini dan Tri Wahyuni, *Matematika konsep*....,hlm.211.
[56] Dewi Nuharini dan Tri Wahyuni, *Matematika konsep*....,hlm.212.

c. Luas Permukaan Kubus dan Balok.

1) Luas Permukaan Kubus

Luas permukaan kubus adalah jumlah seluruh luas sisi kubus.



Gambar 2.7 Kubus dengan sisi *s*

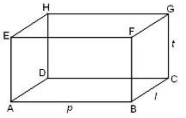
Kubus memiliki 6 buah sisi berbentuk persegi yang rusuknya sama panjang. Pada gambar diatas panjang setiap rusuk kubus adalah *s*, maka luas setiap sisi kubus adalah s^2. Dengan demikian luas permukaan kubus adalah 6 kali s^2.

$L = 6s^2$, dengan L= luas permukaan kubus

s = panjang rusuk kubus.[57]

2) Luas Permukaan Balok

Luas permukaan balok adalah jumlah seluruh luas sisi balok.



Gambar 2.8 Balok dengan sisi *p,l* dan *t*

[57] Dewi Nuharini dan Tri Wahyuni, *Matematika konsep*....,hlm.213.

Balok mempunyai 3 pasang sisi yang tiap pasangnya sama dan sebangun, yaitu:

- Sisi ABCD sama dan sebangun dengan sisi EFGH;
- Sisi ADHE sama dan sebangun dengan sisi BCGF;
- Sisi ABFE sama dan sebangun dengan sisi DCGH;

Akibatnya diperoleh:

Luas permukaan ABCD = luas permukaan EFGH = p x l

Luas permukaan ADHE = luas permukaan BCGF = l x t

Luas permukaan ABFE = luas permukaan DCGH = p x t

Dengan demikian, luas permukaan balok sama dengan jumlah luas ketiga pasang sisi yang saling kongruen pada balok tersebut.

$L = 2(p \times l) + 2(l \times t) + 2(p \times t)$

$= 2\{(p \times l) + (l \times t) + (p \times t)\}$

dengan L = luas permukaan balok

p = panjang balok

l = lebar balok

t = tinggi balok.[58]

d. Volume Kubus dan Balok.

a) Volume Kubus



Gambar 2.9 Volume Kubus

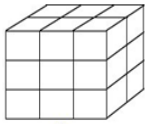
[58] Dewi Nuharini dan Tri Wahyuni, *Matematika konsep*....,hlm.213.

Volume kubus = panjang kubus satuan x lebar kubus satuan x tinggi kubus satuan.

Jadi, diperoleh rumus volume kubus (V) degan panjang rusuk *s* sebagai berikut.

Volume = rusuk x rusuk x rusuk = s x s x s = s^3.

b) Volume Balok



Gambar 2.10 Volume Balok

Volume balok = panjang kubus satuan x lebar kubus satuan x tinggi kubus satuan.

Jadi, volume balok (V) dengan ukuran (p x l x t) dirumuskan sebagai berikut.

V = panjang x lebar x tinggi = p x l x t. [59]

B. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu :

a. Penelitian yang berjudul "Penerapan Alat Peraga Model Persamaan Garis Singgung dengan Pendekatan Phytagoras dengan Menggunakan Pendekatan SAVI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII D Mts N 2 Semarang pada Materi Pokok Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran Tahun Pelajaran 2010/2011" oleh Indra Susilowati

[59] Dewi Nuharini dan Tri Wahyuni, *Matematika konsep*....,hlm.215.

(073511008) Mahasiswa Jurusan Tadris Matematika IAIN Walisongo tahun 2011. Merupakan penelitian PTK yang menyimpulkan bahwa Hasil penelitian pada siklus 1 keaktifan peserta didik mencapai 63.78%, dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 63,6 % dengan rata-rata 64.04, Sedangkan pada siklus II keaktifan peserta didik naik menjadi 75.78% dan Persetase ketuntasan klasikal naik menjadi 77,27% dengan rata-rata kelas Dengan demikian, penerapan alat peraga model persamaan garis singgung dengan pendekatan Phytagoras dengan menggunakan pendekatan SAVI dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VIII D MTs N 2 Semarang pada materi pokok garis singgung persekutuan dua lingkaran.[60]

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah tujuan pencapaiannya, penelitian terdahulu yaitu peningkatan hasil belajar materi pokok garis singgung persekutuan dua lingkaran dengan menggunakan alat peraga, sedangkan pada penelitian ini yaitu keefektifan penggunaan model SAVI berbasis *Macromedia flash* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar.

b. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2011 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual dan

[60] Indra Susilowati, Penerapan Alat Peraga Model Persamaan Garis Singgung dengan Pendekatan Phytagoras dengan Menggunakan Pendekatan SAVI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII D Mts N 2 Semarang pada Materi Pokok Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran Tahun Pelajaran 2010/2011, *Skripsi,* (Semarang: Universitas Islam Negri Walisongo).

Intelektual (SAVI) Berbantuan Media Komputer Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kimia Fisika II" oleh Sura Menda Ginting dan Hermansyah Amir, dosen Program Studi Pendidikan Kimia, Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. merupakan penelitian PTK yang menyimpulkan bahwa secara umum model pembelajaran *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Mata Kuliah Kimia Fisik II di Program Studi Pendidikan Kimia JPMIPA FKIP tahun ajaran 2011/2012. Hasil belajar mahasiswa secara umum meningkat walaupun terjadi fluktuasi akibat perbedaan tingkat kesulitan materi yang diajarkan. Keaktifan mahasiswa meningkat dari 70% hingga 90% dalam pembelajaran menggunakan model SAVI berbantuan media berbasis komputer.[61]

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah tujuan pencapaiannya, penelitian terdahulu yaitu peningkatan kualitas pembelajaran kimia fisika II dengan menerapkan model SAVI, sedangkan pada penelitian ini yaitu keefektifan penggunaan model SAVI berbasis *Macromedia flash* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar.

---

[61] Sura Menda Ginting dan Hermansyah Amir, *"Penerapan Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) Berbantuan Media Komputer Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kimia Fisika II", Jurnal Exacta,* Vol. X No. 1 Juni 2012, hlm 98-105.

c. Penelitian yang dilakukan tahun 2012 dengan judul "Pengaruh Model Pembalajaran Langsung *(Direct Instruction)* melalui Media Animasi Berbasis *Macromedia Flash* terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika" Indra Sakti, Yuniar Mega Puspasari, dan Eko Risdianto, dosen Program Studi Pendidikan Fisika, Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang menyimpulkan:

   a. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Langsung *(Direct Instruction*) melalui media animasi *Macromedia Flash* terhadap minat belajar siswa di SMA PLUS Negeri 7 Kota Bengkulu yang ditunjukkan dengan t hitung 4,087 > ttabel 1,998 untuk taraf signifikan 95%.
   b. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran langsung *(Direct Instruction*) melalui Media Animasi *Macromedia Flash* terhadap pemahaman konsep fisika siswa di SMA PLUS Negeri 7 Kota Bengkulu yang ditunjukkan dengan thitung 12,259 > ttabel 1,998 untuk taraf signifikan 95%.[62]

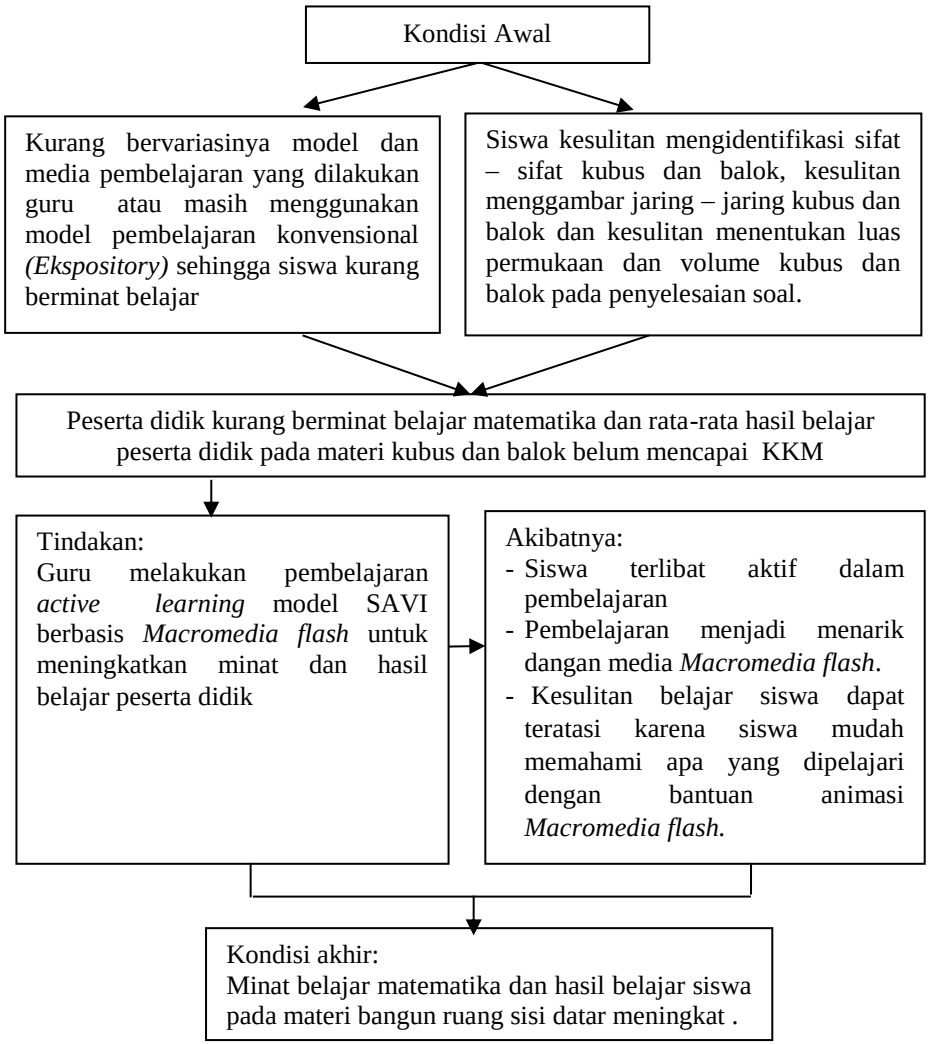
Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah tujuan pencapaiannya, penelitian terdahulu yaitu adanya pengaruh model *direct instruction* melalui *Macromedia flash*

[62] Indra Sakti, dkk, *"Pengaruh Model Pembalajaran Langsung (Direct Instruction) melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika"Jurnal Exacta,* Vol. X No. 1 Juni 2012, hlm 1-10.

terhadap minat belajar dan pemahaman konsep fisika, sedangkan pada penelitian ini yaitu keefektifan penggunaan model SAVI berbasis *Macromedia flash* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar.

C. Kerangka Berpikir

Berikut adalah bagan kerangka berfikir penelitian ini:



Skema 2.1 Kerangka Penelitian

D. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan statistik tentang parameter populasi.[63] Hipotesis berasal dari dua kata, *hypo* dan *thesa. Hypo* artinya di bawah dan *thesa* yang artinya kebenaran.[64] Jadi hipotesis merupakan pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya.

Adapun rumusan hipotesis penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran SAVI *(Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual)* berbasis *Macromedia flash* efektif terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII MTs NU 05 Sunan Katong Kaliwungu tahun ajaran 2015/2016.
2. Model pembelajaran SAVI *(Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual)* berbasis *Macromedia flash* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pokok bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs NU 05 Sunan Katong Kaliwungu tahun ajaran 2015/2016.

[63]Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: CV Alfabeta, 2008), hlm. 84-85.

[64]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 110.