

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan mampu melahirkan sumber daya manusia (SDM) yang memenuhi tuntutan global, sebab pendidikan merupakan suatu wadah kegiatan untuk membangun masyarakat dan karakter bangsa secara berkesinambungan, yaitu membina mental, intelektual, dan kepribadian dalam rangka membentuk manusia seutuhnya. Oleh karena itu, pendidikan perlu mendapat perhatian, penanganan, dan prioritas secara intensif dari pemerintah, masyarakat, maupun pengelola pendidikan.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang tidak hanya mentransfer informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga melibatkan berbagai tindakan dan kegiatan agar hasil belajar menjadi lebih baik. Namun, pembelajaran di kelas masih berfokus kepada guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan dengan metode ceramah sebagai pilihan utama, sehingga proses pembelajaran yang terjadi secara satu arah, siswa hanya mengetahui dan tidak mengalami apa yang dipelajarinya. Dalam hal ini, guru aktif sedangkan siswa pasif. Paradigma “guru mengajar” masih dipertahankan dan belum berubah menjadi paradigma “siswa belajar”. Meier (2002: 42) mengatakan bahwa:

Learning doesn't automatically improve by having people stand up and move around. But combining physical movement with intellectual activity and the use of all the senses can have a profound effect on learning.

Guru ditekankan untuk lebih memenuhi target pencapaian kurikulum daripada target penguasaan materi. Proses ini telah mengabaikan sisi perkembangan individu siswa sebagai manusia yang tidak hanya diajar secara intelektual, tetapi diperlukan kemampuan mengambil makna dari apa yang diperolehnya. Banyak sekali guru matematika yang menggunakan waktu pelajaran 45 menit secara tidak efektif dan rutinitas. Hal ini dapat membahayakan dan merusak seluruh minat siswa (Sobel dan Maletsky, 2004).

Realitas inilah yang terus mengukuhkan posisi pelajaran matematika sebagai pelajaran yang menakutkan bagi sebagian siswa dan menggejala baik di tingkat SD, SMP, maupun SMA (Turmudi, 2008). Bagi banyak orang, nama matematika menimbulkan kenangan masa sekolah yang merupakan beban berat. Bahkan Piaget mengungkapkan bahwa siswa cerdas sekalipun secara sistematis menemui kegagalan dalam pelajaran matematika (Maier, 1985). Hal ini diperkuat oleh Ruseffendi (1991) yang menyatakan bahwa matematika (ilmu pasti) bagi anak-anak pada umumnya merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi, kalau bukan mata pelajaran yang paling dibenci. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar matematika yang diperoleh siswa. Lebih dari itu suasana belajar menjadi tidak menarik, cenderung membosankan, dan rutinitas belaka (Asyhadi, 2005).

Saat ini belum ada sesuatu data atau fakta yang dapat dijadikan bukti bahwa hasil pembelajaran matematika di Indonesia sudah berhasil baik. Berdasarkan hasil studi *Program for International Students Assessment (PISA)* tahun 2006 menunjukkan siswa Indonesia berada pada peringkat ke-52 dari 57 negara. Kemudian dari laporan *Trends in International Mathematics and Science*

Study (TIMSS) tahun 2007, Indonesia berada pada peringkat ke-36 dari 48 negara dalam kontes matematika pada tingkat internasional (Kesumawati, 2010).

Keadaan ini sangat ironis dengan kedudukan dan peran matematika untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Ternyata matematika hingga saat ini belum menjadi pelajaran yang difavoritkan. Faktor klasik yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa salah satunya adalah pembelajaran yang diselenggarakan guru di sekolah. Widdiharto (2004) menyatakan bahwa pembelajaran matematika di SMP cenderung berorientasi pada buku teks, guru mendominasi pembelajaran, dan materi matematika kurang berkaitan dengan konteks dunia nyata siswa. Kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa, atau dengan kata lain tidak mempertimbangkan tingkat kognitif siswa sesuai dengan perkembangan usianya.

Berbagai penelitian terus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, yang secara spesifik pada kemampuan matematisnya. Salah satu kemampuan matematis yang berperan penting dalam keberhasilan siswa adalah kemampuan penalaran. Hal ini dikarenakan matematika dan penalaran adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Matematika dipahami melalui penalaran, sedangkan penalaran dipahami dan dilatihkan melalui belajar matematika. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan Prowsri dan Jearakul (Priatna, 2003) pada siswa sekolah menengah Thailand, terdapat keterkaitan yang signifikan antara kemampuan penalaran dengan hasil belajar matematika mereka. Hal ini menunjukkan kemampuan penalaran berperan penting

dalam keberhasilan siswa. Siswa dengan kemampuan penalaran yang baik diharapkan memiliki prestasi belajar matematika yang baik pula.

Penalaran di antaranya terdiri atas penalaran deduktif dan penalaran induktif. Copi (Sumarmo, 1987) mengatakan bahwa penalaran deduktif adalah proses penalaran yang konklusinya diturunkan secara mutlak menurut premis-premisnya. Penalaran induktif menurut Soekadijo (1999) adalah penalaran yang konklusinya lebih luas daripada premisnya.

Menurut Copi, Suppes, Shurter dan Pierce, serta Soekadijo (Sumarmo, 1987) penalaran deduktif meliputi: modus ponens, modus tollens, silogisme hipotetik, dan silogisme dengan kuantifikasi. Penalaran induktif meliputi: analogi, generalisasi, dan hubungan kausal. Dalam penelitian ini akan dikaji jenis penalaran induktif, yaitu analogi dan generalisasi.

Sastrosudirjo (1988) mengungkapkan bahwa analogi kemampuan melihat hubungan-hubungan, tidak hanya hubungan benda-benda tetapi juga hubungan antara ide-ide, dan kemudian mempergunakan hubungan itu untuk memperoleh benda-benda atau ide-ide lain. Soekadijo (1999) mengemukakan bahwa analogi berbicara tentang dua hal yang berlainan, yang satu bukan yang lain, tetapi dua hal yang berlainan itu dibandingkan satu dengan yang lain. Dalam mengadakan perbandingan, dicari persamaan dan perbedaan di antara hal-hal yang dibandingkan. Jika perbandingan itu hanya memperlihatkan persamaannya saja tanpa melihat perbedaannya, maka timbulah analogi, yaitu persamaan (keserupaan) di antara dua hal yang berbeda.

Selain analogi, generalisasi juga merupakan bagian dari penalaran induktif. Ruseffendi (Rahman, 2004) mengungkapkan bahwa membuat generalisasi adalah membuat konklusi atau kesimpulan berdasarkan kepada pengetahuan (pengalaman) yang dikembangkan melalui contoh-contoh kasus. Dalam melakukan penarikan kesimpulan (generalisasi) siswa dapat membuat konjektur berdasarkan pengamatan dari fakta-fakta yang diberikan, baik itu pola tumbuh dan pola berulang yang dinyatakan dengan bilangan (aritmetika) atau gambar (geometri). Konjektur ini sangat membantu siswa dalam melakukan penarikan kesimpulan.

Proses bernalar perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan proses penalaran merupakan bagian yang esensial dari berpikir matematika. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan kemampuan penalaran matematika siswa, baik secara keseluruhan maupun dikelompokkan menurut tahap kognitifnya, memiliki skor yang masih rendah (Sumarmo, 1987). Rendahnya kemampuan penalaran matematis siswa berdampak pada rendahnya prestasi belajar matematikanya.

Berdasarkan hasil penelitian, Wahyudin (1999) menemukan bahwa salah satu kelemahan yang ada pada siswa adalah kurang memiliki kemampuan bernalar yang logis dalam menyelesaikan persoalan atau soal-soal matematika. Sejalan dengan itu, hasil penelitian Rif'at (Suzana, 2003) juga menunjukkan kelemahan kemampuan matematika siswa dilihat dari kinerja dalam bernalar. Misalnya, kesalahan dalam penyelesaian soal matematika disebabkan karena kesalahan menggunakan logika deduktif. Hal senada juga dikemukakan oleh Matz (Priatna,

2003) bahwa kesalahan yang dilakukan siswa sekolah menengah dalam mengerjakan soal matematika dikarenakan kurangnya penalaran terhadap kaidah dasar matematika. Sementara itu Vinner *et al.* (Suzana, 2003) mengemukakan bahwa kesalahan siswa dalam memahami konsep matematika disebabkan karena proses generalisasi yang tidak tepat.

Beberapa temuan di atas menunjukkan kemampuan penalaran siswa khususnya analogi dan generalisasi masih rendah. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Priatna (2003) yang menemukan bahwa kualitas kemampuan penalaran (analogi dan generalisasi) matematika siswa SMP masih rendah karena skornya hanya 49% dari skor ideal. Kemampuan analogi dan generalisasi matematis siswa yang rendah serta sikap negatif siswa terhadap pelajaran matematika, tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Siswa hendaknya diberi kesempatan untuk menggali dan menemukan sendiri konsep-konsep matematika dengan lebih banyak terlibat di dalam proses pembelajaran.

Salah satu cabang matematika di sekolah yang memiliki ruang lingkup yang luas adalah geometri. Berdasarkan penyebaran standar kompetensi untuk satuan pendidikan SMP, materi geometri mendapatkan porsi yang paling besar (41%) dibandingkan dengan materi lain seperti aljabar (29%), bilangan (18%), serta statistika dan peluang (12%). Namun, penguasaan siswa dalam memahami konsep geometri masih rendah dan perlu ditingkatkan (Abdussakir, 2009). Begitu juga dengan Jiang (2008) yang menuturkan bahwa salah satu bagian dari matematika yang sangat lemah diserap oleh siswa di sekolah adalah geometri, di

mana kebanyakan siswa yang memasuki sekolah menengah atas memiliki pengetahuan ataupun pengalaman yang terbatas mengenai geometri.

Berdasarkan sudut pandang psikologi, geometri merupakan penyajian abstraks dari pengalaman visual dan spasial, misalnya bidang, pola, pengukuran dan pemetaan. Berdasarkan sudut pandang matematis, geometri menyediakan pendekatan-pendekatan untuk pemecahan masalah, misalnya gambar-gambar, diagram, sistem koordinat, vektor, dan transformasi. Geometri penting untuk dipelajari oleh siswa, karena di samping geometri menonjol pada struktur yang berpola deduktif, geometri juga menonjol pada teknik-teknik geometris yang efektif dalam membantu penyelesaian masalah dari banyak cabang matematika, serta menunjang mata pelajaran lain.

Ruseffendi (Mulyana, 2003) mengungkapkan salah satu manfaat pengajaran geometri adalah untuk meningkatkan berfikir logis dan kemampuan membuat generalisasi yang benar. Menurut Sabandar (2002) pengajaran geometri di sekolah diharapkan akan memberikan sikap dan kebiasaan sistematis bagi siswa untuk bisa memberikan gambaran tentang hubungan-hubungan di antara bangun-bangun tersebut. Oleh karena itu, perlu disediakan kesempatan serta peralatan yang memadai agar siswa bisa mengobservasi, mengeksplorasi, mencoba, serta menemukan prinsip-prinsip geometri lewat aktivitas informal untuk kemudian meneruskannya dengan kegiatan formal menerapkannya apa yang mereka pelajari.

Mengingat pentingnya pembelajaran geometri di sekolah, tetapi kurangnya penguasaan konsep geometri bagi siswa menyebabkan terhambatnya

penguasaan materi ajar lainnya. Kemungkinan terbesar penyebab dari permasalahan ini adalah cara pengajaran guru yang selalu berfokus pada buku ajar dan kurangnya strategi atau pendekatan pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar geometri. Ruseffendi (1991) menyatakan apabila menginginkan siswa belajar geometri secara bermakna, tahap pengajaran disesuaikan dengan tahap berfikir siswa, sehingga siswa dapat memahaminya dengan baik untuk memperkaya pengalaman dan berfikir siswa, juga untuk persiapan meningkatkan berfikirnya pada tahap yang lebih tinggi.

Selanjutnya Ruseffendi (1991) juga mengemukakan bahwa agar pembelajaran geometri lebih menarik bagi siswa dan konsep-konsep geometrinya lebih dapat dipahami siswa secara benar, kita dapat memanfaatkan hasil-hasil penelitian dalam pembelajaran geometri, misalnya hasil penelitian Van Hiele, karena hasil penelitian Van Hiele menunjukkan dapat mengatasi kesulitan belajar siswa dalam geometri.

Menurut Van Hiele (Suherman, 2001), tiga unsur utama dalam pengajaran geometri adalah waktu, materi pengajaran, dan metode pengajaran yang diterapkan, jika ditata secara terpadu maka akan dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa pada tingkatan yang lebih tinggi. Kaitan yang erat antara waktu, materi dan metode mengajar ini memungkinkan siswa menjadi sukar dalam memahami konsep geometri, apabila guru kurang terbiasa menggunakan metode mengajar yang berbeda dari biasanya. Dengan demikian, jika guru dapat menata dan memadukan ketiga komponen utama pembelajaran

geometri, maka siswa dapat melaksanakan tahap berfikir menurut Van Hiele hingga tahap akurasi.

NCTM (Siregar, 2009) menyatakan bahwa secara umum kemampuan geometri yang harus dimiliki siswa adalah: (1) Mampu menganalisis karakter dan sifat dari bentuk geometri baik 2D atau 3D, dan mampu membangun argumen-argumen matematika mengenai hubungan geometri dengan yang lainnya, (2) Mampu menentukan kedudukan suatu titik dengan lebih spesifik dan gambaran hubungan spasial dengan menggunakan koordinat geometri serta menghubungkannya dengan sistem yang lain, (3) Aplikasi transformasi dan menggunakannya secara simetris untuk menganalisis situasi matematika, (4) Menggunakan visualisasi, penalaran spasial, dan model geometri untuk memecahkan permasalahan. Untuk itu NCTM (Mulyana, 2003) menganjurkan agar dalam pembelajaran geometri siswa dapat memvisualisasikan, menggambar, serta membandingkan bangun-bangun geometri dalam berbagai posisi, sehingga siswa dapat memahaminya.

Salah satu pendekatan yang dipandang dapat memfasilitasi pembelajaran geometri adalah pendekatan SAVI. Meier (2002) mengemukakan pembelajaran dengan pendekatan SAVI adalah pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra yang dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Unsur-unsur dari pendekatan SAVI antara lain: Somatis (belajar dengan berbuat), misalnya siswa diminta menggambar bangun geometri ruang. Auditori (belajar dengan mendengarkan), seperti siswa diminta mengungkapkan pendapat atas informasi yang telah didengarkan dari

penjelasan guru, misalnya siswa diminta menjelaskan perbedaan persegi dengan belah ketupat. Visual (belajar dengan mengamati dan menggambarkan), melalui bantuan program Wingeom siswa diharapkan dapat mengamati bangun-bangun geometri secara jelas dan mampu menggambarannya. Intelektual (belajar dengan memecahkan masalah dan merenungkan), misalnya siswa diminta mengerjakan soal-soal latihan dari materi yang telah dijelaskan oleh guru.

Menurut Meier (2002) pembelajaran geometri menjadi optimal apabila keempat unsur SAVI tersebut terdapat dalam satu peristiwa pembelajaran. Siswa akan belajar sedikit tentang konsep-konsep geometri dengan menyaksikan presentasi (Visual), tetapi mereka dapat belajar lebih banyak jika mereka dapat melakukan sesuatu (Somatis), membicarakan atau mendiskusikan apa yang mereka pelajari (Auditori), serta memikirkan dan mengambil kesimpulan atau informasi yang mereka peroleh untuk diterapkan dalam menyelesaikan soal (Intelektual).

Dalam pembelajaran dengan pendekatan SAVI digunakan *dynamic geometry software*, yaitu Wingeom sebagai media visual bagi siswa. Program Wingeom memuat geometri dimensi dua dan tiga dalam jendela yang terpisah. Salah satu fasilitas menarik yang dimiliki program ini adalah fasilitas animasi yang begitu mudah, misalnya benda-benda dimensi dua atau tiga dapat diputar sehingga visualisasinya akan tampak begitu jelas.

Menurut David Wees (Rahman, 2004) ada beberapa pertimbangan tentang penggunaan *dynamic geometry software* seperti Wingeom dalam pembelajaran matematika, khususnya geometri, di antaranya memungkinkan

siswa untuk aktif dalam membangun pemahaman geometri. Program ini memungkinkan visualisasi sederhana dari konsep geometris yang rumit dan membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep tersebut. Siswa diberikan representasi visual yang kuat pada objek geometri, siswa terlibat dalam kegiatan mengkonstruksi sehingga mengarah kepada pemahaman geometri yang mendalam sehingga siswa dapat melakukan penalaran yang baik, terutama pada analogi dan generalisasi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti perlu melakukan penelitian dengan harapan pembelajaran geometri dengan pendekatan SAVI berbantuan Wingeom dapat meningkatkan kemampuan analogi dan generalisasi matematis siswa SMP.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah kemampuan analogi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran geometri dengan pendekatan SAVI berbantuan Wingeom lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional?
2. Apakah kemampuan generalisasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran geometri dengan pendekatan SAVI berbantuan Wingeom lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran geometri dengan pendekatan SAVI berbantuan Wingeom?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi tentang pembelajaran dengan pendekatan SAVI berbantuan Wingeom terhadap kemampuan analogi dan generalisasi matematis siswa. Secara khusus, penelitian ini bertujuan:

1. Mengkaji kemampuan analogi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran geometri dengan pendekatan SAVI berbantuan Wingeom.
2. Mengkaji kemampuan generalisasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran geometri dengan pendekatan SAVI berbantuan Wingeom.
3. Mengkaji sikap siswa terhadap pembelajaran geometri dengan pendekatan SAVI berbantuan Wingeom.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi pihak-pihak tertentu yang berperan dalam dunia pendidikan, di antaranya:

1. Bagi guru, pembelajaran dengan pendekatan SAVI dapat menjadi alternatif pembelajaran matematika lainnya dan memberikan pengalaman mengembangkan strategi dengan menggunakan media komputer dalam pembelajaran.
2. Bagi siswa, pembelajaran dengan pendekatan SAVI memberikan pengalaman baru dalam belajar matematika, mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas, serta membantu siswa meningkatkan kemampuan bernalarnya.

3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan masukan dalam menerapkan inovasi model pembelajaran dengan pendekatan SAVI berbantuan Wingeom guna meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan rujukan/referensi tambahan untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran dengan pendekatan SAVI di sekolah.

E. Hipotesis

Berdasarkan kajian permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian ini mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Kemampuan analogi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran geometri dengan pendekatan SAVI berbantuan Wingeom lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.
2. Kemampuan generalisasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran geometri dengan pendekatan SAVI berbantuan Wingeom lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menangkap maksud dari penelitian ini, perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan.

1. Materi pembelajaran geometri dalam penelitian ini mengenai geometri bidang, yaitu bangun-bangun geometri berdimensi dua, dalam hal ini adalah segiempat.

2. Pembelajaran dengan pendekatan SAVI memiliki unsur-unsur belajar Somatif, belajar Auditori, belajar Visual, dan belajar Intelektual. Apabila keempat unsur tersebut terdapat dalam setiap pembelajaran, maka siswa dapat belajar secara optimal. Berikut akan dijelaskan keempat unsur SAVI tersebut.
- a. Belajar Somatif, yaitu belajar dengan indera peraba, kinetis, praktis, melibatkan fisik, dan menggunakan tubuh sewaktu belajar. Aktivitas belajar somatif seperti siswa diminta menggambar bangun geometri.
 - b. Belajar Auditori, yaitu belajar dengan melibatkan kemampuan auditori (pendengaran). Siswa diminta mengungkapkan pendapat atas informasi yang telah didengarkan dari penjelasan guru. Dalam hal ini siswa diberi pertanyaan oleh guru tentang materi yang telah diajarkan, misalnya siswa diminta menjelaskan perbedaan persegi dan belah ketupat.
 - c. Belajar Visual, yaitu belajar dengan melibatkan kemampuan visual (penglihatan), dengan alasan bahwa di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat memproses informasi visual daripada indera yang lain. Dalam penelitian ini digunakan program Wingeom agar siswa dengan jelas dapat mengetahui bangun-bangun geometri yang dipelajari.
 - d. Belajar Intelektual, yaitu bagian untuk merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna. Dalam proses belajar intelektual, siswa diminta mengerjakan soal-soal latihan dari materi yang telah dijelaskan oleh guru.

3. Wingeom yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *software* geometri interaktif berdimensi dua yang dapat digunakan untuk menggambar atau mengkonstruksi bangun datar serta dapat melakukan pengukuran pada bangun datar tersebut.
4. Kemampuan analogi matematis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menghubungkan dua hal yang berlainan berdasarkan keserupaannya, dan berdasarkan keserupaan tersebut ditarik kesimpulan sehingga dapat digunakan sebagai penjabar atau sebagai dasar penalaran. Indikator dari kemampuan analogi pada penelitian ini adalah siswa dapat menentukan keserupaan hubungan dalam suatu pola gambar dan sifat dari bangun segiempat.
5. Kemampuan generalisasi matematis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses penarikan kesimpulan dengan memeriksa keadaan khusus menuju kesimpulan umum (generalisasi induktif). Generalisasi didasari oleh prinsip, apa yang beberapa kali terjadi dalam kondisi tertentu dapat diharapkan akan selalu terjadi apabila kondisi yang sama terpenuhi. Indikator dari kemampuan generalisasi pada penelitian ini adalah *perception of generality* (mengidentifikasi pola), *expression of generality* (menentukan pola), dan *symbolic expression of generality* (menentukan pola umum).
6. Sikap siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sikap siswa terhadap proses pembelajaran dengan pendekatan SAVI berbantuan program Wingeom.

7. Pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses belajar mengajar yang biasa dilakukan guru di kelas, pembelajaran yang bersifat informatif dari guru kepada siswa, siswa mendengar, mencatat, dan mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru.

