

INTERAKSI PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA

Oleh:

Sukriadi Hasibuan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pendidikan IPS dan Bahasa. IPTS

Email: sukriadihasibuan22@gmail.com

Abstrak

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk interaksi antara faktor pembelajaran dan kemampuan awal siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 200201 Kota Padangsidimpuan semester dua dengan jumlah sampelnya sebanyak 50 siswa yang terbagi kedalam kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rancangan penelitian menggunakan *Pretes-Postes Control Group Design*. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dapat diketahui bahwa F pada faktor pembelajaran yang berhubungan dengan kategori kelompok siswa sebesar 3.96 dengan nilai signifikansi sebesar 0.026 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 diterima. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan terdapat interaksi antara pembelajaran dan kemampuan awal matematika siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Secara teoritis interaksi terjadi karena dipengaruhi oleh kemampuan awal dan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengeksplorasi kemampuan matematik.

Keyword. Interaksi Pembelajaran. Berpikir Kreatif. Pembelajaran Berbasis Masalah

1. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik untuk mendapatkan capaian tujuan pendidikan. Dalam pembelajaran tentu banyak komponen-komponen yang harus didapatkan dalam pendidikan seperti kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik, tingkah laku yang diharapkan, situasi maupun kondisi sebagai objek menunjukkan telah tercapainya kemampuan hasil belajar yang diperoleh, dan kualitas perilaku yang diharapkan sebagai capaian ketuntasan minimal. Menurut pendapat Prayitno (2009) mengatakan bahwa tujuan dari suatu pendidikan merupakan arah yang akan dicapai demi terwujudnya suatu tujuan hidup manusia untuk mendapatkan harkat maupun martabat manusia. Artinya suatu proses pembelajaran bukan hanya sekedar ingin belajar saja melainkan dari awal setiap kejadian telah dilengkapi bekal kemampuan belajar untuk mencapai tujuan kehidupan manusia itu sendiri.

Didalam Undang-undang sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan dilaksanakan didalam keluarga, sekolah dan masyarakat. Pendidikan yang diselenggarakan di Sekolah yang paling bertanggungjawab adalah seorang guru. Guru

memiliki tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, menilai, mengevaluasi, dan mengarahkan peserta didik. Menurut Nurul (2017) menegaskan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa, dimana terjadi komunikasi yang intens dan terarah dalam rangka mencapai tujuan yang akan dicapai. Proses pembelajaran yang baik memerlukan proses interaksi oleh semua komponen yang terlibat dalam pembelajaran baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Pendidikan merupakan suatu ketentuan dari perkembangan bagi anak bangsa. Kemajuan dalam suatu pendidikan dapat memprediksi kualitas bangsa pada sekian tahun kedepannya. Salah satu pendidikan yang menjalani proses pembelajaran tidak terlepas dari suatu pembelajaran matematika, karena matematika merupakan salah satu yang terpenting dalam dunia pendidikan. Pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan proses tersebut berpusat pada guru mengajar matematika dengan melibatkan partisipasi aktif peserta didik didalamnya. Pembelajaran

matematika harus memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika.

Pada proses pembelajaran matematika seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat dan memikirkan gagasan atau ide yang diberikan. Oleh sebab itu, kemampuan berpikir kreatif merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Sehingga tidak salah bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi atau tujuan dalam pengajaran matematika. Dengan kemampuan berpikir kreatif siswa akan lebih terampil dalam memilih strategi penyelesaian yang relevan, kemudian menganalisisnya dan akhirnya menyelesaikan permasalahan yang ada.

Kemampuan berpikir kreatif sangatlah berpengaruh dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari – hari siswa baik masa usia sekolah maupun kedepannya. Misalnya masalah dalam kehidupan sehari-hari, melalui kemampuan kreatifitasnya dengan cepat dan tepat dalam mengidentifikasi, merencanakan suatu masalah serta mengambil sebuah keputusan penyelesaian dari suatu masalah dan mampu memberikan ide-ide yang rasional sehingga diterima oleh masyarakat luas, sehingga akan menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi pada seseorang.

Pada proses pembelajaran matematika bukan hanya sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan suatu proses yang dikondisikan atau diupayakan oleh guru, sehingga siswa aktif dengan berbagai cara untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, serta terjadi interaksi dan negosiasi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa sehingga siswa menemukan kemudahan untuk mempelajari sesuatu yang berguna bagi dirinya. Sejalan dengan pendapat Pupuh (2007) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara guru dan murid untuk mencapai tujuan. Suatu tujuan pembelajaran yang terjadi karena usaha guru yang dikatakan sebagai 1) *Instruction Effect* artinya ketentuan pengetahuan dan keterampilan sebagai tujuan yang merupakan usaha atau potensi murid pada factor kecerdasan, berpikir kritis dan kreatif, 2) *Nurturant Effect* yaitu kegiatan antara dua pihak tersebut memberikan umpan balik, keragaman ataupun rangsangan selama proses pembelajaran baik dari guru maupun murid.

Pengetahuan dan kemampuan guru mengenai pembelajaran dan pelaksanaannya dalam kelas penting sebagai salah satu upaya pemberian

pengalaman belajar dan pencapaian tujuan belajar siswa yang optimal. Dengan memilih pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran, maka siswa diharapkan dan dituntut untuk aktif dalam proses belajar baik fisik maupun mentalnya sendiri dalam mengolah dan mengkonstruksi pengetahuan atau konsep yang harus mereka kuasai untuk dikembangkan atau diaplikasikan dalam masalah yang lebih tinggi dan kompleks.

Sebaliknya pada pembelajaran biasa, pembelajaran masih berpusat pada guru yaitu guru mendominasi segala kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa terus menerus menunggu arahan dari guru tanpa berpikir untuk mencari sendiri informasi-informasi yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan. Dengan demikian siswa akan cenderung pasif, tidak adanya dorongan untuk memecahkan masalah dengan inisiatif yang berasal dari dirinya dan bahkan yang lebih berbahaya, siswa menganggap bahwa cara belajar yang diberikan guru adalah yang paling benar.

Kemampuan awal matematika merupakan kecakapan yang dimiliki oleh siswa dalam menguasai materi prasyarat dari materi matematika yang akan diajarkan. Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan siswa dalam memahami, menuliskan banyak jawaban, dan menjelaskan konsep-konsep matematika, sehingga dengan berpikir kreatif bisa meningkatkan interaksi siswa antara siswa, siswa dengan guru. Interaksi tersebut memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, mengingat kemampuan siswa yang berbeda-beda.

Perbedaan kemampuan siswa dilihat dari hasil tes yang diberikan oleh guru baik diawal maupun diakhir proses pembelajaran. Tes awal digunakan untuk melihat kemampuan awal (tinggi, sedang dan rendah) siswa, kemudian dengan menggunakan pembelajaran terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang dikemampuan awalnya sedang menjadi tinggi begitu juga dengan kemampuan awalnya rendah. Menurut Nurmasari (2014) berpikir kreatif dalam matematika dan dalam bidang lainnya merupakan bagian keterampilan hidup yang perlu dikembangan terutama dalam menghadapi Era Globalisasi dan suasana bersaing semakin ketat. Oleh karena itu, Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran agar terciptanya interaksi siswa antara kelompok kemampuan yang rendah, sedang dan tinggi.

Pembelajaran Berbasis masalah merupakan salah satu model yang mampu meningkatkan interaksi kemampuan siswa, karena pembelajaran berbasis masalah menggunakan kelompok dimana disetiap kelompok kemampuan siswa adalah bersifat heterogen sehingga siswa yang kelompok rendah sampai kelompok tinggi berinteraksi. maka sangat dimungkinkan terdapat interaksi antara pembelajaran dan kemampuan awal (tinggi, sedang dan rendah) siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Menurut Al Rasyidin dkk (2011) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dilakukan secara ilmiah.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Husnidar (2014) hasil analisis dengan uji anava dua jalur menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara factor Pembelajaran dan pengelompokan siswa terhadap kemampuan berpikir kritis matematis dengan sig. = 0.019 dan tidak terdapat interaksi anantara factor pembelajaran dan pengelompokan siswa terhadap disposisi matematis siswa dengan sig. = 0.744. sejalan dengan hasil penelitian dari Facrurazi (2011) disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dengan nilai $t = 6.042$. dan terdapat interaksi antara factor pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis matematika siswa. Dari beberapa pembahasan dan hasil penelitian tersebut maka peneliti membuat suatu penelitian tentang melihat interaksi antara pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas matematik siswa SD.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan kelompok pretest-postes kontrol (Pretest-Postest Control Group Design). Dimana dalam rancangan ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random yang dijadikan satu sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok control. Untuk menguji interaksi antara Pembelajaran Berbasis Masalah dan kemampuan awal matematika siswa terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa digunakan statistik anava dua jalur dan menggunakan program SPSS 16.0. Kriteria pengujiannya adalah terima H_0 jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05 dalam hal

lainnya jika nilai signifikansi (sig) lebih kecil dari 0,05 H_0 ditolak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana interaksi antara factor pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dalam kemampuan berpikir kreatif siswa. Sebelum itu dilihat dulu tes kemampuan awal siswa, tes yang diberikan oleh peneliti kepada siswa sebanyak 10 butir soal bertujuan untuk mengetahui kemampuan tinggi, sedang dan rendahnya kreatifitas matematis siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran dan untuk melihat perubahan ada tidaknya peningkatan yang diperoleh siswa. Setelah diberikan perlakuan harapannya ada perubahan siswa dari kemampuan awalnya rendah menjadi sedang dan yang sedang menjadi tinggi.

Untuk memperoleh gambaran kemampuan awal kreatifitas matematis siswa dilakukan mean dan standar deviasi dengan menggunakan bantuan perangkat SPSS 16 yang tersajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1. Deskripsi Mean dan Standar Deviasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Case Processing Summary							
	Kelompok	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai_KABKM	Eksperimen	25	100.0%	0	.0%	25	100.0%
	Kontrol	25	100.0%	0	.0%	25	100.0%

Untuk mengetahui kesetaraan skor kemampuan awal berpikir kreatif matematis kelas sampel penelitian, perlu dilakukan uji analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

3.1 Uji Normalitas

Hipotesis yang di uji untuk mengetahui normalitas data tes kemampuan awal berpikir kreatif matematis siswa dengan ketentuan sebagai berikut:

H_0 : sampel yang berasal dari distribusi normal

H_a : sampel yang tidak berasal dari distribusi normal

Kriteria untuk pengujian dengan menggunakan uji kolmogrov-simironov yaitu sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka distribusi tidak normal

Berikut hasil perhitungan uji normalitas kemampuan awal berpikir kreatif matematis siswa, pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2. Uji Normalitas Nilai Kemampuan Awal Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Tests of Normality							
Nilai_KABK M	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
		Eksperimen	.121	25	.200*	.979	25
Kontrol	.101	25	.200*	.988	25	.989	

a. Lilliefors Significance Correction
*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,866 dan kelas kontrol sebesar 0,989, dari kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar 0,05 sehingga data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

3.2 Uji Homogenitas

Hipotesis yang di uji untuk mengetahui homogenitas data tes kemampuan awal berpikir kreatif matematis siswa adalah:

H_0 : sampel yang berasal dari varian kelompok data yang homogen

H_a : sampel yang berasal dari varian kelompok data yang tidak homogen

Kriteria untuk pengujian dengan menggunakan uji *levence* yaitu sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi > 0,05, maka varian kelompok data homogen

Jika nilai signifikansi < 0,05, maka varian kelompok data tidak homogen

Berikut hasil perhitungan uji homogenitas kemampuan awal berpikir kreatif matematik siswa pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3. Uji Homogenitas Nilai Kemampuan Awal Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai_KABKM			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.209	1	48	.649

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai signifikansi statistik uji *levence* 0,02 sebesar 0,965. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari signifikansi 0,05, sehingga data kelas eksperimen dan data kelas kontrol berasal dari varian kelompok data yang homogen.

3.3 Analisis Anava Dua Jalur

Uji anava dua jalur digunakan untuk pengujian statistik yang lebih dari 2 sampel, uji anava dua arah ini digunakan untuk mengetahui apakah ada interaksi antar faktor yang akan di teliti. Pada dasarnya uji ini digunakan untuk mengetahui varians setiap faktor yang berbeda-beda dari banyaknya sampel.

Dari hasil pengujian yang dilakukan bahwa data gain ternormalisasi dari kemampuan berpikir kreatif matematis berasal dari populasi yang berdistribusi normal dengan varians masing-masing

kelompok yang homogen. Untuk selanjutnya akan di analisis dengan menggunakan statistic Anava dua jalur. Hasil perhitungannya dapat disajikan dalam table berikut ini:

Tabel 3.4. Rangkuman Uji Anova Dua Jalur Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Gain_Ternormalisasi					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1.317 ^a	6	.220	42.380	.000
Intercept	1.206	1	1.206	232.749	.000
Faktor_Pembelajaran	.528	2	.264	50.930	.000
Kategori_Kelompok	.621	2	.310	59.940	.000
F_Pemb. * F_Kelompok	.041	2	.021	3.962	.026
Error	.223	43	.005		
Total	7.107	50			
Corrected Total	1.540	49			

a. R Squared = .855 (Adjusted R Squared = .835)

*** Corrected Model**

Dari koreksi model ini kita dapat mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent. Dalam hal ini variabel independent yaitu faktor-faktor yang akan di ukur oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara variabel dependent dari nilai yang akan di amati. Dari tabel di atas bisa kita lihat berdasarkan nilai (sig), bila nilai sig < 0.05 yaitu (0.000 < 0.05) berarti model yang diperoleh valid.

*** Faktor_Pembelajaran*Kategori Kelompok**

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara kedua factor yang akan diuji ada atau tidaknya interaksi antara model pembelajaran dengan kelompok pembelajaran. Selanjutnya akan dijelaskan dari paparan berikut ini:

3.4 Interaksi antara Pembelajaran Berbasis Masalah dan Kemampuan Awal Matematik Terhadap Peningkatan Berpikir Kreatif Matematika Siswa

Hipotesis penelitiannya.

H_0 : $(\alpha \beta)_{ij} = 0, i=1,2; j=1,2,3$

H_a : $(\alpha \beta)_{ij} \neq 0, i=1,2; j=1,2,3$

Keterangan :

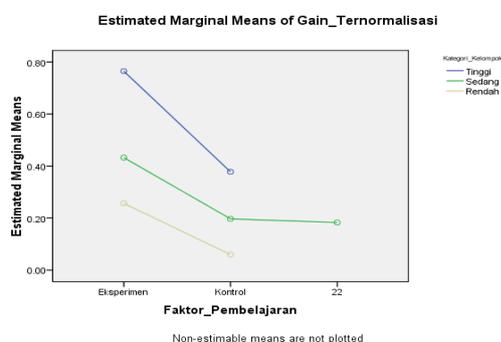
α : Pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran biasa)

β : Kemampuan awal siswa (tinggi, sedang, dan rendah)

H_0 : Tidak terdapat interaksi antara pembelajaran berbasis masalah dan kemampuan awal matematika siswa terhadap peningkatan berpikir kreatif matematis siswa

H_a : Terdapat interaksi antara pembelajaran berbasis masalah dan kemampuan awal matematika siswa terhadap peningkatan berpikir kreatif matematis siswa

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dapat diketahui bahwa F pada faktor pembelajaran yang berhubungan dengan kategori kelompok siswa sebesar 3.96 dengan nilai signifikansi sebesar 0.026 lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 sehingga H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran biasa dengan kemampuan awal siswa dengan kategori tinggi, sedang dan rendah terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Dengan kata lain, kemampuan awal matematik siswa dan pembelajaran berbasis masalah sama-sama mempengaruhi dalam peningkatan kemampuan belajarnya. Secara grafik, interaksi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1. Interaksi Factor Pembelajaran dengan Factor Kemampuan Awal dalam Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Rangkuman pengujian hipotesis untuk kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui pengujian gain ternormalisasi dengan skor tes kemampuan berpikir kreatif dapat disajikan dalam table berikut ini:

Table 3.5. Hasil Uji Hipotesis Penelitian Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Taraf Signifikan 5%

No	Hipotesis Penelitian	Pengujian	Hasil
1.	Apakah terdapat interaksi antara Pembelajaran Berdasarkan Masalah dan kemampuan awal matematik terhadap peningkatan berpikir kreatif matematika siswa?	ditolak	Terdapat interaksi antara pembelajaran berbasis Masalah dan kemampuan awal matematik terhadap peningkatan berpikir kreatif matematika siswa

3.5 Pembahasan

Tujuan dari pembahasan ini dilakukan berdasarkan faktor pembelajaran, kemampuan awal matematis siswa, dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Data kemampuan awal matematis dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan kelompok siswa dengan kategori tinggi, sedang maupun rendah untuk menjawab permasalahan yang terkait dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang diberikan dengan pembelajaran berdasarkan masalah dan pembelajaran biasa.

Selanjutnya interaksi yang dimaksud dari penelitian ini adalah interaksi antara faktor pembelajaran dan kemampuan awal siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selanjutnya, faktor pembelajaran dan kemampuan matematika siswa sangat mempengaruhi dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatifnya, hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan terdapat interaksi antara pembelajaran dan kemampuan awal matematik siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Secara teoritis interaksi terjadi karena dipengaruhi oleh kemampuan awal dan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengeksplorasi kemampuan matematik.

4. KESIMPULAN

Interaksi yang dimaksud dari penelitian ini adalah interaksi antara faktor pembelajaran dan kemampuan awal siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selanjutnya, faktor pembelajaran dan kemampuan matematika siswa sangat mempengaruhi dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatifnya, hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara pembelajaran dan kemampuan awal matematik siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Secara teoritis interaksi terjadi karena dipengaruhi oleh kemampuan awal dan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengeksplorasi kemampuan matematik.

5. REFERENSI

- Fachrurazi. (2011). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Matematika Siswa SD*. Tesis. PPs UPI Bandung: Tidak diterbitkan
- Fathurrohman. Pupuh. (2007). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*. Bandung: Reflika Aditama.
- Husnidar. Dkk. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*

- dan Disposisi Matematis Siswa. Jurnal Didaktik Matematika. ISSN: 2355-4185*
- Prayitno. (2009). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rasyidin, Al. Nasution, Nur, Wahyudin (2011), *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Perdana Mulya Sarana
- Nasution. R. Nurul. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa*. Jurnal. Terbit Oktober 2017
- Nurmasari. N. Kusmayadi. A.T. Riyadi. (2014). *Analisis Berpikir kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika pada Materi Peluang Ditinjau dari Gender Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kota Banjar Baru. Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika, Vol. 2. No. 4. pp 351-358. ISSN: 2339-1685*