

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berpikir dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai kegiatan menggunakan akal untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu. Soemanto (2006) mendefinisikan bahwa :

Berpikir mempunyai arti yaitu meletakkan hubungan antarbagian pengetahuan yang diperoleh manusia. Adapun yang dimaksud pengetahuan disini mencakup segala konsep, gagasan, dan pengertian yang telah dimiliki atau diperoleh manusia. Berpikir merupakan proses yang dinamis yang menempuh tiga langkah berpikir yaitu, pembentukan pengertian, pembentukan pendapat dan pembentukan keputusan.

Menurut Dalyono (2012) berpikir termasuk aktivitas belajar, dengan berpikir orang memperoleh penemuan baru, setidaknya orang menjadi memahami tentang hubungan antar sesuatu. Seorang siswa dengan cara berpikirnya diharapkan dapat menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan oleh guru dengan begitu diharapkan siswa akan lebih jauh mengerti dan memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan definisi di atas, berpikir dapat diartikan sebagai pengetahuan awal yang dapat diperoleh dengan cara menghubungkan antara satu dengan yang lainnya baik berupa konsep, gagasan, ataupun pengertian sehingga baru terbentuk suatu kesimpulan. Setiap siswa memiliki cara berpikir yang berbeda. Ada yang berpikir dengan menggunakan otak kanan ada juga yang berpikir dengan menggunakan otak kirinya. Hal ini sesuai dengan Hamzah (2010) yang menyatakan bahwa belahan otak kiri dan belahan otak kanan sangat memengaruhi gaya pemikiran setiap manusia. Otak kanan berfungsi dalam imajinasi, kreativitas, bentuk atau ruang, emosi, musik, warna dan lain-lain. Namun otak kiri berfungsi

dalam hal perbedaan, angka, urutan, tulisan, bahasa, hitungan, dan logika.

Teori Van Hiele adalah suatu teori tentang tingkat berpikir siswa dalam mempelajari geometri salah satunya pada bangun ruang sisi datar, dimana siswa tidak dapat naik ke tingkat yang lebih tinggi tanpa melewati tingkat yang lebih rendah. Van Hiele (1959) menuliskan bahwa tingkat berpikir dapat dilihat dari level berikut: *Base Level (Visualisation)* menilai suatu bentuk dari penampilannya, *First Level (Analysis)* bentuk dilihat dari sifatnya, *Second Level (Informal Deduction)* menghubungkan berbagai bentuk berdasarkan sifat, *Third Level (Deduction)* berpikir dikaitkan dengan makna deduksi, dan *Fourth Level (Rigor)* memahami dan melakukan penalaran terhadap sistem geometri tanpa menggunakan contoh model.

Teori perkembangan kognitif piaget (Trianto, 2009) merupakan salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan obyek serta kejadian-kejadian di sekitarnya. Bagaimana cara anak belajar mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek-objek atau peristiwa-peristiwa, dan untuk membentuk perkiraan tentang objek dan peristiwa tersebut.

Dalam dunia pendidikan peran guru sangat diperlukan untuk membangkitkan cara berpikir siswa. Jika guru dapat mengetahui bagaimana proses berpikir siswanya, akan memudahkan guru dalam menemukan permasalahan apa saja yang dialami siswa sewaktu proses belajar-mengajar.

Dengan mengungkapkan proses berpikir siswa akan memberikan kontribusi pada proses pengembangan belajar-mengajar yang efisien dan efektif.

Proses berpikir dapat berpengaruh dalam menyelesaikan suatu masalah. Pada dasarnya proses berpikir merupakan suatu proses jalanya pikiran dalam menyelesaikan masalah (Suryabrata, 2013). Jalan penyelesaian masalah itulah yang disebut dengan lintasan berpikir. Dengan lintasan berpikir yang dilalui siswa akan menimbulkan pertanyaan kepada siswa dalam memecahkan suatu permasalahan.

Seorang siswa dikatakan paham atau mengerti terhadap suatu permasalahan jika dia dapat menerangkan sesuatu dengan menggunakan kata-katanya sendiri yang berbeda dengan sumber yang didapatnya baik itu sumber dari buku, internet atau informasi lainnya. Siswa juga dapat mengurangi beban berat pada memori otaknya karena kemampuan manusia dalam mengkategorikan berbagai objek itu terbatas (Sudijono, 2009).

Salah satu kemampuan yang dapat meningkatkan cara berpikir siswa adalah yaitu kemampuan spasial. Hal ini sesuai dengan penelitian Sari, Syahputra dan Surya (2018) dimana siswa dengan kemampuan spasial tinggi memiliki keterampilan berpikir tertib, rapi, dan abstrak dalam menyelesaikan tes kemampuan spasial. Siswa dengan tingkat kemampuan spasial menengah/menengah memiliki proses berpikir tertib dan kemampuan semi abstrak dalam menyelesaikan tes kemampuan spasial. Siswa dengan tingkat kemampuan spasial yang rendah dalam memahami masalah memiliki proses berpikir yang tidak lengkap, tidak memiliki kemampuan untuk berkonsentrasi, berpikir semi abstrak, tidak dapat menemukan alternatif dalam menyelesaikan masalah dan memiliki proses berpikir yang tidak teratur dan buruk.

Kemampuan spasial dapat diartikan sebagai kemampuan yang dapat membangkitkan, mempertahankan serta mendapat kembali dan mengubah bayangan visual (Lohman, 1993). Sama seperti Linn dan Petersen (1985) mengemukakan bahwa kemampuan spasial menyangkut kemampuan dalam merepresentasi, mentransformasi, dan mengingat kembali informasi simbolis. Kemampuan berpikir spasial mengarah pada seperangkat keterampilan mental siswa yang memungkinkan siswa untuk berpikir tentang ruang dan hubungan suatu benda dengan benda lain .

Menurut Ristontowi (2013) bahwa kemampuan spasial itu dibagi tiga yaitu 1) kemampuan dalam mempersepsi yaitu dapat menangkap dan memahami sesuatu dengan panca indra, 2) kemampuan mata dalam memanipulasi warna dan ruang, dan 3) kemampuan dalam mentransformasikan yakni mengambil bentuk yang ada di depan mata dan mengubahnya dalam bentuk lain, misalnya mencermati, merekam, menginterpretasikan dalam pikiran lalu menuangkan rekaman dan interpretasi tersebut ke dalam bentuk lukisan, sketsa dan kolase.

Sedangkan menurut Piaget dan Inhelder (Yilmaz, 2009) kemampuan spasial merupakan konsep abstrak yang berisi tentang kemampuan dalam mengamati posisi objek dalam ruang, simbol yang dipakai sebagai patokan untuk menentukan posisi objek dalam ruang, kemampuan dalam melihat objek dari berbagai sudut pandang yang berbeda, kemampuan dalam memperkirakan jarak antara dua titik, kemampuan dalam merepresentasikan hubungan spasial dengan memanipulasi secara kognitif, mengilustrasikan perputaran objek dalam ruang.

Berdasarkan pengertian dari kemampuan spasial sendiri dapat diketahui bahwa kemampuan spasial ini memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi

dalam mengamati dunia spasial serta membayangkan bentuk-bentuk terutama pelajaran geometri sebab hal ini perlu daya imajinasi atau khayalan yang tinggi. Dalam kemampuan spasial juga diperlukan adanya pemahaman dan keseimbangan otak kiri-kanan, pemahaman perspektif, menghubungkan konsep spasial dengan angka, kemampuan dalam mentransformasi objek dari bayangan visual.

Konsep tentang berpikir spasial ini sangat menarik untuk dibahas mengingat banyak penelitian sebelumnya bahwa anak menemukan banyak kesulitan untuk memahami objek atau gambar bangun geometri. Dengan siswa berpikir spasial, siswa akan mengumpulkan keterampilan-keterampilan kognitifnya, seperti dapat menggabungkan tiga unsur yaitu konsep keruangan, alat representasi, dan proses penalaran (*National Academy of Science, 2006*). Dilihat dari pembelajaran matematika khususnya pembelajaran geometri dimana kemampuan spasial ini mempunyai tempat sangat penting dan harus ditingkatkan. Sesuai dengan *National Academy of Science (2006)* mengemukakan bahwa setiap siswa diharuskan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya serta memanfaatkan penginderaan spasialnya dalam memahami suatu relasi atau sifat-sifat yang berhubungan dengan pembelajaran geometri. Sebab hal ini dapat menunjang pemikiran siswa untuk memecahkan masalah matematika dan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan spasial ini sendiri membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam mengamati serta membayangkan bentuk-bentuk geometri, oleh karena itu membutuhkan daya imajinasi yang tinggi (*Alimuddin dan Trisnowali, 2018*). Adapun indikator dari kemampuan spasial dibagi menjadi lima komponen

yaitu: 1) Persepsi spasial: cara memandang suatu objek dari sudut pandang vertikal dan horizontal. 2) Visualisasi spasial: kemampuan untuk menunjukkan perubahan atau perpindahan penyusun suatu bangun baik tiga dimensi ke dua dimensi ataupun sebaliknya. 3) Rotasi mental: kemampuan memutar benda dua dimensi dan tiga dimensi secara tepat dan akurat. 4) Relasi spasial: kemampuan untuk memahami susunan dari suatu obyek dan bagiannya serta hubungannya satu sama lain. 5) Orientasi spasial: kemampuan untuk mengamati suatu benda dari berbagai sudut pandang (Maier, 1996).

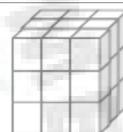
Kemampuan spasial ini penting dimiliki oleh setiap siswa sehingga guru dituntut untuk memperhatikan kemampuan ini dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, jika dipandang dari konteks kehidupan sehari-hari kemampuan spasial juga perlu ditingkatkan. Dalam *National Academy of Science* (2006) dikatakan bahwa banyak bidang ilmu yang membutuhkan kemampuan spasial dalam penerapan ilmu tersebut antara lain astronomi, pendidikan, geografi, *geosciences*, dan psikologi. Hal ini juga mengacu dari pendapat Barke dan Engida (Syahputra, 2013) yang mengemukakan bahwa kemampuan spasial merupakan faktor kecerdasan utama yang tidak hanya penting untuk matematika dan science, tetapi juga perlu untuk keberhasilan dalam banyak profesi.

Namun pada kenyataannya kemampuan spasial yang dimiliki siswa masih lemah dimana dalam menyelesaikan soal cerita matematika tidak semudah menyelesaikan soal matematika yang sudah berbentuk bilangan matematika. Penyelesaian soal cerita tidak hanya memperhatikan jawaban akhir perhitungan, tetapi proses penyelesaiannya juga harus diperhatikan. Hal ini terungkap melalui penelitian yang dilakukan oleh Kariadinata (Asis *et.al*, 2015) dimana hasil

penelitiannya menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan tentang geometri yang masih memerlukan visualisasi supaya dapat memecahkan suatu masalah dan siswa merasa kesulitan mengkonstruksi bangun ruang geometri pembangunan dalam berpikir.

Menurut analisis hasil studi PISA, siswa Indonesia lemah dalam pemahaman ruang dan bentuk. Contohnya soal geometri seperti di bawah ini:

Sebuah kubus besar dicat. Kubus besar tersebut kemudian dipotong menjadi tiga bagian dari tiga arah yang berbeda dan menghasilkan banyak kubus kecil seperti gambar di samping. Berapa banyaknya kubus kecil yang dihasilkan?



Siswa Indonesia yang mampu menjawab benar hanya 33,4% dan 58,79% sisanya menjawab salah (Wardhani dan Rumiati, 2011). Fakta ini membuktikan bahwa tingkat kemampuan matematis siswa, khususnya spasial matematis masih tergolong rendah. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan matematis siswa ialah karakteristik matematika yang abstrak, contohnya pada materi geometri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kariadinata, 2010) bahwa pada umumnya siswa kesulitan dalam melakukan visualisasi dan mengonstruksi bangun ruang geometri. Untuk menyelesaikan persoalan geometri dibutuhkan kemampuan spasial yang baik. Hal ini karena pada materi dimensi tiga siswa dituntut untuk dapat melakukan visualisasi dan konstruksi bangun ruang. Kemampuan spasial adalah kemampuan untuk memvisualisasikan gambar.

Penelitian Sari, Syahputra dan Surya (2018) melakukan analisis kemampuan spasial siswa dimana siswa dengan tingkat kemampuan spasial yang rendah memiliki proses berpikir yang tidak lengkap, pemikiran konkret, tidak

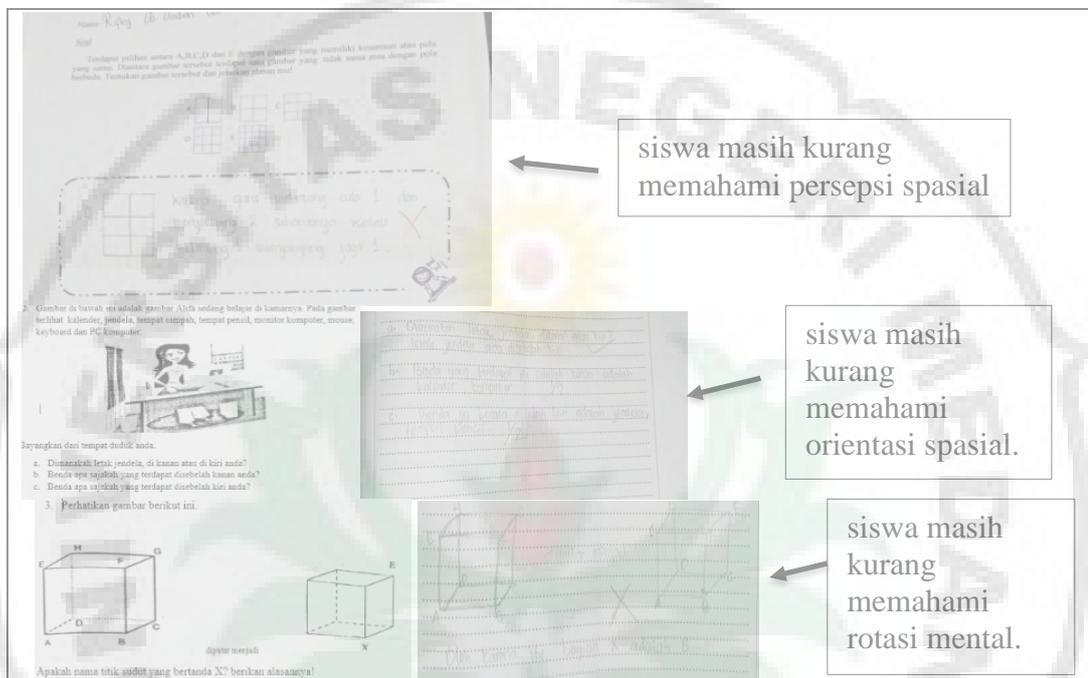
dapat berkonsentrasi dan menggunakan cara alternatif untuk menjawab pertanyaan.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah SMA Negeri 1 Panyabungan Timur Mandailing Natal. Siswa diberikan beberapa tes tentang masalah spasial. Dari hasil jawaban siswa hanya 10 siswa yang menyelesaikan soal spasial dengan benar dari 30 siswa yang mengikuti tes tersebut. Artinya, hanya 33,3 % siswa yang dapat menyelesaikan masalah spasial dengan baik dan benar dari kelima komponen yaitu persepsi spasial, visualisasi spasial, rotasi mental, relasi spasial dan orientasi spasial sedangkan 66,6% siswa lainnya menyelesaikan masalah spasial dengan kurang baik. Hal ini menandakan bahwa kemampuan spasial yang dimiliki siswa masih dikatakan rendah. Dimana, siswa masih belum memahami konsep dari spasial, karena penekanan pembelajaran geometri oleh guru cenderung pada pemberian informasi yang sifatnya mekanis dan menghafal juga guru belum pernah memberikan suatu permasalahan yang mengarah kepada masalah spasial. Beberapa faktor lain dikarenakan siswa tidak terlalu berminat dalam pelajaran matematika juga kurangnya kreatif siswa dalam membayangkan suatu masalah, sebab dalam menyelesaikan masalah spasial membutuhkan tingkat khayalan yang tinggi untuk mengetahui letak suatu masalah yang dipertanyakan.

Sesuai dengan penelitian Narpila (2016), dari hasil jawaban siswa diperoleh bahwa hanya 15 orang siswa yang menyelesaikan soal ini dengan benar dari 38 siswa yang mengikuti tes tersebut. Artinya, hanya ada 39,5 % siswa yang bisa menyelesaikan soal ini dengan benar, 60,5% siswa lainnya menjawab salah.

Ini menunjukkan bahwa kemampuan spasial siswa masih rendah.

Hasil jawaban yang kurang maksimal dari siswa seperti Gambar 1.1 di bawah ini:



Gambar 1.1 Hasil Jawaban Siswa

Berdasarkan Gambar 1.1 terlihat hasil jawaban siswa yang kurang maksimal. Pada komponen spasial yaitu persepsi spasial, siswa kesulitan dalam membedakan pola gambar dari soal spasial tersebut. Hal ini terjadi karena pemahaman siswa akan apa yang ditanyakan pada masalah tersebut kurang memahami. Selain dari persepsi spasial, siswa juga kurang memahami orientasi spasial dan rotasi mental. Terlihat pada masalah orientasi spasial, siswa kesulitan dalam menentukan posisi suatu gambar dari sudut pandang yang berbeda. Sedangkan pada masalah rotasi mental, siswa kesulitan dalam memberikan nama pada setiap titik setelah gambar kubus tersebut di ubah 180° .

Hal tersebut didukung dengan data hasil wawancara dengan guru dimana guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu masih terpusat pada guru. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan

kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan-latihan kepada siswa dan mengerjakan latihan-latihan tersebut secara individu. Hal ini menunjukkan bahwa dominasi guru dalam pembelajaran lebih dominan dan secara tidak langsung mempengaruhi keberhasilan yang di capai siswa. Data tersebut didukung juga dengan penelitian Hidayat dan Nurrohma (2016) yang menunjukkan keadaan siswa, dimana sistem pembelajaran matematika yang digunakan dalam proses belajar mengajar masih bersifat *teacher centre* yakni pembelajaran yang masih berpusat dengan guru sehingga hasil belajar siswa masih belum optimal.

Untuk mengubah situasi di atas, guru perlu mengusahakan agar pembelajaran matematika dapat diikuti oleh siswa dengan minat positif dan keaktifan yang baik sehingga mampu meningkatkan kemampuan spasial. Hal ini sesuai dengan penelitian Sugiarni, Alghifari dan Ifanda (2018) bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *geogebra* dapat meningkatkan kemampuan spasial siswa. Selain itu, aktivitas siswa dan guru dengan model *problem based learning* berbantuan *geogebra* dapat berjalan dengan efektif dan kondusif serta menghasilkan respon siswa yang positif. Oleh karena itu, penggunaan model *problem based learning* merupakan salah satu alternatif yang tepat digunakan untuk proses pembelajaran.

Problem based learning atau yang sering disebut Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan model pembelajaran yang dimulai dari pemberian masalah yang bersifat *real structured*. Model *problem based learning* adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para siswa belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. *Problem based learning* merupakan pengembangan

kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik (Shoimin, 2014).

Problem based learning ini berpusat pada siswa dimana proses pembelajarannya melalui masalah dengan memecahkan suatu masalah kedalam kehidupan nyata (Yuniara dan Surya, 2017). Masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai dan dianalisis, dan ditemukan untuk memecahkan masalah yang baik. Pengalaman siswa yang didapat dari kehidupan nyata akan mengarah pada penggunaan materi, dan bisa digunakan sebagai pedoman tujuan pembelajaran. *Problem based learning* melibatkan beberapa presentasi situasi otentik dan bermakna yang menjadi dasar penyelidikan siswa.

Menurut Afgani (Rustina, 2015) terdapat beberapa ciri utama dalam *problem based learning*, yaitu: 1) menyajikan pertanyaan atau masalah, 2) berfokus pada interdisiplin dan penyelidikan otentik, 3) menghasilkan suatu produk, 4) kolaborasi. Penggunaan model *problem based learning* dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual. Siswa memecahkan masalah yang ada bersama, sehingga akan meningkatkan pemahaman dan membangun kerangka berpikir dari siswa itu sendiri daripada hanya mendengarkan atau menerima materi secara keseluruhan dari guru. Model pembelajaran *problem based learning* mengajarkan siswa bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Siswa dituntut untuk mencari tahu dari berbagai sumber melalui penyelidikan, dan bukan hanya diberi tahu.

Model *problem based learning* juga dapat meningkatkan kemampuan spasial siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Putra, Budiyono, dan Slamet (2015) yang menunjukkan kelompok siswa dengan kemampuan spasial tinggi, sedang atau rendah yang dikenai model *problem based learning* memberikan prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang dikenai model pembelajaran *think pair share* dan *group investigation*.

Model *problem based learning* ini melatih siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah yang mengambang agar dapat mengaplikasikan konsep spasial yang telah dipelajari (Suhendar dan Ekayanti, 2018). Penggunaan masalah nyata salah satunya untuk memudahkan siswa dalam menemukan atau mengembangkan suatu konsep tersebut. Tujuan pembelajaran ini berkaitan dengan sesuatu yang harus dimiliki oleh siswa setelah belajar, yaitu pengetahuan mengenai konten atau materi matematika, keterampilan atau kemampuan yang meliputi mengajukan pertanyaan, menyusun esai, mencari data, dan merepresentasi data serta mengkomunikasikan hasil dan sikap yang menggambarkan kebiasaan berpikir, aktif mendengar dan menjelaskan, serta menaruh perhatian terhadap argumentasi siswa lain.

Problem based learning memungkinkan siswa lebih aktif belajar dalam memperoleh pengetahuan dan mengembangkan berpikir melalui penyajian masalah dengan cakupan yang lebih riil yaitu masalah yang sering terjadi pada kehidupan sehari-hari (Sufi, 2016). Selanjutnya, siswa yang berpartisipasi dalam lingkungan *problem based learning* memiliki kesempatan lebih besar untuk belajar proses matematika yang berhubungan dengan kemampuan spasial. Dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* ini dapat mempengaruhi suatu

proses hasil pembelajaran siswa. Serta model *problem based learning* lebih unggul dari pembelajaran konvensional karena dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah spasial.

Berdasarkan dari pemikiran yang telah disampaikan di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Analisis Lintasan Berpikir Siswa SMA Negeri 1 Panyabungan Timur dalam Menyelesaikan Masalah Spasial pada Model *Problem Based Learning*”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) Kemampuan spasial siswa masih rendah
- 2) Siswa masih kekurangan dalam mempersepsi gambar yang akan dipecahkan pada suatu masalah
- 3) Siswa masih kurang memahami komponen orientasi spasial pada suatu masalah
- 4) Siswa masih kurang memahami rotasi mental yang akan dipecahkan pada suatu masalah.
- 5) Proses pembelajaran masih bersifat *teacher center* yaitu berpusat dari guru (konvensional).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu batasan masalah pada penelitian ini difokuskan kepada lintasan berpikir siswa, masalah spasial, model *problem based learning* yang diterapkan

pada kelas XII SMA Negeri 1 Panyabungan Timur Mandailing Natal T.A 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kemampuan spasial siswa dalam menyelesaikan masalah spasial pada model *problem based learning*?
- 2) Bagaimana lintasan berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah spasial pada model *problem based learning* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui bagaimana kemampuan spasial siswa dalam menyelesaikan masalah spasial pada model *problem based learning*
- 2) Untuk mengetahui bagaimana lintasan berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah spasial pada model *problem based learning*.

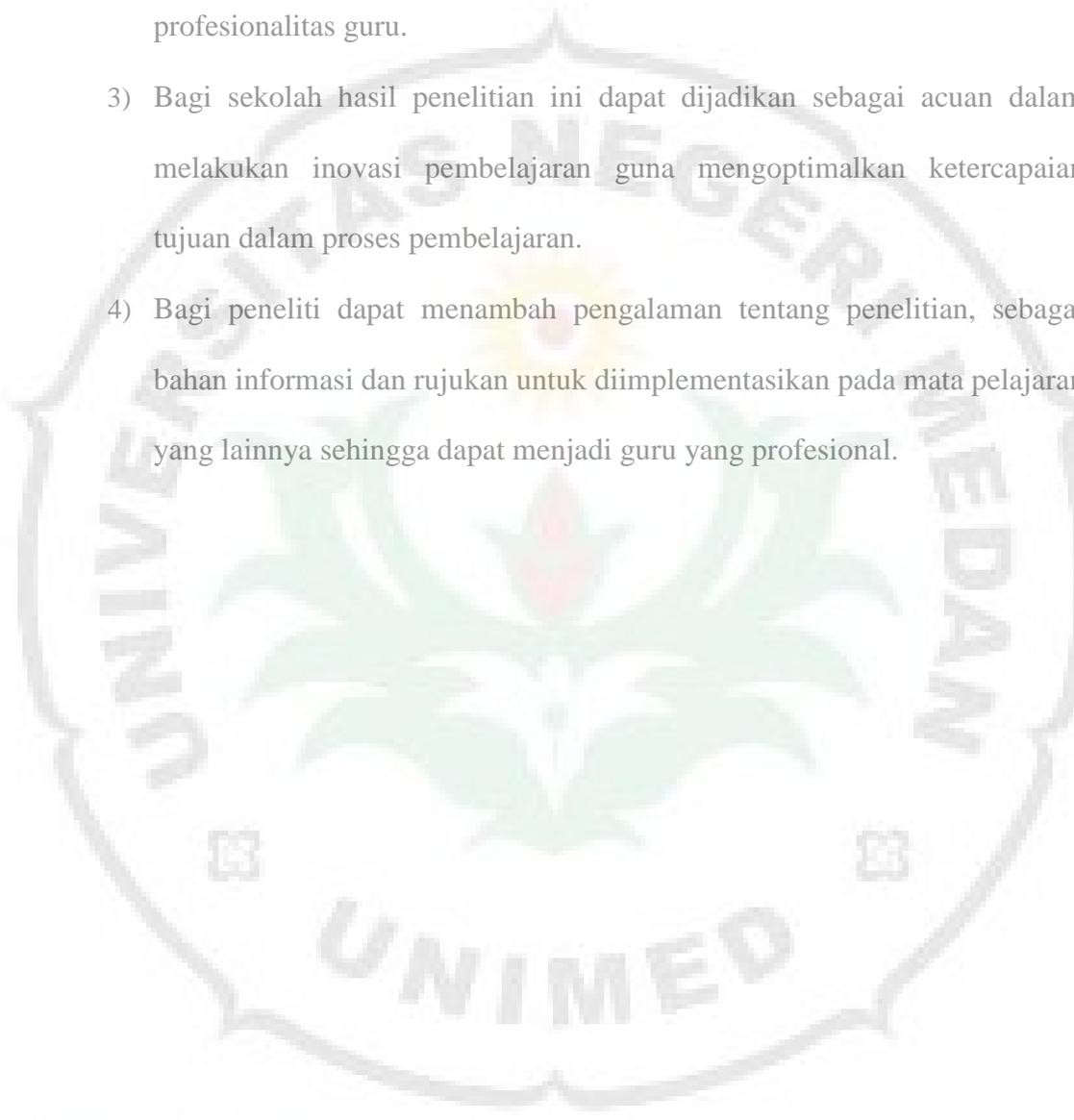
1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

- 1) Bagi siswa, melalui kemampuan spasial pada model *problem based learning* diharapkan pola pikir siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkat.
- 2) Bagi guru, sebagai panduan/pedoman dalam membangun serta menambah wawasan guru dalam menerapkan kemampuan spasial pada model

problem based learning sehingga dapat meningkatkan keterampilan dan profesionalitas guru.

- 3) Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan inovasi pembelajaran guna mengoptimalkan ketercapaian tujuan dalam proses pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti dapat menambah pengalaman tentang penelitian, sebagai bahan informasi dan rujukan untuk diimplementasikan pada mata pelajaran yang lainnya sehingga dapat menjadi guru yang profesional.



THE
Character Building
UNIVERSITY