



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika sebagai salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Banyak permasalahan sehari-hari yang memerlukan ilmu matematika seperti berhitung, mengukur, mengumpulkan, mengolah, menyajikan dan menafsirkan data. Selain itu, matematika juga mempunyai pengaruh besar dalam perkembangan pola pikir manusia. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang harus dipelajari di era modern saat ini, Allah Subhaanahu wata'ala berfirman dalam surat An-Nahl ayat 43:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجَالًا نُوحِي إِلَيْهِمْ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ (٤٣)

“Dan Kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad), melainkan orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”¹

Ayat ini memerintahkan kepada manusia agar menuntut ilmu dengan cara bertanya kepada orang yang memiliki ilmu. Salah satu ilmu yang penting untuk dipelajari manusia adalah ilmu matematika karena ilmu matematika selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itulah matematika merupakan disiplin ilmu yang sangat penting. Karena sangat pentingnya ilmu matematika ini maka matematika dipelajari di setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga ke perguruan tinggi. Seorang guru SD/MI yang

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV. Diponegoro, 2010), hlm. 272.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

akan mengajarkan matematika kepada siswanya, hendaklah mengetahui dan memahami objek yang diajarkannya, yaitu matematika.²

Hal terpenting dalam pembelajaran adalah pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam tujuan pembelajaran matematika, dirumuskan kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah memecahkan masalah, yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006 yang menyatakan, tujuan pembelajaran matematika diantaranya:³

1. Memahami konsep matematika, konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dan membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan atau pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram atau media lain yang menjelaskan keadaan atau masalah.
5. Memiliki sifat menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki perasaan ingin tahu, memiliki perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut setiap manusia untuk mampu menyesuaikan diri guna mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi serta mampu memecahkan masalah yang dihadapinya secara cermat, tepat, dan kreatif. Hal ini berkaitan dengan tujuan belajar

² Mimi Hariyani, *Konsep Dasar Matematika*, (Pekanbaru: Benteng Media, 2014), hlm. 1

³ Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Pekanbaru: Suska Press, 2008), hlm. 12

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

matematika yang tertera dalam kurikulum mata pelajaran matematika sekolah pada semua jenjang pendidikan.⁴

Pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah belajar matematika. Kemampuan ini sangat diperlukan siswa, terkait dengan kebutuhan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mengembangkan diri mereka sendiri. Oleh sebab itu, kemampuan pemecahan masalah perlu mendapatkan perhatian khusus dalam proses pembelajaran matematika dari jenjang pendidikan formal paling dasar, yaitu di SD. Pernyataan ini didukung antara lain oleh *National Council of Supervisors of Mathematics (NCSM)* bahwa “*learning to solve problems is the principal reason for studying mathematics*” dan *National Council of Teacher of Mathematics (NCTM, 1980)* bahwa *problem solving must be the focus of the curriculum.*⁵

Menurut Fadjar Sadiq pemecahan masalah akan menjadi hal yang akan sangat menentukan keberhasilan pendidikan matematika, sehingga pengintegrasian pemecahan masalah selama proses pembelajaran berlangsung hendaknya menjadi suatu keharusan.⁶

Kemampuan pemecahan masalah juga memberikan kesempatan peserta didik berperan aktif dalam mempelajari, mencari, dan menemukan sendiri informasi atau data untuk diolah menjadi konsep, prinsip, teori, atau

⁴ Endang Setyo Winarni & Sri Harmini, *Matematika Untuk PGSD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 113

⁵ Tita Mulyati, *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Matematika Vol 3, No 2, hlm. 1

⁶ Fadjar Sadiq, *Pemecahan Masalah, Penalaran dan Komunikasi Matematika*, (Departemen Pendidikan Nasional: Yogyakarta, 2014), hlm. 16

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kesimpulan. Kemampuan memecahkan masalah harus ditunjang oleh kemampuan penalaran, yakni kemampuan melihat hubungan sebab-akibat.⁷

Mengingat pentingnya kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika maka siswa membutuhkan banyak kesempatan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diberi banyak latihan pemecahan masalah memiliki nilai yang lebih tinggi dalam pemecahan masalah disbanding dengan siswa yang latihannya lebih sedikit.⁸

Dari hasil wawancara peneliti pada tanggal 13 September 2017 Pukul 10.00 WIB dengan guru mata pelajaran matematika di SDN 163 Pekanbaru, diketahui bahwa siswa di SDN 163 Pekanbaru masih menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang kurang menarik perhatian siswa dan masih sulit menimbulkan suasana bahwa matematika itu pelajaran yang menyenangkan. Sehingga, siswa masih terlihat belum aktif dalam pembelajaran, serta menyebabkan rendahnya kemampuan atau keinginan siswa dalam menyelesaikan permasalahan pada soal matematika yang diberikan guru. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan persoalan matematika karena berbeda dengan soal yang disajikan. Siswa sulit untuk membentuk persoalan matematika yang kompleks ke bentuk yang lebih sederhana, dari mengetahui unsur-unsur memahami masalah, membuat perencanaan soal, melaksanakan penyelesaian dan menarik kesimpulan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ialah dengan memfasilitasi penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran. Sebagaimana pendapat Djamarah

⁷ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), hlm. 152

⁸ Erman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA UPI, 2001), hlm. 86.



bahwa dalam pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.⁹

Media atau bahan ajar yang dapat dikembangkan untuk mengarahkan pola pikir siswa dan membangun kemandirian siswa salah satunya adalah Lembar Kerja Siswa (LKS). Menurut Hasyim, LKS dapat digunakan untuk mengarahkan proses mengajar dengan pokok bahasan tertentu dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan proses bernalar. Dengan menggunakan LKS dapat lebih mengaktifkan siswa dan meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Hasil penelitian Toman, diketahui fakta bahwa perilaku siswa yang belajar dengan LKS lebih aktif daripada siswa yang hanya mendapatkan pembelajaran dengan mendengar atau melihat.¹⁰

Dengan sistem pembelajaran LKS, siswa mendapat kesempatan lebih banyak untuk belajar sendiri namun tetap dalam bimbingan guru, membaca uraian, dan memahami petunjuk didalam lembaran kegiatan, menjawab pertanyaan-pertanyaan serta melaksanakan tugas-tugas yang harus diselesaikan. Karena itu setiap siswa dalam batas-batas tertentu dapat maju sesuai dengan irama kecepatan dan kemampuan masing-masing.¹¹

Namun, LKS yang digunakan siswa SDN 163 Pekanbaru saat ini merupakan LKS yang bersumber dari penerbit dan bukan LKS yang dibuat

⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 120

¹⁰ Siti Umikasih, Tesis: “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Problem Based Learning Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa*” (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2017), hlm. 3.

¹¹ E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi Dasar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 234.



oleh guru sehingga LKS kurang dapat memfasilitasi kebutuhan siswa. Selain itu LKS yang digunakan memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah dari segi desain grafis, tidak adanya warna yang dikombinasikan dalam lembar kerja siswa sehingga kurang menarik minat siswa dalam mempelajarinya lalu dari segi strategi/model, langkah kerja pada LKS kurang sistematis dan LKS hanya memuat materi serta soal-soal yang kurang melibatkan kehidupan nyata siswa. Selain itu LKS yang digunakan siswa tidak memuat aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung dalam menemukan dan memperdalam kemampuan pemecahan masalah. Maka dari itu diperlukan LKS yang mampu menggiring siswa dalam berpikir dan menyelesaikan masalah. LKS berbasis model *problem based learning* merupakan LKS yang dapat membantu menggiring siswa dalam berpikir dan menyelesaikan masalah serta mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Problem based learning atau pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting. model ini mengutamakan proses belajar di mana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri.¹²

¹² Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), hlm. 42.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pembelajaran berdasarkan masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi yang sebanyak-banyaknya kepada siswa, akan tetapi pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual.¹³ Hal ini menunjukkan bahwa model *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian **“Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian pengembangan lembar kerja siswa berbasis model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada kelas V SD 163 Pekanbaru ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas LKS matematika berbasis *problem based learning* yang dikembangkan?
2. Bagaimanakah praktikalitas LKS matematika berbasis model *Problem Based Learning* yang dikembangkan?

¹³ *Ibid.*, hlm. 43



3. Bagaimanakah kemampuan pemecahan masalah siswa setelah menggunakan LKS matematika berbasis *problem based learning*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk menghasilkan produk berupa LKS berbasis model *problem based learning* pada materi volume kubus dan balok. secara khusus tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan validitas LKS matematika berbasis model *problem based learning* yang dikembangkan.
2. Mendeskripsikan praktikalitas LKS matematika berbasis model *problem based learning* yang dikembangkan.
3. Mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah menggunakan LKS matematika berbasis model *problem based learning*.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah LKS matematika berbasis *problem based learning* pada materi volume kubus dan balok. LKS matematika berbasis *problem based learning* ini disajikan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SDN 163 Pekanbaru. LKS matematika berbasis *problem based learning* ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. LKS disusun sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. LKS disusun sesuai dengan KTSP dan mempunyai penampilan yang menarik serta mudah dipahami.
3. LKS diawali dengan suatu masalah yang sesuai dengan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa.
4. Pada setiap masalah terdapat kotak penyelesaian masalah yang diselesaikan oleh siswa sehingga melatih kemandirian serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
5. LKS memuat kegiatan yang terstruktur yang dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah siswa.
6. LKS yang memuat bahasa yang mampu dipahami oleh siswa.
7. LKS dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan minat siswa dalam mengerjakan LKS

E. Manfaat Pengembangan

Pengembangan LKS matematika berbasis model *Problem based learning* diharapkan akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat secara teoritis memperkaya khasanah tentang model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi guru sebagai alternatif panduan dalam pembelajaran matematika dan sebagai alternatif strategi dalam pembelajaran matematika.
 - b. Bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan mempermudah mempelajari matematika.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Bagi peneliti untuk memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam mengembangkan LKS matematika serta untuk memenuhi persyaratan penyelesaian Sarjana Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Peneliti berasumsi bahwa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam proses pembelajaran matematika dapat menggunakan LKS berbasis *problem based learning*. LKS dikembangkan dan disusun secara sistematis untuk menciptakan suasana yang memungkinkan siswa belajar dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Keterbatasan pengembangan LKS matematika berbasis model *problem based learning* adalah:

1. Materi pelajaran matematika yang dibahas hanya materi kelas V semester I untuk satu kompetensi dasar yaitu volume kubus dan balok.
2. Menggunakan model 4-D hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti.
3. Pada tahap pengembangan hanya sampai pada uji coba terbatas.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut didefinisikan istilah-istilah tersebut:

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁴ Pengembangan adalah serangkaian kegiatan menghasilkan suatu produk, yang mencakup mendesain, mengujicobakan dan mengevaluasi untuk memperoleh produk yang valid dan praktis.
2. Lembar Kerja Siswa (LKS) menurut Abdul Majid merupakan salah satu alat bantu pengajaran berupa lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa.¹⁵ Lembar kerja siswa adalah salah satu jenis alat bantu pembelajaran berupa perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan proses pembelajaran.
3. Pemecahan masalah merupakan adalah kemampuan melakukan operasi prosedural tindakan, tahap demi tahap secara sistematis, untuk memecah suatu persoalan atau masalah.¹⁶
4. Model *Problem Based Learning* merupakan rangkaian pembelajaran yang terdiri dari lima fase/langkah yaitu:
 - a. Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada peserta didik
 - b. Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti
 - c. Membantu investigasi mandiri dan kelompok
 - d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
5. Bahan pembelajaran dikatakan valid jika pengembangan bahan ajar tersebut sesuai prosedural, didasarkan pada bidang pengetahuan dan teori pengembangan bahan ajar dan keterkaitan antara struktur dalam bahan ajar.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Alfabeta, 2009), hlm. 407.

¹⁵ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2013),hlm. 374.

¹⁶ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011),hlm.52.

Komponen huruf konsisten satu sama lainnya. Dan telah melalui tahap validasi oleh dosen ahli atau validator.

6. Bahan pembelajaran dikatakan praktis jika menurut praktisi bahan ajar tersebut dapat diterapkan dengan mudah.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.