

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika mempunyai peran yang penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, matematika berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Kline dalam Erman Suherman bahwa matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.¹ Mengingat pentingnya matematika sehingga menjadikan matematika sebagai pelajaran wajib pada tiap jenjang pendidikan mulai jadi jenjang pendidikan sekolah dasar sampai jenjang pendidikan sekolah menengah. Pelajaran matematika yang diajarkan disekolah berfungsi sebagai alat, pola pikir, dan ilmu pengetahuan. Pentingnya matematika telah dijelaskan dalam Al Qur'an surat Al-Jin ayat 28 :²

لِيَعْلَمَ أَنْ قَدْ أَبْلَغُوا رَسُولَاتِ رَبِّهِمْ وَأَحَاطَ بِمَا لَدَيْهِمْ وَأَحْصَى كُلَّ شَيْءٍ عَدَدًا

Terjemahan :“Agar Dia Mengetahui, bahwa rasul-rasul itu sungguh, telah menyampaikan risalah Tuhan-nya, sedang (ilmu-Nya) meliputi

¹ Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA, 2003), hlm. 17.

² Depertemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahanny*, (Bandung: CV. Diponegoro, 2010), hlm. 458.

apa yang ada pada mereka, dan Dia Menghitung segala sesuatu satu persatu.”

Pentingnya matematika dapat dilihat bahwa belajar matematika tidak hanya memerlukan keterampilan menghitung tetapi juga memerlukan kecakapan untuk berfikir dan beralasan secara matematis untuk menyelesaikan soal-soal dan mempelajari ide-ide baru yang akan dihadapi siswa dimasa yang akan datang.³ Salah satu kemampuan yang penting dimiliki oleh siswa agar mampu memiliki kecakapan dan beralasan secara matematis yaitu memiliki kemampuan pemahaman konsep matematis. Pemahaman konsep sebagai kunci utama dari semua aspek kemampuan matematis siswa. Siswa akan mampu menyelesaikan suatu permasalahan apabila telah memiliki pemahaman yang baik, Oleh karena itu, pemahaman konsep merupakan kemampuan yang sangat penting dimiliki oleh siswa.

Pada pembelajaran matematika siswa dituntut untuk memiliki kemampuan pemahaman konsep berupa landasan untuk memahami dan menyelesaikan permasalahan matematika. Kemampuan pemahaman konsep sangat penting bagi siswa dalam pembelajaran matematika karena materi pelajaran matematika yang saling berkaitan, untuk mempelajari suatu materi baru, siswa harus memahami konsep dan menguasai materi sebelumnya. Sebagaimana menurut NCTM dalam John Van De Walle “Para siswa harus belajar matematika dengan pemahaman, secara aktif membangun

³ John Van De Walle, *Matematika Pengembangan Sekolah Dasar dan Menengah* Jilid 1 Edisi 6, (Jakarta: Erlangga, 2006), hlm. 3.

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.

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

pengetahuan baru dari pengalaman dan pengetahuan sebelumnya”.⁴ Oleh karena itu siswa harus memahami dan menguasai pengetahuan yang telah dipelajari sebelum mempelajari pengetahuan yang baru.

Objek kajian matematika bersifat abstrak yang tidak dapat dilihat bentuk nyatanya dan tidak dapat dibayangkan siswa menimbulkan asumsi negatif mengenai matematika dalam pikiran siswa, seperti, matematika adalah pelajaran yang sulit, membingungkan dan identik dengan angka yang membosankan. Asumsi-asumsi negatif siswa mengenai matematika sudah tertanam dalam pikiran siswa sehingga menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika dan menimbulkan rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan salah seorang guru matematika SMP Negeri 1 Siak Hulu diketahui bahwa pemahaman konsep matematis siswa masih rendah. Adapun hal yang menunjukkan rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yaitu jika siswa diberikan soal yang berbeda dari contoh yang diberikan guru ada beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut karena siswa kurang memahami maksud soal dan siswa cenderung menghafal rumus. Selain itu, rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa disebabkan oleh siswa pasif saat proses pembelajaran, masih banyak siswa yang enggan bertanya jika mereka mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Dari hasil penjelasan tersebut diketahui bahwa beberapa

⁴ *Ibid.*

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.

siswa masih belum mampu memahami konsep dari suatu materi yang dipelajari dengan baik sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa masih rendah.

Pada proses pembelajaran guru telah melakukan berbagai usaha untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa, seperti guru telah menerapkan metode seperti metode pembelajaran langsung dengan menjelaskan materi, contoh soal dan pemberian tugas dan telah menggunakan alat peraga sederhana dalam menunjang pembelajaran, dalam pembelajaran guru lebih berperan aktif dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran terbilang kurang.

Berdasarkan situasi tersebut diharapkan adanya upaya yang lebih efektif dan efisien dalam upaya memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Karena Allah telah menjelaskan bahwa setelah kesulitan pasti ada kemudahan, sebagaimana yang terdapat dalam surat Al-Insyirah ayat 5-6:⁵

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Terjemahan: (5) Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (6) sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

Permasalahan yang terjadi pada siswa dalam proses pembelajaran tersebut perlu dicari solusinya agar mampu memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan

⁵ Depertemen Agama RI, *Op. Cit.*, hlm. 478.

agar membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan mampu untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. yaitu dengan menginovasikan media pembelajaran dengan mengoptimalkan berbagai fungsi dan manfaat media yang seharusnya menunjang pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika yaitu salah satu tujuannya pemahaman konsep. Media pembelajaran diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar, dengan media siswa dapat termotivasi, terlibat secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera, siswa dalam belajar dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.⁶ Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga timbul ketertarikan untuk belajar.⁷

Salah satu media pembelajaran adalah media bentuk software *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* merupakan aplikasi yang dirancang untuk membuat animasi dengan keunggulan ketajaman gambar grafis.⁸ Penyajian pada *Macromedia Flash* yang menarik karena adanya permainan warna, huruf dan animasi akan lebih merangsang anak untuk mengetahui

⁶ Muhibuddin Fadhli, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar, pada *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 3 No.1*, (Ponorogo: Universitas Ponorogo, 2015), hlm. 1.

⁷ Arda, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bebas Komputernya Untuk Siswa SMP Kelas VIII, pada *Jurnal e-Jurnal Mitra Sains Vol. 3 No. 1*, (Tadulako: Universitas Tadulako, 2015), hlm. 69.

⁸ J. Handika, Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar, pada *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, (Madiun: IKIP PGRI, 2012), hlm. 110.

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

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

lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang ada, pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa, dapat diperbanyak sesuai kebutuhan. Dengan adanya media pembelajaran dengan *Macromedia Flash* memungkinkan siswa tidak menghafal lagi mengenai konsep-konsep matematika karena hal abstrak bisa dilihat dalam bentuk real oleh siswa dan media pembelajaran *Macromedia Flash*

Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Macromedia flash* berbasis pendekatan konstruktivisme untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Pendekatan konstruktivisme berpandangan bahwa pengetahuan merupakan perolehan individu melalui keterlibatan aktif dalam menempuh proses belajar.⁹ Pengetahuan dibangun dalam pikiran siswa didasarkan pada pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya oleh siswa dan dikembangkan melalui proses pembelajaran. Beberapa media pembelajaran yang ada pada dasarnya merupakan suatu sarana untuk menyampaikan pesan ataupun informasi agar dapat diterima dengan baik bahkan menarik¹⁰

Pembelajaran matematika dengan media tidak hanya sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa, tapi dengan menggunakan media guru mampu memfasilitasi siswa untuk membangun suatu konsep oleh dirinya sendiri dan mensyaratkan suatu proses belajar mengajar yang memungkinkan siswa terlibat aktif secara mental membangun pengetahuannya dengan dilandasi

⁹ Benny A Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: PT Dian Rakyat, 2010), hlm. 157.

¹⁰ Syaiful Fahmi, Pengembangan Multimedia *Macromedia Flash* dengan Pendekatan Kontesktual dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika, *Jurnal AgriSains Vol. 5 No.2*, hlm. 174.

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

oleh struktur kognitif (skema awal) yang telah dimilikinya sehingga pembelajaran menjadi bermakna serta dapat menarik perhatian siswa untuk belajar matematika sehingga siswa mampu memiliki kemampuan pemahaman konsep matematis yang baik.

Berdasarkan pemikiran tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Siak Hulu”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis pendekatan konstruktivisme untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis pendekatan konstruktivisme untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa yang praktis?
3. Bagaimana kemampuan pemahaman konsep siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis pendekatan konstruktivisme?

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

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis pendekatan konstruktivisme untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa yang valid.
2. Mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis pendekatan konstruktivisme untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa yang praktis
3. Mendeskripsikan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis pendekatan konstruktivisme untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran *Macromedia flash* berbasis pendekatan konstruktivisme untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yaitu:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* dan berbasis pada pendekatan Konstruktivisme.
2. Media pembelajaran *Macromedia flash* memuat materi kubus dan balok tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).
3. Media pembelajaran *Macromedia flash* yang dikembangkan memenuhi syarat valid dari ahli teknologi pendidikan dan materi pembelajaran serta syarat praktis dari respon siswa

4. Media pembelajaran *Macromedia flash* dikembangkan sesuai dengan kemampuan yang akan difasilitasi yaitu kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.
5. Produk yang dikembangkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, mengesankan, bermakna dan mampu memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dalam pembelajaran matematika

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan agar diperoleh media pembelajaran *Macromedia flash* berbasis pendekatan konstruktivisme yang valid, praktis dan mampu memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash* masih jarang digunakan, padahal penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash* dapat menghilangkan suasana bosan dalam pembelajaran matematika, meningkatkan motivasi siswa, mempermudah siswa memahami materi dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Oleh sebab itu produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis pendekatan konstruktivisme ini dapat dijadikan suatu inovasi dalam pembelajaran matematika, dan produk yang dihasilkan mampu memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Agar lebih optimal dan terarahnya pengembangan media pembelajara

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.

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

Macromedia Flash, maka ada asumsi dan pengembangan dalam pengembangan sebagai berikut :

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis pendekatan konstruktivisme mampu memfasilitasi pemahaman konsep matematis siswa mengenai kubus dan balok
 - b. Media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis pendekatan konstruktivisme yang dikembangkan telah memenuhi syarat valid dari ahli teknologi pendidikan dan materi pembelajaran serta syarat praktis dari respon siswa
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Pengembangan media pembelajaran *Macromedia flash* berbasis pendekatan konstruktivisme yang dibuat hanya untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.
 - b. Media pembelajaran *Macromedia flash* berbasis pendekatan konstruktivisme yang dikembangkan pada materi kubus dan balok pada tingkat Sekolah Menengah Pertama kelas VIII.

G Defenisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran dalam memahami judul penelitian ini. Maka penulis memberikan penjelasan istilah-istilah pokok terhadap judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis pendekatan konstruktivisme sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep matematika adalah mengerti benar tentang konsep

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

matematika, yaitu siswa dapat menerjemahkan, menafsirkan dan menyimpulkan suatu konsep matematika berdasarkan pembentukan pengetahuannya sendiri, bukan sekedar menghafal.¹¹

2. Pendekatan konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang memandang bahwa dalam proses belajar siswa telah memiliki konsepsi atau pengetahuan awal. Keberhasilan belajar yang dicapai siswa tidak hanya bergantung pada situasi dan lingkungan pembelajaran yang diciptakan oleh guru tetapi juga bergantung pada pengetahuan awal yang telah dimiliki anak sebelumnya.¹²
3. Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan¹³.
4. *Macromedia Flash* adalah *software* yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara.¹⁴

¹¹ Vivi Utari, dkk, Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Melalui Pendekatan PMR Dalam Pokok Bahasan Prisma dan Limas, *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 1 No. 1*, (Padang: UNP, 2012), hlm. 34.

¹² Yusfita Yusuf dan Neneng Tita Rosita, Penggunaan Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa, *Symmerry Pasundan Journal of Reserch in Mathematics Learning and Education*, (Sumedang: STKIP Sebelas April, 2016), hlm. 14.

¹³ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatul Rusydiah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), hlm. 124.

¹⁴ Majidah Khairani dan Dian Febrinal, Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX, pada Jurnal IPTEKS Terapan *Research of Applied Science and Education V10.i2 (95-102) ISSN: 1979-9292*, (Bukittinggi: STKIP Al-Ikhsunnah, 2016), hlm. 2.