

Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SD

Muhamad Idris¹, Suroyo², Yus Alvar Saabighoot³, Houtman⁴

¹⁻³Program Studi Magister Pendidikan Dasar Reguler Universitas Terbuka Indonesia,

⁴Universitas Muhammadiyah Palembang Indonesia

*Penulis Koresponden, email: wowidrus240@gmail.com

Diterima: 23-10-2022

Disetujui: 14-11-2022

Abstrak

Penelitian dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbantuan multimedia pada hasil belajar matematika berdasarkan gaya belajar pada siswa kelas V di Kecamatan Cisoka. Populasi sebanyak 165 siswa kelas V di SDN Jeungjing I, II dan III sedangkan sampel penelitian sebanyak 74 siswa. Instrumen penelitian berupa angket dan tes. Hipotesis pertama nilai $F_{hitung} = 199,36$ dan nilai pada $F_{tabel} = 3,97$, hipotesis kedua nilai mean gaya belajar analitik kelas eksperimen sebesar 44 dengan standar deviasi sebesar 1,854, sedangkan gaya belajar global nilai mean sebesar 11 standar deviasi 2,278, hipotesis ketiga nilai $F_{hitung} = 137,16$ dan nilai $F_{tabel} = 4,13$, hipotesis keempat nilai $F_{hitung} = 454,59$ dan nilai $F_{tabel} = 4,13$, hipotesis kelima nilai $F_{hitung} = 601,183$, nilai $F_{tabel} = 3,91$. Hasil analisis memperlihatkan pengaruh model pembelajaran berbantuan multimedia pada hasil belajar matematika berdasarkan gaya belajar siswa kelas V di Kecamatan Cisoka.

Kata Kunci: model pembelajaran, berbantuan, multimedia, hasil belajar, gaya belajar.

Abstract

The study was conducted to determine the effect of multimedia-assisted learning models on mathematics learning outcomes based on learning styles in fifth grade students in Cisoka District. The population is 165 fifth grade students at SDN Jeungjing I, II and III while the research sample is 74 students. Research instruments in the form of questionnaires and tests. The first hypothesis is the value of $F_{count} = 199.36$ and the value of $F_{table} = 3.97$, the second hypothesis is the mean value of the experimental class analytical learning style is 44 with a standard deviation of 1.854, while the global learning style is 11 standard deviations of 2.278, the third hypothesis is the $F_{count} = 137.16$ and the value of $F_{table} = 4.13$, the fourth hypothesis the value of $F_{count} = 454.59$ and the value of $F_{table} = 4.13$, the fifth hypothesis the value of $F_{count} = 601.183$, the value of $F_{table} = 3.91$. The results of the analysis show the effect of multimedia-assisted learning models on mathematics learning outcomes based on the learning styles of fifth grade students in Cisoka District.

Keywords: learning model, assisted, multimedia, learning outcomes, learning style.

Pendahuluan

Setiap siswa mempunyai cara-cara belajar efektif yang berbeda, oleh karena itu maka setiap siswa tidak bisa mendapatkan perlakuan yang sama terutama bila dikaitkan dengan cara belajar efektif. Sebagai seorang guru sebaiknya mempunyai pemahaman yang luas terutama terhadap gaya belajar siswa yang menjadi tanggung jawabnya. Siswa dapat dengan mudah memahami suatu materi pembelajaran apabila dalam diri siswa itu sendiri merasa senang dan menyenangkan pada saat mengikuti pembelajaran.

Pada kegiatan observasi awal di sekolah yang menjadi tempat penelitian di kecamatan Cisoka Kabupaten Tangerang, terlihat rendahnya minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika. Hal tersebut tentu berakibat kurang baik, yaitu rendahnya hasil belajar dan pemahaman materi pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa menyatakan kurang suka terhadap pembelajaran matematika karena adanya anggapan bahwa matematika pembelajaran yang sulit, harus menghafal rumus-rumus yang jumlahnya sangat banyak (Hevriansyah dan Megawanti, 2017). Mata pelajaran matematika menjadi suatu ketakutan tersendiri bagi sebagian siswa yang memang mempunyai kesulitan dalam pembelajaran matematika tersebut dan sebaliknya menjadi gampang bagi siswa yang mempunyai kelebihan di bidang matematika (Nabila dan Abadi, 2020). Dari penjelasan tersebut dapat dibuat kesimpulan bahwa kesulitan dalam belajar matematika akan berimbas negatif pada hasil pembelajaran matematika secara keseluruhan.

Pada sebagian besar siswa dalam penyelesaian persoalan yang berhubungan dengan matematika lebih condong mengikuti apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga ketika siswa menemui permasalahan yang membutuhkan pengembangan maka siswa tersebut akan mengalami kesulitan, karena apa yang dijelaskan oleh guru tidak sepenuhnya dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang mereka hadapi (Budiarti & Jabar, 2016).

Dari uraian tersebut maka dapat digarisbawahi bahwa kemampuan kreativitas menjadi hal penting bagi siswa supaya bisa menentukan dan mempergunakan aturan dan desain yang cocok agar bisa dipergunakan dalam

upaya menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang harus mereka pecahkan. Perbedaan yang menjadi ciri khas siswa dalam kaitannya dengan kemampuan kreativitas ini karena tiap-tiap individu siswa mempunyai ragam yang tidak sama dalam memahami, menata dan beradaptasi dengan beragam informasi yang mereka terima pada saat mengikuti pembelajaran.

Peneliti mencoba menerapkan desain pembelajaran sebagai acuan untuk dipergunakan yaitu pembelajaran berbasis multimedia. Kecanggihan dan perkembangan teknologi untuk saat ini sudah sangat cepat dan pesat, sehingga sarana atau media pembelajar dapat dengan mudah untuk dibuat dan kemudian diwujudkan dalam bentuk dikemas dalam bentuk audiovisual. Dalam penelitian ini bentuk media audiovisual yang digunakan adalah *Ms. Powerpoint*. Paket program itu dalam microsoft office yang dikembangkan oleh raksasa teknologi software yang bernama Microsoft. *Ms. Powerpoint* atau biasa dikenal dengan sebut *microsoft powerpoint* adalah salah satu software berbasis audiovisual (Daryanto, 2011: 156). Software ini dikembangkan untuk mempermudah kegiatan presentasi yang dikemas dalam bentuk *slide to slide* sehingga hasil akhirnya dapat berupa tayangan yang menarik, efektif dan efisien dengan tampilan yang modern. Dalam dunia pendidikan, *microsoft powerpoint* menjadi salah satu pilihan utama bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media *microsoft powerpoint* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena tampilan, bentuk dan proses penggunaan, penyimpanan dan penyampaiannya sangat praktis tidak terhalang oleh waktu dan tempat (Daryanto, 2011: 158).

Fokus permasalahan pada kegiatan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh dan interaksi antara model pembelajaran berbantuan multimedia pada perolehan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika berdasarkan gaya belajar analitik dan global pada perolehan hasil pembelajaran matematika. Penjelasan mengenai hal yang ingin dicapai sebagai tujuan akhir kegiatan penelitian adalah untuk mengetahui adanya pengaruh dan interaksi antara model pembelajaran berbantuan multimedia pada hasil belajar matematika berdasarkan gaya belajar analitik dan global

pada perolehan hasil pembelajaran matematika (Setyowati, Hidayati, dan Hermawan 2020).

Penjelasan mengenai hasil belajar adalah kecakapan yang dimiliki siswa setelah mempelajari suatu materi dan dibuktikan dengan hasil penilaian berupa tes. Kecakapan ini terdiri dari kecakapan kognitif, kecakapan afektif dan kecakapan psikomotorik (Nawi, 2012). Pendapat lain menjelaskan bahwa hasil belajar adalah akumulasi dari urutan kegiatan dalam proses belajar mengajar yang telah dilalui oleh siswa itu sendiri (Mardiah 2022).

Bersumber dari berbagai penjelasan tentang perolehan data hasil belajar siswa, maka pengertian hasil belajar dalam kaitannya dengan tujuan penelitian adalah kapasitas yang harus dimiliki oleh siswa setelah menerima materi pembelajaran. Kapasitas tersebut mencakup perspektif kognitif, perspektif afektif dan perspektif psikomotorik. Paramater untuk mengukur hasil belajar pada penelitian ini didasarkan pada definisi hasil belajar yang dikemukakan oleh Bloom (1976) yaitu perspektif pengetahuan, perspektif sikap dan perspektif keterampilan dan dalam penelitian ini difokuskan pada perspektif pengetahuan.

Kata matematika bersumber dari kata *manthanein* atau *mathema*. Kata tersebut mempunyai arti dipelajari, sedangkan *wiskuden* atau ilmu pasti adalah kutipan dari bahasa Belanda (Putra dan Prasetyo 2022; Shadiq, 2014:5). Pendapat lain menyebutkan bahwa pengertian matematika adalah seperangkat pengetahuan yang berhubungan dengan bermacam-macam komposisi yang bersifat imajiner dan relasi antar struktur yang tersusun secara rapi. Pembelajaran matematika sendiri mempunyai ciri khas yang spesifik yang menjadi pembeda dari disiplin ilmu yang lain (Nasruddin et al. 2021; Runtukahu dan Kandou, 2014:28).

Media dalam artian yang luas adalah sesuatu yang bisa memanfaatkan manusia dalam kesehariannya. Dikaitkan dengan proses pembelajaran, maka media adalah sesuatu yang membentuk suatu keadaan yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk dapat dipergunakan sebagai sarana mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap (Arsyad 2011). Dalam situasi ini, maka media adalah guru, buku, maupun lingkungan di sekitar

sekolah yang dapat dipergunakan oleh siswa sebagai media komunikasi dan sarana pembelajaran (Daryanto, 2011:4). Dikaitkan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran adalah satu alat berkomunikasi baik dalam bentuk *hardware* maupun *software* yang memungkinkan digunakan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran (Rusman, 2015: 56).

Gaya belajar dipandang sebagai suatu keunikan yang dimiliki oleh masing-masing siswa pada dimensi kognitif, dimensi afektif dan dimensi psikomotorik. Gaya belajar siswa ini menjadi salah satu jembatan yang menghubungkan antar individu siswa agar bisa tetap saling berkomunikasi dan berinteraksi secara aktif dalam lingkungan belajarnya (Ghufron dan Risnawita 2014:10). Ahli lain menyebutkan bahwa gaya belajar adalah gambaran tentang sistem belajar yang dilakukan oleh masing-masing individu agar dapat memperoleh informasi dan mekanisme yang bisa digunakan dalam mendalami suatu materi yang bersifat baru bagi dirinya (Priyatna, 2013:3). Gaya belajar adalah cara dan metode yang harus dikuasai oleh siswa pada saat pelaksanaan proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan daya serap materi dan informasi yang diberikan sehingga dapat terserap secara maksimal (Haroen 2018; Karim, 2015).

Metode

Jenis rancangan penelitian menggunakan desain eksperimen faktorial 2X2. Jumlah populasi seluruh siswa kelas V dari tiga sekolah yaitu SDN Jeungjing I, SDN Jeungjing II dan SDN Jeungjing III sebanyak 185 peserta siswa. Sebagai sampel penelitian yaitu SD Negeri Jeunjing I, kelas VA berjumlah 37 siswa kelas eksperimen dan kelas VB SD Negeri Jeunjing II berjumlah 37 siswa kelas kontrol. Pelaksanaan kegiatan penelitian menggunakan instrumen berupa lembar angket dan lembar tes pengetahuan sebagai alat pengumpul data. Analisis data hasil penelitian digunakan uji anova dua jalur. Uji anova dua jalur ini adalah suatu pengujian terhadap hipotesis komparatif dengan sampel lebih dari 2 spesimen dilakukan melalui pengelompokan data berdasarkan 2 faktor berpengaruh dan tersusun dalam baris dan kolom.

Hasil dan Pembahasan

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini mempergunakan analisis anova dua jalur dengan dibantu program SPSS 23. Untuk pengujian dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1

Hasil Uji Hipotesis Anova Dua Jalur

Dependent Variable: Hasil Belajar					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2965.483 ^a	3	988.494	129.662	.000
Intercept	101246.245	1	101246.245	13280.630	.000
Model Pembelajaran	2815.696	1	2815.696	369.339	.000
Gaya Belajar	16.885	1	16.885	2.215	.141
Model * Gaya	64.413	1	64.413	8.449	.005
Error	533.652	70	7.624		
Total	105398.000	74			
Corrected Total	3499.135	73			
a. R Squared = .847 (Adjusted R Squared = .841)					

Hipotesis Pertama

$F_{hitung} = 199,36$ dan angka F_{tabel} berada taraf ($\alpha = 0,05$) = 3.97. Pembuktian hipotesis pertama menjelaskan, Terdapat pengaruh relevan antara hasil belajar pada model pembelajaran berbantuan multimedia bila dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada model pembelajaran konvensional.

Hipotesis Kedua

Berdasarkan hasil penelitian nilai mean untuk gaya belajar analitik pada kelas eksperimen adalah 44, standar deviasi = 1,854, pada gaya belajar global dengan nilai mean sebesar 11 SD= 2,278. Sehingga dapat diambil suatu kesimpulan bahwa nilai mean gaya belajar analitik 44 > gaya belajar global 11 di kelas eksperimen, sehingga hasil belajar kelas eksperimen dengan gaya belajar analitik dan dengan gaya belajar global terdapat perbedaan. Hasil penelitian nilai mean untuk gaya belajar analitik pada kelas kontrol adalah sebesar 31 dengan standar deviasi sebesar 4,527, sedangkan untuk gaya

belajar global dengan nilai mean sebesar 31 standar deviasi 4,208. Sehingga dapat diambil suatu kesimpulan bahwa nilai mean gaya belajar analitik 31= gaya belajar global 31 di kelas kontrol, sehingga disimpulkan perolehan hasil belajar kelas kontrol antara gaya belajar analitik dan gaya belajar global terdapat perbedaan dengan dilihat dari perolehan standar deviasi yaitu $4,527 > 4,208$. Dari penjelasan di atas maka pada hipotesis kedua didapatkan simpulan : adanya perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan gaya belajar global dengan siswa menggunakan gaya belajar analitik.

Hipotesis Ketiga

Nilai $F_{hitung} = 137,16$ dan F_{tabel} pada taraf $(\alpha = 0,05) = 4,13$. Hipotesis ketiga mengungkapan : siswa dengan gaya belajar global, terdapat pengaruh model pembelajaran berbantuan multimedia dan model pembelajaran konvensional pada hasil belajar siswa.

Pengujian hipotesis ke empat dan kelima menggunakan hasil perbandingan nilai mean sebagai berikut.

Tabel 2
Hasil Mean Gaya Belajar Global dan Analitik

Dependent Variable: Hasil Belajar					
Kelas	Gaya Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Eksperimen	Global	41.824	.670	40.488	43.159
	Analitik	44.650	.617	43.419	45.881
Kontrol	Global	31.333	.651	30.035	32.631
	Analitik	30.421	.633	29.158	31.684

Hipotesis Keempat

Nilai $F_{hitung} = 454,59$ dan F_{tabel} pada taraf $(\alpha = 0,05) = 4,13$. Pada hipotesis keempat ini terungkap: siswa yang memiliki gaya belajar analitik, terdapat pengaruh pada model pembelajaran berbantuan multimedia dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar pada siswa.

Hipotesis Kelima

Pada analisis uji F nilai $F_{hitung} = 601,183$, F_{tabel} pada taraf $(\alpha = 0,05) = 3,91$. Dari nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} diperoleh penjelasan nilai koefisien $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga dapat dibuktikan adanya interaksi pengaruh pada

penerapan model pembelajaran berbantuan multimedia dan penggunaan gaya belajar pada hasil belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat dari Slameto (2010) bahwa Penggunaan media dan model pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Gaya belajar merupakan faktor internal merupakan faktor lain dari dalam siswa itu yang terpengaruh dalam penggunaan multimedia selama belajar. Skinner dalam Haroen (2018), Belajar merupakan proses seseorang beradaptasi atau menyesuaikan tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Proses itu menjadi usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Multi media termasuk salah satu bentuk interaksi pembelajaran yang mempengaruhinya.

Tohirin (2012) kemudian mengemukakan anjuran dalam pengembangan gaya belajar. “Gunakan potensi-potensi atau organ psiko-psikis, seperti akal, indera penglihatan (mata), dan pendengaran (telinga) untuk melakukan kegiatan belajar. Sebagai alat belajar, akal merupakan potensi kejiwaan manusia berupa sistem psikis yang kompleks untuk menyerap, mengolah, menyimpan, dan memproduksi kembali item-item informasi dan ilmu pengetahuan. Selanjutnya, mata dan telinga merupakan alat fisik yang berguna untuk menerima informasi visual dan informasi verbal.”

Penutup

Kesimpulan hipotesis 1 membuktikan terdapat pengaruh hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran berbantuan multimedia dan siswa dengan penggunaan model pembelajaran konvensional. Hipotesis 2 membuktikan adanya perbedaan hasil belajar belajar siswa gaya belajar global dan siswa gaya belajar analitik. Hipotesis 3 membuktikan siswa gaya belajar global, berpengaruh pada model pembelajaran berbantuan multimedia dan model pembelajaran konvensional pada hasil belajar matematika pada siswa. Hipotesis 4 membuktikan siswa gaya belajar analitik, berpengaruh

terhadap penggunaan model pembelajaran berbantuan multimedia dan penggunaan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika pada siswa. Hipotesis 5 membuktikan adanya interaksi pengaruh penggunaan model pembelajaran berbantuan multimedia dan gaya belajar pada hasil belajar matematika siswa.

Berdasar pembuktian hipotesis, maka sebagai bahan masukan terhadap pelaksanaan pembelajaran khususnya matematika ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan yaitu (1) pemilihan gaya belajar sesuai dengan karakteristik siswa masing-masing sehingga apapun penggunaan model pembelajaran tidak akan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Penggunaan metode, model dan media pembelajaran berbantuan multi media dengan *powerpoint* dapat terus dikembangkan dan tidak pada pembelajaran matematika semata tetapi dapat diterapkan pada pembelajaran lainnya. Model Pembelajaran berbantuan multimedia dengan *powerpoint* masih jarang dipergunakan, sehingga diperlukan pembinaan secara terus menerus sehingga dapat lebih mengoptimalkan proses pembelajaran dan peningkatan kualitas guru secara relevan.

Daftar Pustaka

- Anggitasari, B. dan Utama. 2019. *Gaya Dan Hasil belajar Matematika Pada Siswa SMK. Jurnal Managemen Pendidikan*. <http://journals.ums.ac.id/index.php/jmp/article/view/6396>
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Bloom, 1976. *Human Characteristic and School Learning*. New York : McGraw Hill Book Co
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fraenkel, Jack. R., and Norman E. Wallen. 2012. *How to Design and Evaluate Research in Education 8th Edition*. Boston: McGraw-Hill Higher Education.
- Ghufron, M. dan Risnawati, N.R. 2014. *Teori - Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-. Ruzz Media
- Haroen, Hilman. 2018. "Gaya Belajar Siswa Bagi Burhanuddin Zarnuji." *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman* 8(1):17–34.
- Hartono, Bambang. 2013. *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hevriansyah & Megawanti. 2017. "Pengaruh Kemampuan Awal terhadap Hasil belajar Matematika." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i1.1893>

- Irham, M dan Wiyani, N. 2013. *Psikologi Pendidikan : Teori dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Jabar, Abdul dan Indah Budiarti. 2016. “Pengaruh Kreativitas Terhadap Hasil belajar Matematika Siswa Kelas Viii SMPN 2 Banjarmasin”. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2 (2): 85-90.
- Lamatenggo, Nina, dkk. 2011. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mardiah, Ainal. 2022. “Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Irasional Melalui Penerapan Model Pembelajaran The Power Of Two Siswa Kelas X MIA 2 SMAN 1 BUKIT Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020.” *Intersections* 7(1):20–29. doi: 10.47200/INTERSECTIONS.V7I1.1134.
- Nabillah, T., & Abadi, P. A. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil belajar Siswa. *Sesiomadika*, 2(3), 659–663. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Nasruddin, Muhammad, Toto Hermawan, Diyah Sari, Tri Ratna Herawati, dan Juhri Juhri. 2021. “Integrasi Pendidikan Akidah dan Matematika dalam Novel Guru Aini Karya Andrea Hirata.” *Intersections* 6(2):22–29. doi: 10.47200/INTERSECTIONS.V6I2.820.
- Nawi, M. 2012. “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Penalaran Formal Terhadap Hasil belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas (Swasta) Al Ulum Medan.” *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 9 (1): 81 – 96
- Putra, Aji Permana, dan dias Prasetyo. 2022. “Peran Etnomatematika Dalam Konsep Dasar Pembelajaran Matematika.” *Intersections* 7(2):1–9. doi: 10.47200/INTERSECTIONS.V7I2.1312.
- Runtukahu dan Kandou. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak. Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta : Ar-ruz Media
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan. Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Rajawali.
- Setyowati, Erna, Ika Septi Hidayati, dan Toto Hermawan. 2020. “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur.” *Intersections* 5(2):26–37. doi: 10.47200/intersections.v5i2.553.
- Shadiq, F. 2014. *Pembelajaran Matematika Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta