

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Lembar Kerja Siswa (LKS)

1. Pengertian Lembar Kerja Siswa (LKS)

Menurut Nurdin dan Adriantoni (2016:111) lembar kerja siswa atau sering disingkat dengan LKS adalah lembaran-lembaran yang digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran, serta berisi tugas yang dikerjakan oleh siswa baik berupa soal maupun kegiatan yang akan dilakukan peserta didik. LKS biasanya berupa petunjuk, langkah untuk menyelesaikan suatu tugas, suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya (Depdiknas, 2008: 13). Prastowo (2014: 269) mengemukakan bahwa LKS merupakan suatu bahan ajar cetak yang berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan siswa, baik bersifat teoretis dan/atau praktis, yang mengacu kepada kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dan penggunaannya tergantung dengan bahan ajar lain. Selanjutnya Hamdani (2011: 74) menyebutkan bahwa LKS merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana mendukung pelaksanaan rencana pembelajaran. Lembar kerja siswa merupakan alat belajar siswa yang memuat berbagai

kegiatan yang akan dilaksanakan oleh siswa secara aktif (Trianto, 2015: 243).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa lembar kerja siswa adalah lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa yang di dalamnya disesuaikan dengan kompetensi dasar & tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sebagai penunjang dalam pelaksanaan kegiatan belajar untuk membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

2. Fungsi Lembar Kerja Siswa (LKS)

Fungsi dari adanya Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah sebagai berikut :

- a) sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik;
 - b) sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan;
 - c) sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih;
 - d) memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik
- (Prastowo, 2015: 205-206).

3. Kegunaan Lembar Kerja Siswa (LKS)

Kegunaan dari Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah sebagai berikut :

- a) Memberikan pengalaman konkret bagi siswa;

- b) Membantu variasi belajar;
- c) Membangkitkan minat siswa;
- d) Meningkatkan retensi belajar mengajar;
- e) Memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien (Sukamto dalam Nurdin dan Adriantoni. 2016: 113)

4. Unsur-unsur Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai Bahan Ajar

Menurut Depdiknas (2008: 23) Lembar Kerja Siswa (LKS) terdiri dari enam unsur utama yang meliputi: judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.

Selanjutnya Depdiknas juga menjelaskan secara lebih spesifik, format LKS meliputi delapan unsur, yaitu: judul, kompetensi dasar yang akan dicapai, waktu penyelesaian, peralatan atau bahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat, langkah kerja, tugas yang harus dilakukan, dan laporan yang harus dikerjakan (Depdiknas, 2008: 23).

5. Prosedur penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS)

Prosedur penyusunan lembar kerja siswa (LKS) sebagai berikut:

- a) Menentukan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran untuk dimodifikasi ke bentuk pembelajaran dengan LKS.

- b) Menentukan keterampilan proses terhadap kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- c) Menentukan kegiatan yang harus dilakukan siswa sesuai dengan kompetensi dasar indikator dan tujuan pembelajaran.
- d) Menentukan alat, bahan dan sumber belajar.
- e) Menemukan perolehan hasil sesuai tujuan pembelajaran
(Nurdin dan Adriantoni, 2016: 113-114)

6. Kelebihan Lembar Kerja Siswa (LKS)

Menurut Nurdin dan Adriantoni (2016: 116-117) kelebihan lembar kerja siswa (LKS) sebagai berikut:

- a) Guru dapat menggunakan lembar kerja siswa sebagai media pembelajaran mandiri bagi peserta didik
- b) Meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar
- c) Praktis dan harga cenderung terjangkau tidak terlalu mahal
- d) Materi di dalam LKS lebih ringkas dan sudah mencakup keseluruhan materi
- e) Dapat membuat siswa berinteraksi dengan sesama teman
- f) Kegiatan pembelajaran menjadi beragam dengan LKS
- g) Sebagai pengganti media lain ketika media audio visual misalnya mengalami hambatan dengan listrik maka kegiatan pembelajaran dapat diganti dengan media LKS

- h) Tidak menggunakan listrik sehingga bisa digunakan oleh SD di pedesaan maupun di perkotaan.

7. Kekurangan Lembar Kerja Siswa (LKS)

Menurut Nurdin dan Adriantoni (2016: 117) kekurangan lembar kerja siswa (LKS) sebagai berikut:

- a) Soal-soal yang tertunag pada lembar kerja siswa cenderung monoton, bisa muncul bagian berikutnya maupun bab setelah itu.
- b) Adanya kekhawatiran karena guru hanya mengandalkan media LKS tersebut serta memanfaatkannya untuk kepentingan pribadi. Misalnya siswa disuruh mengerjakan LKS kemudian guru meninggalkan siswa dan kembali untuk membahas LKS itu.
- c) LKS yang dikeluarkan penerbit cenderung cocok antara konsep yang akan diajarkan dengan LKS tersebut.
- d) LKS hanya melatih siswa untuk menjawab soal, tidak efektif tanpa ada sebuah pemahaman konsep materi secara benar.
- e) Di dalam LKS hanya bisa menampilkan gambar diam tidak bisa bergerak, sehingga siswa terkadang kurang dapat memahami materi dengan cepat.
- f) Media cetak hanya lebih banyak menekankan pada pelajaran yang bersifat kongnitif, jarang menekankan pada emosi dan sikap.

- g) Menimbulkan pembelajaran yang membosankan bagi siswa jika tidak dipadukan dengan media lain.

B. Model *Discovery Learning*

1. Pengertian Model *Discovery Learning*

Secara bahasa, *discovery* berasal dari kata dalam bahasa Inggris yang berarti penemuan. Adapun pengertiannya secara istilah setiap ahli memberikan pengertian yang berbeda-beda namun mempunyai maksud yang sama. Beberapa ahli berpendapat tentang belajar penemuan atau *discovery learning*, diantaranya:

- a) Andi Prastowo : *discovery learning* adalah proses belajar yang di dalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final), tetapi peserta didik dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya (Prastowo, 2016: 186).
- b) Syafruddin Nurdin dan Adriantoni : *discovery* merupakan model pembelajaran yang melibatkan berbagai proses mental siswa untuk menemukan suatu pengetahuan (konsep dan prinsip) dengan cara mengasimilasi berbagai pengetahuan (konsep dan prinsip) yang dimiliki siswa (Nurdin dan Adriantoni, 2016: 214).
- c) Munir : penemuan atau *discovery* adalah pendekatan induktif dalam proses belajar di mana peserta didik memecahkan masalah dengan melakukan percobaan (Munir, 2012:62).

- d) Ratna Wilis Dahar: *discovery learning* mengajarkan keterampilan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain dan meminta para siswa untuk menganalisis dan memanipulasi informasi, tidak hanya menerima saja (Dahar, 2011: 80)
- e) Mohammad Takdir Illahi : *discovery learning* merupakan model yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari (Illahi: 2012: 33-34).
- f) Nana Syaodih Sukmadinata : *discovery learning* adalah belajar yang lebih menekankan aktivitas siswa yang dapat membangkitkan keaktifan, motivasi belajar, kemampuan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, dan kemandirian (Sukmadinata: 2011: 166).
- g) Ali Hamzah dan Muslisrarini: *discovery learning* adalah suatu proses peserta didik menemukan sendiri pola-pola struktur matematika melalui pengalaman belajar yang harus dipelajari yang tidak disajikan dalam bentuk final, sehingga peserta didik diwajibkan melakukan aktivitas mental sebelum yang dipelajari itu dapat dipahami (Hamzah dan Muslisrarini, 2014: 270).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri sehingga hasil

penemuan tersebut mampu bertahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan siswa.

2. Fungsi Model *Discovery Learning*

Beberapa fungsi dari *discovery learning* yaitu sebagai berikut:

- a) Membangun komitmen (*commitment building*) di kalangan peserta didik untuk belajar, yang diwujudkan dengan keterlibatan, kesungguhan, dan loyalitas terhadap mencari dan menemukan sesuatu dalam proses pembelajaran
- b) Membangun sikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pengajaran
- c) Membangun sikap percaya diri (*self confidence*) dan terbuka (*openness*) terhadap hasil temuannya (Hanafiah, M., dan Cucu Suhana, 2012:78)

3. Prosedur Aplikasi *Discovery Learning*

Menurut Syah (2017: 243) dalam mengaplikasikan *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

- a) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Guru memulai kegiatan belajar mengajar dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas

belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah;

b) *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

c) *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis.

d) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya lalu ditafsirkan.

e) *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data *processing*.

f) *Generalization* (Generalisasi)

Tahap generalisasi atau menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Adapun menurut Prastowo (2016: 186-187), langkah-langkah pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- a) Merumuskan masalah yang akan diberikan kepada peserta didik dengan data secukupnya. Perumusannya harus jelas dan hilangkan pernyataan multitafsir.
- b) Berdasarkan data yang diberikan guru, peserta didik menyusun, memproses, mengorganisasi, dan menganalisis data tersebut.
- c) Peserta didik menyusun prakiraan dari hasil analisis yang dilakukannya.
- d) Bila dipandang perlu, prakiraan yang telah dibuat peserta didik tersebut hendaknya diperiksa oleh guru.
- e) Apabila telah diperoleh kepastian tentang kebenaran prakiraan tersebut, maka verbalisasi prakiraan sebaiknya diserahkan juga kepada peserta didik untuk menyusunnya.
- f) Sesudah peserta didik menemukan apa yang dicari, hendaknya guru menyediakan soal latihan atau soal tambahan untuk memeriksa apakah hasil penemuan itu benar.

Dalam penelitian ini prosedur yang akan digunakan peneliti yaitu sesuai dengan prosedur yang dikemukakan oleh Syah (2017: 243) yaitu *stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), *problem*

statement (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), dan *generalization* (generalisasi).

4. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Menurut Suryosubroto (2009:185-186) kelebihan model *discovery learning* sebagai berikut:

- a) Membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
- b) Pengetahuan yang diperoleh merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh.
- c) Membangkitkan gairah belajar pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah penyelidikannya, menemukan keberhasilan.
- d) Memberikan kepada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.
- e) Siswa lebih mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga ia lebih merasa terlibat dan bermotivasi sendiri untuk belajar.
- f) Membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan.

Selain itu, menurut Roestiyah N.K (2012: 20-21) kelebihan model *discovery learning* sebagai berikut:

- a) Membantu siswa untuk mengembangkan; memperbanyak kesiapan; serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/pengenalan siswa
- b) Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut
- c) Dapat membangkitkan kegairahan belajar para siswa
- d) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing
- e) Mampu mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat
- f) Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri
- g) Berpusat pada siswa tidak pada guru, guru hanya sebagai teman belajar saja membantu bila diperlukan.

5. Kekurangan Model *Discovery Learning*

Kekurangan model *discovery learning* sebagai berikut (Hanafiah, M., dan Cucu Suhana, 2012:79):

- a) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.

- b) Keadaan kelas di kita kenyataannya gemuk jumlah siswanya maka metode ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan.
- c) Guru dan siswa yang sudah sangat terbiasa dengan proses belajar mengajar gaya lama maka metode *discovery* dan *inquiry* ini akan mengecewakan.
- d) Ada kritik, bahwa proses dalam metode *discovery* dan *inquiry* terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memerhatikan perkembangan sikap dan keterampilan bagi siswa.

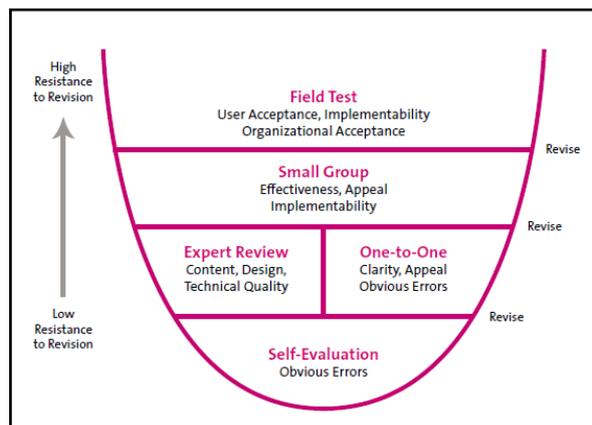
Selain itu, menurut Hamzah dan Muhlisrarini (2014:271) kekurangan dari *discovery learning* sebagai berikut:

- a) Siswa yang lamban mungkin bingung dalam usahanya mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal-hal yang abstrak.
- b) Kurang berhasil untuk mengajar kelas besar.
- c) Mungkin mengecewakan guru atau siswa yang terbiasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional.
- d) Dipandang terlalu mementingkan dalam memperoleh pengertian dan kurang memerhatikan diperolehnya sikap dan keterampilan.
- e) Dalam beberapa ilmu, fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide mungkin tidak ada.

- f) Tidak memberikan kesempatan untuk berpikir kreatif, jika pengertian-pengertian yang ditemukan sudah diseleksi oleh guru.

C. Teori Pengembangan Tessmer

Penelitian pengembangan Tessmer difokuskan pada 2 tahap yaitu tahap *preliminary* dan tahap *formative evaluation* (Tessmer, 1993: 15) yang meliputi *self evaluation*, *prototyping (expert review dan one-to-one*, dan *small group*), serta *field test*.



Gambar 2.1 *General Sequence F Formative Evaluation Type* (Tessmer, 1993:35)

D. Kualitas Produk Pengembangan

Kualitas produk pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) meliputi:

1. Aspek Kevalidan

Menurut Tessmer (1993: 15) bahan ajar dikatakan valid jika memenuhi validitas konten, desain, dan kualitas teknis. LKS

dikatakan valid apabila telah memenuhi criteria valid dengan revisi atau tanpa revisi. Berikut ini aspek yang harus dipenuhi untuk menghasilkan LKS yang valid.

a) Konten

- (1) Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi
- (2) Materi yang disajikan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran
- (3) Masalah yang disajikan mendorong siswa untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri
- (4) Sesuai dengan langkah-langkah *discovery learning* meliputi: *stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization.*
- (5) Kedalaman materi pada LKS
- (6) Kecukupan materi pada LKS
- (7) Terdapat latihan soal yang mengklarifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat atau syarat-syarat tertentu
- (8) Tingkat kesulitan materi sesuai dengan karakteristik siswa.

b) Konstruksi

- (1) Desain LKS berbasis model *discovery learning* sederhana dan komunikatif
- (2) Kesesuaian warna tulisan dan gambar isi LKS

- (3) Tampilan isi LKS menarik
 - (4) Kesesuaian antara ilustrasi gambar
 - (5) Kesesuaian ukuran huruf dan ukuran ketikan
 - (6) LKS disajikan secara sistematis
- c) Bahasa
- (1) Ketepatan ejaan
 - (2) Ketepatan tata bahasa
 - (3) Ketepatan struktur kalimat
 - (4) Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian

2. Aspek Kepraktisan

Menurut Tessmer (1993) karakteristik kepraktisan dapat dilihat dari segi efisien, kegunaan dan menarik atau tidaknya suatu pembelajaran. Adapun menurut Akker (1999: 10) produk pengembangan dikatakan praktis, dilihat dari sejauh mana pengguna menganggap produk yang dikembangkan itu menarik dan mudah digunakan.

Berdasarkan karakteristik kepraktisan di atas, maka LKS berbasis model *discovery learning* dapat dikatakan praktis jika memenuhi indikator sebagai berikut:

- a) Lembar kerja siswa mudah digunakan, dipahami dan dibawa

- b) Memiliki kegunaan untuk membantu siswa dalam memahami materi
- c) Menarik minat siswa untuk belajar matematika.

E. Materi dalam Penelitian

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah bangun ruang sisi datar. Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi 2017, KD 3.9 yaitu membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas), dan KD 4.9 yaitu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas) serta gabungannya. Adapun indikator pencapaian berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar adalah:

1. Membuat jaring-jaring kubus dan balok melalui benda konkret
2. Menemukan turunan rumus luas permukaan balok dan kubus
3. Menghitung luas permukaan kubus dan balok
4. Mengetahui jaring-jaring prisma sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya.
5. Menemukan syarat-syarat tertentu yang harus diketahui pada suatu soal agar luas permukaan limas bisa ditentukan
6. Menemukan pola tertentu untuk mengetahui turunan rumusan volume kubus dan balok
7. Menghitung volume kubus dan balok

8. Memahami proses dalam menemukan rumus volume prisma dan limas
9. Menghitung volume prisma dan limas
10. Menemukan hubungan antara diagonal ruang, diagonal bidang, dan bidang diagonal dalam bangun ruang sisi datar.
11. Menentukan panjang diagonal ruang, diagonal bidang, dan luas bidang diagonal
12. Menyelesaikan masalah yang melibatkan kubus, balok, prisma, atau limas
13. Menghitung luas permukaan bangun ruang sisi datar gabungan
14. Menghitung volume bangun ruang sisi datar gabungan
15. Menyelesaikan masalah yang melibatkan diagonal ruang, diagonal bidang, dan bidang diagonal.

Adapun indikator yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Menemukan rumus luas permukaan kubus dan balok
- b) Menghitung luas permukaan kubus dan balok

F. Bangun Ruang Sisi Datar

1. Luas Permukaan Bangun Ruang Sisi Datar

Luas permukaan bangun ruang sisi datar adalah jumlah dari seluruh luas sisi bangun ruang tersebut. Sedangkan banyaknya susunan kubus yang membentuk balok dapat dipandang sebagai volume balok.

- a) Luas permukaan bangun ruang sisi datar:
- b) Jaring-jaring kubus atau balok adalah bangun datar yang jika dilipat pada rusuk-rusuknya akan membentuk bangun ruang kubus atau balok.
- c) Rumus luas permukaan balok adalah:
- $$L = 2(p \times t) + 2(p \times l) + 2(l \times t),$$
- dengan p = panjang balok, l = lebar balok, dan t = tinggi balok
- d) Rumus permukaan kubus adalah:
- $$L = 6s^2,$$
- dengan s adalah panjang rusuk

G. Kajian Peneliti yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Ramadanti, Doni Sri (2014) dengan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis *Discovery Learning* pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII MTsN Lubuk Buaya Padang” menyimpulkan bahwa lembar kerja siswa yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Nizar, Harisman, dkk (2016) dengan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan LKS Dengan Model *Discovery Learning* Pada Materi Irisan Dua Lingkaran” menghasilkan LKS yang valid dan praktis serta memiliki efek potensial terhadap hasil belajar.

3. Mudrikah, Yeni (2016) dengan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan LKS Matematika Berbasis *Discovery Learning* pada Materi Turunan Fungsi untuk Kelas XI IPS di MA Patra Mandiri Plaju” menghasilkan produk akhir yang terkategori valid dilihat dari penilaian validator, dimana rata-rata skor hasil penilaian validator adalah 136.
4. Noviafitri, Selly, dkk (2016) dengan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Model *Discovery Learning* pada Pokok Bahasan Sudut Kelas VII” menghasilkan produk akhir yang valid dan praktis. Kevalidan LKS berdasarkan konten, desain, dan kualitas teknis. LKS berbasis model *discovery learning* yang dikembangkan terbukti memiliki efek potensial yang baik terhadap hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.