

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kerangka Konseptual

##### 1. Pengertian Keterampilan Bertanya Dasar

###### a. Pengertian Keterampilan Bertanya Dasar

Menurut J.S Badudu dan Sutan Muhammad Zain, Penerapan adalah hal, cara atau hasil.<sup>1</sup> Adapun menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktikkan, memasang. <sup>2</sup> Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Adapun unsur-unsur penerapan antara lain :

- 1) Adanya program yang dilaksanakan
- 2) Adanya kelompok target, yaitu masyarakat yang menjadi sasaran dan diharapkan akan menerima manfaat dari program tersebut.
- 3) Adanya pelaksanaan, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pelaksanaan maupun pengawasan dari proses penerapan tersebut.<sup>3</sup>

Keterampilan bertanya, bagi seorang guru merupakan keterampilan yang

---

<sup>1</sup>Badudu dan Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996), hal. 1487.

<sup>2</sup>Lukman Ali, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hal. 1044.

<sup>3</sup>Wahab, *Pendekatan dalam Keterampilan Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), hal. 45.

sangat penting untuk dikuasai. Mengapa demikian? Sebab melalui keterampilan ini guru dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih bermakna. Dapat anda rasakan, pembelajaran akan menjadi sangat membosankan manakala selama berjam-jam guru menjelaskan materi pelajaran tanpa diselingi dengan pertanyaan, baik hanya sekedar pertanyaan pancingan, atau pertanyaan untuk mengajak siswa berpikir. Oleh karena itu dalam setiap proses pembelajaran, strategi pembelajaran apa pun yang digunakan, bertanya merupakan kegiatan yang selalu merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Para ahli percaya pertanyaan yang baik memiliki dampak yang positif terhadap siswa, di antaranya :

- Bisa meningkatkan partisipasi siswa secara penuh dalam proses pembelajaran.
- Dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, sebab berpikir itu sendiri pada hakikatnya bertanya.
- Dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta menuntun siswa untuk menentukan jawaban.
- Memusatkan siswa pada masalah yang sedang dibahas.

Keterampilan bertanya dalam penerapan model-model pembelajaran baik CTL apalagi MPPKB, keberhasilannya sangat ditentukan. Mengapa demikian? Model-model pembelajaran yang demikian tidak menempatkan siswa sebagai objek belajar yang hanya bertugas mendengarkan, mencatat, dan menghafal

materi pelajaran. Akan tetapi, mendorong siswa untuk berperan secara aktif dalam mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya. Bagaimana proses mendorong siswa untuk menemukan itu akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam membimbing siswa melalui proses bertanya.<sup>4</sup>

Bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta respons dari seseorang yang dikenai. Respons yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Jadi bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan berpikir.<sup>5</sup>

Keterampilan bertanya adalah suatu pengajaran itu sendiri, sebab pada umumnya guru dalam pengajarannya selalu melibatkan/menggunakan tanya jawab. Keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari orang lain. Hampir seluruh proses evaluasi, pengukuran, penilaian, dan pengujian dilakukan melalui pertanyaan. Dalam proses investigasi, misalnya, pertanyaan yang baik akan menuntun kita pada jawaban yang sesungguhnya. Demikian juga sebaliknya, pertanyaan yang jelek akan menjauhkan kita dari jawaban yang memuaskan.<sup>6</sup>

Mengajukan pertanyaan dengan baik adalah mengajar yang baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada umumnya guru tidak berhasil menggunakan teknik bertanya yang efektif. Keterampilan bertanya menjadi penting jika

---

<sup>4</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: PT. Kencana PrenadaMedia Group, 2014), hal. 33-34.

<sup>5</sup>Hasibuan, Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja RosdaKarya, 2012), hal. 62.

<sup>6</sup>Supriyadi, *Strategi Belajar dan Mengajar*. (Yogyakarta: Dua Satria Offset, 2013), hal. 158.

dihubungkan dengan pendapat yang mengatakan berpikir itu sendiri adalah bertanya.

Bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta respons dari seseorang yang terkenal. Respons yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal seperti stimulus efektif yang mendorong kemampuan berpikir, antara lain :

- 1) Merangsang kemampuan berpikir siswa.
- 2) Membantu siswa dalam belajar.
- 3) Mengarahkan siswa pada tingkat interaksi belajar yang mandiri.
- 4) Meningkatkan kemampuan berpikir tingkat rendah ke tingkat yang lebih tinggi.
- 5) Membantu siswa dalam mencapai tujuan pelajaran yang dirumuskan.<sup>7</sup>

Penerapan keterampilan bertanya dasar merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menuntut kreatif siswa pada saat mengerjakan tugas-tugas dan siswa akan lebih lama daya ingatnya dan akan memahami apa yang telah ia temukan sendiri. Kegiatan keterampilan bertanya dasar pada pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi dalam menyampaikan menanggapi serta menjawab pertanyaan yang diajukannya. Pembelajaran keterampilan bertanya dasar mewajibkan siswa saling membantu karena keberhasilan tergantung pada setiap individu. Dalam strategi pembelajaran

---

<sup>7</sup>Zainal Asri, *Micro Teaching disertai dengan pedoman pengalaman lapangan*. (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015), hal. 81.

tersebut siswa yang pandai akan bertambah pemahamannya. Dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat.

b. Komponen-komponen Keterampilan Bertanya Dasar

Komponen-komponen yang termasuk dalam keterampilan bertanya dasar meliputi :

- 1) Pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat.
- 2) Pemberian acuan; supaya siswa dapat menjawab dengan tepat, dalam mengajukan pertanyaan guru perlu memberikan informasi-informasi yang menjadi acuan pertanyaan.
- 3) Pemusatan ke arah jawaban yang diminta: pemusatan dapat dikerjakan dengan cara memberikan pertanyaan yang luas (terbuka) yang kemudian mengubahnya menjadi pertanyaan yang sempit.
- 4) Pemindahan giliran menjawab: pemindahan giliran menjawab dapat dikerjakan dengan cara meminta siswa yang berbeda untuk menjawab pertanyaan yang sama.
- 5) Penyebaran pertanyaan: untuk maksud tertentu guru dapat melemparkan pertanyaan ke seluruh kelas, kepada siswa tertentu, atau menyebarkan respons siswa kepada siswa yang lain.
- 6) Pemberian waktu berpikir: dalam mengajukan pertanyaan guru harus berdiam diri sesaat sebelum menunjuk siswa merespons pertanyaannya. Apa gunanya ?
- 7) Pemberian tuntunan: bagi siswa yang mengalami kesukaran dalam menjawab pertanyaan, strategi pemberian tuntunan perlu dikerjakan. Strategi itu meliputi pengungkapan pertanyaan dengan bentuk atau cara yang lain, mengajukan pertanyaan lain yang lebih sederhana, atau mengulangi penjelasan-penjelasan sebelumnya.<sup>8</sup>

Suatu pertanyaan yang baik bisa ditinjau dari segi isinya, tetapi jika cara menyajikannya kepada murid tidak tepat (umpamanya tidak jelas dalam menyampaikannya), akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan yang dikehendaki. Oleh karena itu, aspek teknik pertanyaan harus pula dipahami dan dilatih, agar guru dapat menggunakan pertanyaan secara efektif dalam proses

---

<sup>8</sup>*Ibid*, hal. 62-63.

belajar mengajarnya. Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam mengajukan pertanyaan antara lain adalah berikut ini: a) Kejelasan dan Kaitan Pertanyaan, b) Kecepatan dan Selang Waktu (*Pouse*), c) Arah dan Distribusi Penunjukkan (Penyebaran), d) Teknik Penguatan, e) Teknik Menuntun (*Prompting*), f) Teknik Menggali (*Probing Question*), g) Pemusatan (*Focussing*), h) Pindah Gilir (*Re-Directing*).<sup>9</sup>

Prinsip-prinsip pokok keterampilan bertanya yang harus diperhatikan guru antara lain: a) Berikan pertanyaan secara hangat dan antusias kepada siswa di kelas, b) Berikan waktu berpikir untuk menjawab pertanyaan, c) Berikan kesempatan kepada yang bersedia menjawab terlebih dahulu, d) Tunjuk peserta didik untuk menjawab setelah diberikan waktu untuk berpikir, e) Berikan penghargaan atas jawaban yang diberikan.<sup>10</sup>

Analisis menurut penulis terdapat persamaan antara buku 1 dan 2 yang mana di dalamnya berisi kesamaan tentang memberikan pertanyaan yang berkaitan, memberikan selang waktu dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, memberikan kesempatan kepada siswa yang bersedia menjawab terlebih dahulu, dan memberikan penghargaan kepada siswa yang menjawab dengan benar.

### c. Teknik-teknik Keterampilan Bertanya Dasar

Teknik dasar bertanya dilakukan dalam proses pembelajaran antara lain: a)

---

<sup>9</sup>*Ibid*, hal. 167-172.

<sup>10</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hal. 83-84.

Pertanyaan yang diajukan harus jelas dan langsung diajukan kepada semua peserta didik, dan berikan waktu secukupnya untuk berpikir menjawabnya, b) Mencegah jawaban yang tidak sesuai dengan pertanyaan, c) Mempersilahkan peserta didik untuk menjawab, d) Memotivasi peserta didik agar mendengarkan jawaban.<sup>11</sup>

Beberapa petunjuk teknik lainnya adalah: a) Tunjukkan keantusiasan dan kehangatan, b) Berikan waktu secukupnya kepada siswa untuk berpikir, c) Atur lalu lintas bertanya jawab, d) Hindari pertanyaan ganda.<sup>12</sup>

Keterampilan mendorong terjadinya interaksi antarsiswa. Hal-hal yang harus dihindari, yaitu: a) Menjawab pertanyaan sendiri, b) Mengulang jawaban siswa, c) Mengulang-ulang pertanyaan sendiri, d) Mengajukan pertanyaan yang memberikan jawaban serentak.<sup>13</sup>

Analisis menurut penulis terdapat persamaan antara buku 1 dan 2 dimana di dalamnya terdapat persamaan antara memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir, mengatur lalu lintas pertanyaan agar tidak terjadi pertanyaan yang ganda dan pertanyaan yang mengulang-ulang.

#### d. Tujuan Keterampilan Bertanya Dasar

Tujuan di dalam keterampilan bertanya dasar adalah sebagai berikut: a) Merangsang kemampuan berpikir siswa, b) Membantu siswa dalam belajar, c)

---

<sup>11</sup>Zainal Asri, *Micro Teaching disertai dengan pedoman pengalaman lapangan*. (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015) hal. 83.

<sup>12</sup>*Ibid*, hal. 34-35.

<sup>13</sup>Hasibuan, Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja RosdaKarya, 2012) hal. 63

Mengarahkan siswa pada tingkat interaksi belajar yang mandiri, d) Meningkatkan kemampuan berpikir siswa dari kemampuan berpikir tingkat rendah ke tingkat yang lebih tinggi, e) Membantu siswa dalam mencapai tujuan pelajaran yang dirumuskan.<sup>14</sup>

Jenis-jenis pertanyaan menurut tujuannya, antara lain: a) Pertanyaan permintaan (*compliance question*) pertanyaan harapan agar siswa mematuhi perintah, b) Pertanyaan retorik (*rhetorical question*) menghendaki jawaban guru, c) Pertanyaan mengarahkan (*prompting question*) pertanyaan yang diajukan untuk mengarahkan siswa dalam proses berpikir, d) Pertanyaan menggali (*probing question*) pertanyaan lanjutan yang akan mendorong siswa untuk lebih mendalami jawabannya, e) Pertanyaan menurut Taksonomi Blom (kognitif, afektif, dan psikomotor), f) Pertanyaan menurut luas dan sempit sasaran.<sup>15</sup>

Menurut pendapat penulis persamaan yang terdapat dalam buku 1 dan 2 adalah pertanyaan yang diajukan untuk mengarahkan siswa dalam proses berpikir, meningkatkan kemampuan berpikir siswa, mendalami jawaban dalam mencapai tujuan pembelajaran menurut luas dan sempit sasaran.

#### e. Jenis-Jenis Pertanyaan

Peningkatan keterampilan bertanya menyangkut isi pertanyaan akan tertuju kepada proses mental, atau lebih tepatnya proses berpikir, yang diharapkan terjadi dalam diri murid. Pertanyaan yang hanya mengharapkan mengingat fakta

---

<sup>14</sup>*Ibid*, hal. 62.

<sup>15</sup>Zainal Asril, *Micro Teaching Disertai dengan Pedoman Pengalaman Lapangan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015), hal. 84.

atau informasi saja akan mengakibatkan proses berpikir yang lebih rendah pada penjawab pertanyaan, namun pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan jawaban di mana jawaban tersebut harus diorganisasi atau disusun dari fakta-fakta atau informasi sebelumnya membutuhkan proses yang lebih tinggi dan kompleks. Oleh karena itu, aspek isi dari pertanyaan akan bersangkut paut dengan jenis-jenis pertanyaan itu.

Terdapat beberapa cara untuk menggolong-golongkan jenis-jenis pertanyaan. Dalam hal ini, penggolongan itu terdiri atas: jenis-jenis pertanyaan menurut maksudnya, jenis-jenis pertanyaan menurut Taksonomi Bloom, dan jenis pertanyaan menurut luas-sempitnya pertanyaan.

1) Jenis-jenis pertanyaan menurut Maksudnya

- a. Pertanyaan Permintaan (*Compliance Question*)
- b. Pertanyaan Restoris (*Rhetorical Question*)
- c. Pertanyaan mengarahkan/ menuntut (*Prompting Question*)
- d. Pertanyaan Menggali (*Probing Question*)

2) Jenis-jenis pertanyaan menurut Taksonomi Bloom

- a. Pertanyaan Pengetahuan (*Precall Question atau Legde Question*)
- b. Pertanyaan Pemahaman (*Comprehension Question*)
- c. Pertanyaan Penerapan (*Aplication Question*)
- d. Pertanyaan Analisis (*Analysis Question*)
- e. Pertanyaan Sintesis (*Synthesis Question*)

- f. Pertanyaan Evaluasi (*Evaluation Question*)
- 3) Jenis-jenis pertanyaan menurut Luas Sempitnya Sasaran
- a. Pertanyaan sempit (*Narrow Question*)
  - b. Pertanyaan luas (*Broad Question*)<sup>16</sup>
- 4) Jenis-jenis pertanyaan menurut Tujuannya
- a. Pertanyaan permintaan (*compliance question*) pertanyaan harapan agar siswa mematuhi perintah.
  - b. Pertanyaan retorik (*rhetorical question*), menghendaki jawaban guru.
  - c. Pertanyaan mengarahkan (*prompting question*) pertanyaan yang diajukan untuk mengarahkan siswa dalam proses berpikir.
  - d. Pertanyaan menggali (*probing question*) pertanyaan lanjutan yang akan mendorong siswa untuk lebih mendalami jawabannya.
  - e. Pertanyaan menurut Taksonomi Bloom (kognitif, afektif, dan psikomotor).
  - f. Pertanyaan menurut luas dan sempit sasaran.<sup>17</sup>
- f. Ciri-ciri Keterampilan Bertanya Dasar
- Kegiatan tanya jawab harus dilakukan secara tepat, berkenaan dengan memberikan pertanyaan yang baik ada beberapa yaitu:
- a. Jelas dan mudah dimengerti oleh siswa.
  - b. Berisi informasi yang cukup agar siswa bisa menjawab pertanyaan.

---

<sup>16</sup>*Ibid*, hal. 159-166.

<sup>17</sup>Zainal Asril, *Micro Teaching Disertai dengan Pedoman Pengalaman Lapangan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015), hal. 84.

- c. Difokuskan pada suatu masalah atau tugas tertentu.
- d. Berikan waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan.
- e. Berikan pertanyaan kepada seluruh siswa secara merata.
- f. Berikan respons yang ramah dan menyenangkan sehingga timbul keberanian siswa untuk menjawab dan bertanya.
- g. Tuntunlah jawaban siswa sehingga mereka dapat menemukan sendiri jawaban yang benar.<sup>18</sup>

## **2. Teori Berpikir Kreatif**

### **a. Pengertian Berpikir Kreatif**

Orang berpikir selalu akan ingin tahu, ingin mencoba-coba, berpetualang suka bermain-main, serta intuitif dan mempunyai potensi untuk menjadi orang kreatif. Steve Cortis seorang pengusaha dan pakar kreativitas mengatakan: “kita semua lahir dengan kreativitas dan jika Anda yakin Anda adalah orang kreatif, Anda akan menemukan cara yang kreatif untuk mengatasi masalah harian Anda dengan baik dalam pekerjaan maupun dalam kehidupan pribadi Anda.”

Dalam masyarakat kita, cenderung memandang orang-orang tertentu seperti seniman, ilmuwan, dan para penemu sebagai orang yang kreatif. Semestinya kita semua mempunyai kemampuan menjadi pemikir dan pemecah masalah kreatif. Yang diperlukan adalah rasa ingin tahu, kesanggupan mengambil risiko dan dorongan untuk membuat segalanya berhasil (tiga unsur yang ada pada manusia).

---

<sup>18</sup>Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992), hal. 67.

Tanpa melalui upaya ini mustahil menjadi orang kreatif.

Orang kreatif menggunakan pengetahuan yang dimiliki dan pengetahuan orang lain kemudian memperkuat terobosan/lompatan yang memungkinkan mereka memandang segala sesuatu dengan cara yang baru yang belum mereka alami sebelumnya. Dengan demikian, diperlukan kemampuan menyerap informasi baru kemudian tampil dengan solusi-solusi untuk berbagai tantangan.

Berkaitan dengan berpikir kreatif sesuai kajian yang ada dalam buku *Quantum Learning* di sini kami bahas: a) Informasi: bahan mentah perubahan, b) Tahapan penyelesaian kreatif, c) Berpikir tentang hasil, d) Pergeseran paradigma, e) Curah gagasan (Brainstorming), f) Curah gagasan untuk masa depan, g) Kiat-kiat untuk berpikir kreatif.<sup>19</sup>

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah.

Pembelajaran kreatif menuntut guru untuk merangsang kreativitas siswa, baik dalam mengembangkan kecakapan berpikir maupun dalam melakukan suatu tindakan. Berpikir kreatif selalu dimulai dengan berpikir kritis, yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau

---

<sup>18</sup>Yatim Rianto, *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. (Jakarta: PT. PrenadaMedia Group, 2014), hal. 190-191.

memperbaiki sesuatu.

Berpikir kritis harus dikembangkan dalam proses pembelajaran agar siswa terbiasa mengembangkan kreativitasnya. Pada umumnya, berpikir kreatif memiliki empat tahapan sebagai berikut (Mulyasa).

- a) *Tahap pertama*: persiapan, yaitu proses pengumpulan informasi untuk diuji.
- b) *Tahap kedua*: inkubasi, yaitu suatu rentang waktu untuk merenungkan hipotesis informasi tersebut sampai diperoleh keyakinan bahwa hipotesis tersebut rasional.
- c) *Tahap ketiga*: iluminasi, yaitu suatu kondisi untuk menemukan keyakinan bahwa hipotesis tersebut benar, tepat dan rasional.
- d) *Tahap keempat*: verifikasi, yaitu pengujian kembali hipotesis untuk dijadikan sebuah rekomendasi, konsep, atau teori.<sup>20</sup>

Siswa dikatakan kreatif apabila mampu melakukan sesuatu yang menghasilkan sebuah kegiatan baru yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif dengan mewujudkannya dalam bentuk sebuah hasil karya baru.

Selain kritis, siswa juga dituntut untuk dapat berpikir kreatif. Berpikir kreatif lebih kaya dari pada berpikir kritis. Kalau berpikir kritis dapat menjawab persoalan atau kondisi yang dihadapinya, sedangkan berpikir kreatif mampu memperkaya cara berpikir dengan alternatif yang beragam. Dengan kata lain, berpikir kritis memberi jawaban secara mendalam, sedangkan berpikir kreatif memberi jawaban lebih luas dan beragam.

---

<sup>20</sup>*Ibid*, hal. 325.

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang dikuasai sebelumnya, maka berpikir kreatif dapat dimaknai dengan berpikir yang dapat menghubungkan atau melihat sesuatu dari sudut pandang baru. Kreativitas juga merupakan suatu kemampuan yang bersifat spontan, terjadi karena adanya arahan yang bersifat internal, dan keberadaannya tidak dapat diprediksi. Ide-ide kreatif biasanya muncul karena adanya interaksi dengan lingkungan atau stimulus ekstra.

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering mengalami sesuatu yang tidak sesuai dengan rencana atau keinginan, atau sering disebut sebagai masalah. Ada masalah yang muncul berulang kali (*routine problems*) dan ada juga masalah yang belum pernah muncul sebelumnya (*nonroutine problems*) sehingga diperlukan cara yang efektif dan efisien untuk memecahkan masalah-masalah tersebut. Untuk memperoleh cara yang efektif dan efisien inilah, maka dibutuhkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.

Torrance dalam Filsaime, menganggap bahwa berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Dikatakan lebih lanjut bahwa berpikir kreatif merupakan sebuah proses menjadi sensitif atau sadar terhadap masalah-masalah, kekurangan, dan celah-celah di dalam pengetahuan yang untuknya tidak ada solusi yang dipelajari,

membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal, mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsur-unsur yang hilang, mencari solusi-solusi, menduga, menciptakan alternatif-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menguji dan menguji kembali alternatif-alternatif tersebut, menyempurnakannya dan akhirnya mengomunikasikan hasil-hasilnya.<sup>21</sup>

Definisi mengenai berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Torrance tersebut sangat dekat dengan definisi yang dikemukakan oleh Guilford yang disebut dengan istilah “berpikir divergen”. Berpikir divergen yang dimaksud oleh Guilford disini adalah sebuah proses penciptaan banyak ide tentang sebuah topik tertentu di dalam waktu yang singkat. Berpikir divergen ini pada dasarnya terjadi secara spontan, dengan cara yang mengalir bebas di mana ide-ide tersebut terbentuk dalam bentuk yang acak dan tidak teratur.

Adapun berpikir kreatif, menurut Ennis, dapat dimanifestasikan dalam lima kelompok keterampilan berpikir, yakni: a) memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*); b) membangun keterampilan dasar (*basic support*); c) menyimpulkan (*inference*); d) memberi penjelasan lanjut (*advanced clarification*); dan e) mengatur strategi dan taktik (*strategy and tactics*). Berpikir kreatif juga dapat menumbuhkan ketekunan, disiplin diri dan berlatih penuh, yang di dalamnya dapat melibatkan aktivitas mental, seperti: a) mengajukan pertanyaan; b) mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim

---

<sup>21</sup>*Ibid*, hal. 109-110.

dengan pemikiran terbuka; c) membangun keterkaitan, khususnya di antara hal-hal yang berbeda; d) menghubungkan berbagai hal yang bebas; e) menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda; f) mendengarkan intuisi.<sup>22</sup>

#### b. Komponen dan Langkah-Langkah Berpikir Kreatif

Berbagai pandangan tentang pengertian dan komponen kreativitas atau berpikir kreatif, pada prinsipnya semua berpendapat sejalan tetapi tetapi pengungkapannya saja yang berbeda-beda. Komponen berpikir kreatif, menurut Munandar, adalah sebagai berikut:

- 1) Keterampilan berpikir lancar (fluency).
- 2) Keterampilan berpikir luwes (flexibility).
- 3) Keterampilan berpikir orisinal (originality).
- 4) Keterampilan memerinci (elaboration).<sup>23</sup>

Adapun upaya guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif ini dapat ditempuh langkah-langkah sebagaimana dikemukakan Filsaime, berikut ini:

- 1) Menghilangkan penghalang-penghalang daya berpikir kreatif dari siswa
- 2) Membuat mereka sadar akan asal usul berpikir kreatif
- 3) Mengenalkan dan mempraktikkan strategi-strategi berpikir kreatif
- 4) Menciptakan sebuah lingkungan kreatif.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup>*Ibid*, hal. 110-111.

<sup>23</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hal. 111

Berpikir kreatif dapat berlangsung secara lebih lancar dalam suatu iklim yang menunjang pendaaygunaan kreativitas. Untuk mendorong berpikir kreatif, perlu diusahakan suatu suasana terbuka terhadap gagasan baru. Lingkungan siswa perlu diusahakan agar ikut membantu menghilangkan hambatan-hambatan untuk berpikir kreatif. Dalam iklim yang kreatif ini terdapat siswa dan guru, anak dan orangtua, pendidik, dan pengasuh, akan menimbulkan dorongan dalam diri anak untuk ungkapan kreatif.<sup>25</sup>

Komponen berpikir kreatif meliputi *fluency*, *flexibility*, *elaboration*, dan *originality*. *Pertama*, keterampilan berpikir lancar (*fluency*). Ciri-ciri berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih satu jawaban. Keterampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa, seperti: mengajukan banyak pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, mempunyai banyak gagasan cara pemecahan suatu masalah, lancar dalam mengungkapkan gagasan-gagasannya, bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain, dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan dari suatu objek atau situasi.

*Kedua*, keterampilan berpikir luwes (*flexibility*). Ciri-ciri keterampilan berpikir luwes, yaitu: menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang

---

<sup>24</sup>*Ibid*, hal. 118.

<sup>24</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: PT. PrenadaMedia Group, 2014), hal. 109-119.

lebih bervariasi; dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda; mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. Keterampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa, seperti: memeriksa aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek, memberi macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita atau masalah, menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda, memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan oleh orang lain, dalam membahas atau mendiskusikan situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok, jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya, menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda, mampu mengubah arah berpikir secara spontan.

*Ketiga*, keterampilan berpikir orisinal (*originality*). Ciri-ciri keterampilan orisinal, yaitu: mampu mengungkapkan hal yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mampu membuat kondisi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. Keterampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa, seperti: memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikir oleh orang lain, mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru, memilih asimetri dalam gambar atau membuat desain, memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain, mencari

pendekatan yang baru, setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru, lebih senang menyintesis daripada menganalisis situasi.

*Keempat*, keterampilan memerinci (*elaboration*). Ciri-ciri keterampilan memerinci, yaitu: mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; menambah atau memerinci secara detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Keterampilan ini ditunjukkan oleh perilaku siswa, seperti: mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci; mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain; mencoba atau menguji secara detail untuk melihat arah yang akan ditempuh; mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong dan sederhana; membuat garis-garis, warna-warna dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.<sup>26</sup>

### **3. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Pengertian Sejarah dan Kebudayaan Islam perlum diketahui bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan tokoh-tokoh yang berprestasi dalam sejarah di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW hingga masa modern ini, termasuk masyarakat Islam di Indonesia. Dalam kata lain,

---

<sup>26</sup>Utami Munandar, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal. 111-113.

Sejarah kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Islam di masa lampau hingga masa kini. Namun, sebelum membahas lebih jauh mengenai hal tersebut di atas, ada baiknya kamu mengetahui terlebih dahulu mengenai pengertian sejarah, pengertian kebudayaan, dan pengertian Islam.<sup>27</sup>

#### 1) Pengertian Sejarah

Pengertian sejarah dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek bahasa dan aspek istilah. Apabila ditinjau dari aspek bahasa, maka kata sejarah berasal dari bahasa arab, yaitu Syajaratun, yang artinya pohon. Kata ini masuk ke dalam bahasa melayu sekitar abad ke-14 M dan kemudian mengambil bentuk kata Syajarah yang mirip sekali dengan ucapan bahasa Indonesia modern yang dalam perkembangan selanjutnya berubah menjadi kata Sejarah. Selain kata sejarah, terdapat istilah lain yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia, yaitu kata silsilah, yang merujuk pada asal-usul keluarga atau nenek moyang; riwayat serta hikayat yang selalu dikaitkan dengan cerita yang diambil dari kehidupan; serta kata tarikh, yang berkaitan dengan waktu dan kejadian atau sebuah peristiwa. Dengan kata lain, kata Syajarah yang berarti pohon merupakan gambaran suatu rangkaian geneologi, yaitu pohon keluarga yang memiliki hubungan erat antara akar, batang, cabang, ranting dan daun serta buah. Oleh karena itu, keseluruhan

---

<sup>27</sup>Ankersmit, *Refleksi tentang Sejarah dan Pendapat-pendapat Modern tentang Filsafat Sejarah*. (Jakarta: PT. Gramedia, 1987), hal. 374.

elemen pohon ini memiliki keterkaitan erat, meskipun terkadang hanya dilihat batang pohon saja, atau buahnya saja, tetapi adanya pohon dan buah tidak terlepas dari peran akar. Itulah filosofi sejarah, yang mempunyai keterkaitan erat antara masa lalu, dapat dibuktikan kebenarannya, maka tidak dapat dikategorikan sebagai sejarah. Sejarah adalah suatu kisah manusia dalam perjuangannya untuk merealisasikan tujuan peperangan yang diterjuninya, pengetahuan yang ia peroleh dari dirinya dan dari alam sekitarnya, penemuan-penemuan yang ia capai, kota-kota yang ia bangun, pemerintah-pemerintah yang ia dirikan, perundang-undangan yang menjadi pedomannya, perwujudan ekonomi, aktivitas yang ia lakukan, peninggalan-peninggalan peradaban yang ia tinggalkan, ide-ide pemikiran yang ia anut kemudian mungkin menggantinya dengan yang lain.<sup>28</sup>

## 2) Pengertian Kebudayaan

Setelah memahami pengertian sejarah, maka selanjutnya akan membicarakan tentang pengertian kebudayaan. Secara bahasa, kata kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta, buddhaya, yaitu bentuk jamak dari kata buddhi, yang berarti budi atau akal. Dalam konteks ini, ada ahli yang mengatakan bahwa kata budaya sebagai suatu perkembangan dari kata majemuk, yaitu budi-daya, yang berarti daya dari budi. Oleh karena itu, mereka membedakan antara budaya dengan kebudayaan. Karena itu, budaya diartikan sebagai daya dari budi yang

---

<sup>28</sup>Abdul Karim, *Sejarah Pemikiran dan Peradaban Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2009), hal. 341.

berupa cipta, rasa, karsa dan rasa manusia. Sedang kebudayaan merupakan hasil dari cipta, karsa dan rasa. Sedangkan menurut istilah pengertian kebudayaan merupakan keseluruhan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia dan digunakan sebagai pedoman untuk memahami lingkungannya dan sebagai pedoman untuk mewujudkan tindakan dalam menghadapi lingkungannya. Jadi, kata kebudayaan memiliki pengertian yang sangat luas, karena mencakup berbagai bentuk cara kehidupan manusia, baik yang bersifat jasmaniah maupun rohaniah.<sup>29</sup>

### 3) Pengertian Kebudayaan Islam

Seperti yang diketahui pada bagian sebelumnya bahwa pengertian kebudayaan secara sederhana dapat dipahami sebagai keseluruhan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia dan digunakan sebagai pedoman untuk memahami lingkungannya dan sebagai pedoman untuk mewujudkan tindakan dalam menghadapi lingkungannya. Dalam konteks ini, kebudayaan Islam merupakan keseluruhan aktivitas manusia muslim dan hasilnya yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang di dapat seseorang sebagai anggota masyarakat. Karena kebudayaan Islam dilandasi atas agama Islam, maka kebudayaan Islam memiliki beberapa keunikan dibandingkan dengan kebudayaan lain. Keunikan itu dapat dilihat dari adanya keinginan kuat mempertahankan moral atau akhlak dalam menciptakan suatu kebudayaan Islam,

---

<sup>29</sup>Muhammad Fuad Shibel, *Kebudayaan Islam Menurut Tinjauan Toynbee*. (Jakarta: Bulan Bintang, 1977), hal. 32.

selain selalu dikaitkan dengan keberadaan Tuhan, toleransi, persaudaraan, kewajiban menuntut dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan sebagainya. Sebagai salah satu contoh, pembangunan masjid dengan segala arsitekturnya, merupakan bentuk perwujudan dari kreativitas umat Islam dalam pengabdianya kepada Allah SWT. Pengembangan ilmu pengetahuan dan sebagainya, merupakan penerapan dari ajaran Islam yang mengharuskan umat Islam melakukan pembacaan atau riset terhadap alam dan segala isinya.<sup>30</sup>

#### 4) Tujuan dan Manfaat Mempelajari Sejarah dan Kebudayaan Islam

Tahukah bahwa dengan mempelajari Sejarah dan Kebudayaan Islam (SKI), kamu tidak hanya dapat melihat dan menganalisis peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa sekarang, juga masa-masa yang akan datang. Sebab, kamu akan mampu berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lalu yang dapat dipergunakan untuk memahami dan menjelaskan perkembangan, perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya Islam di masa yang akan datang. Selain itu, Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pelajaran penting sebagai upaya untuk membentuk watak dan kepribadian ummat. Sebab dengan mempelajarinya, generasi muda akan mendapatkan pelajaran yang sangat berharga dari perjalanan suatu tokoh atau generasi terdahulu. Dari proses itu dapat diambil banyak hikmah, ibrah atau pelajaran, sehingga masyarakat muslim, termasuk siswa-siswi madrasah mampu memilih dan memilah mana aspek sejarah yang perlu dikembangkan dan mana yang tidak perlu.

---

<sup>30</sup>*Ibid*, hal. 34-35.

Keteladanan dari para tokoh atau pelaku sejarah inilah yang ingin ditransformasikan kepada generasi muda, disamping nilai informasi sejarah penting lainnya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa Sejarah dan Kebudayaan Islam merupakan bagian penting dari perjalanan sebuah ummat, bangsa, negara, maupun individu. Di antara pelajaran penting yang dapat diambil dari Sejarah dan Kebudayaan Islam adalah mengambil sesuatu yang baik dari suatu ummat, bangsa dan negara untuk senantiasa dilestarikan dan dikembangkan. Sedangkan terhadap hal-hal yang tidak baik, sedapat mungkin ditinggalkan dan dihindari. Karena melalui Sejarah dan Kebudayaan Islam, kamu dapat mengetahui betapa ummat Islam pernah mencapai suatu kejayaan yang diakui oleh dunia internasional. Pada saat itu banyak orang-orang non Muslim yang belajar kepada ilmuwan Muslim, baik secara langsung maupun tidak. Banyak karya-karya tokoh ilmuwan Muslim yang dipakai sebagai referensi ilmuwan Eropa sampai hampir tujuh abad, misalnya karya Ibnu Sina, al-Ghazali, Ibnu Rusyd, Ibnu Khaldun, Alhawarizmi dan lain sebagainya. Kejayaan itu tentu tidak dapat dicapai begitu saja, tanpa adanya suatu sebab yaitu usaha maksimal dari para ilmuwan Muslim dan dukungan sarana dan prasarana dari donatur dan birokrat, sebagaimana kejayaan yang pernah dicapai masa Abasiyah periode awal. Dalam kata lain, setelah kamu mempelajari materi Sejarah dan Kebudayaan Islam (SKI), maka kamu akan memperoleh inspirasi dan motivasi untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah dan Kebudayaan

Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat dipergunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian muslim yang baik.<sup>31</sup>

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Peneliti telah menelusuri beberapa hasil penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan ini seperti yang diteliti oleh Sudiyati pada tahun 2013 di SD Negeri Wates 01 mengenai peningkatan kreatif Intelegensi anak Buddhis yang dilakukan dengan keterampilan bertanya dan diskusi. Cara yang digunakan untuk mengetahui efektivitas dari penerapan metode diskusi dan bertanya yaitu dengan melaksanakan proses pembelajaran langsung di dalam kelas. Oleh sebab itu, penelitian ini dapat dikatakan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena untuk dapat mengetahui hasil dari penelitian harus dilakukan dengan tindakan kelas. (<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=35088>). Penelitian ini adalah termasuk jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mengungkapkan suatu masalah atau keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya sehingga bersifat sekadar untuk mengungkapkan fakta. Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan metode mengajar, dengan melakukan penerapan keterampilan bertanya dan diskusi sebagai instrumen penelitian yang disiapkan sebaik mungkin sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Adapun

---

<sup>31</sup>*Ibid*, hal. 353-355.

pendekatan yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan cara eksplorasi melalui observasi dan wawancara. Pendekatan kuantitatif dilakukan dengan cara deskriptif data melalui nilai hasil proses belajar siswa. Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian lapangan (Field Research), yaitu penelitian yang berorientasi pada pengumpulan data empiris dilapangan.

Penelitian (skripsi) yang dilakukan oleh Hulliah dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bertanya Siswa dalam Pembelajaran PKN dengan Menggunakan Media Gambar di MI al-Hidayah Kembangan Jawa Barat.” Suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kemampuan siswa dalam keterampilan bertanya dengan menggunakan media gambar pada pretest berkisar pada nilai 67,16 pada siklus I dan nilai mengalami peningkatan yaitu 78,16 pada siklus ke II, hal ini menunjukkan peningkatan yang baik.

Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Endang Sri Haryani dengan judul “Penerapan Teknik Pengajuan Pertanyaan Accelerated Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika.” Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di MI Negeri 1 Tangerang. Hasil penelitian penerapan teknik pengajuan pertanyaan accelerated learning meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika, hal ini terlihat pada siklus I aktivitas siswa, berkategori tinggi hanya mencapai 32,5% (13 siswa) dan hanya mencapai nilai rata-rata 69, dan masih terdapat siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu

65. Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan yaitu 74,23, hal ini menunjukkan peningkatan yang baik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Marita Julita pada tahun 2009 di SD Negeri 1 Ogan Komering Ulu mengenai Upaya Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Keterampilan Bertanya Dasar Pada Siswa Kelas IV. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dirancang dalam 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat fase, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Jenis tindakan yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode diskusi presentasi dan media kartu kerja. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa kelas IV di SD Negeri I Ogan Komering Ulu. Siswa belajar melalui penerapan metode diskusi presentasi dan media kartu kerja, dan guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan moderator dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini dapat diketahui adanya beberapa fakta yang merupakan hasil dari penelitian, yaitu: (1) Adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran sebesar 30,3% dengan menggunakan metode diskusi presentasi dan media kartu kerja. (2) Adanya peningkatan kreatifitas siswa sebesar 36,4% dan efektif dalam penggunaan waktu. (3) Adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum penerapan tindakan dengan setelah tindakan sebesar 54,5%. Dari fakta-fakta di atas dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi presentasi dan media kartu kerja yang dilakukan di kelas IV SD Negeri I Ogan Komering Ulu berdampak positif pada perbaikan kualitas pembelajaran dan peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa.

Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Mira Kurniati dengan judul “Penerapan Kemampuan Bertanya Siswa terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Negeri 1 Pekanbaru.” Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di MI Negeri 1 Pekanbaru. Hasil penelitian penerapan teknik kemampuan bertanya *accelerated learning* meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini terlihat pada siklus I hasil belajar siswa, berkategori tinggi hanya mencapai 36,5% (13 siswa) dan hanya mencapai nilai rata-rata 69, dan masih terdapat siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu 60. Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan yaitu 72,23, hal ini menunjukkan peningkatan yang baik.

### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir merupakan bagian penelitian yang menggambarkan jalur pemikiran peneliti dalam memberikan penjelasan mengenai penelitian yang diteliti.<sup>32</sup> Berdasarkan uraian kajian pustaka di atas dapat disusun kerangka berpikir dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

---

<sup>32</sup>Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 127.

