BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

Belajar merupakan tuntutan bagi setiap manusia yang menjalani proses hidup didunia, tidak memandang kecil atau besar dan muda ataupun tua, manusia hidup selalu membutuhkan yang namanya belajar, sebab dengan belajar kita dapat tahu akan hal dan perubahan yang baru[1].

Belajar dalam arti luas adalah proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi, lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman-pengalaman yang terorganisasi. Belajarmerupakan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Dengan belajar matematika berarti mempersiapkan peserta didik agar sanggup menghadapi keadaan di dalam dunia yang selalu berubah-ubah, melalui latihan dasar pemikiran logis dan rasional, perhitungan secara analitis dan sistematis, misal menghitung luas, isi, berat dan sebagainya[2].

---

[1]Trianto, S.Pd., M.Pd., *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivistik*. (Jakarta, Prestasi Pustaka Publisher, 2007). 1.

[2]Wilis Dahar, Ratna. 1989. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Belajaradalah suatu perilaku,pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun[3].

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks, hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar seseorang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru dan belajarmerupakan proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya. Setelah belajar seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku.

Dalam hal ini yang dimaksud dengan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, serta penyesuaian diri.Terlebih lagi dalam mempelajari matematika yang struktur ilmunya berjenjang dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, dari yang konkret sampai ke abstrak.[4]

---

[3] Siregar, dkk. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Bogor : Ghalia Indonesia.
[4]Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*.(Jakarta: PT Raja Grafindo Persa:2006)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat peneliti simpulkanbahwa belajar suatu proses aktivitas manusia secara aktif, melibatkan unsur jasmani maupun rohani untuk menghasilkan perubahan-perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, keterampilan nilai dan sikap. Perubahan-perubahan itu bersifat relatif konstan dan menetap sehingga dibutuhkan suatu minat agar mendapatkan sikap belajar yang baik dapat juga belajar diartikan sebagai usaha yang dilakukan seseorang untuk mengetahui dan menguasai ilmu pengetahuan sehingga dapat menerapkan dalam kehidupannya, belajar juga merupakan perubahan-perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan dari hasil usaha individu dalam memperoleh kepandaian ilmu, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penyesuian diri, serta aspek dalam pribadi seseorang yang meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap.

Faktor-faktoryangmempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut :

1. Faktor internal siswa, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri, meliputi :
   a. Aspek fisiologis (yangbersifat jasmaniah)

      Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, apabila disertai pusing-pusing kepala misalnya dapat menurunkan kualitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajaripun kurang atau tidak berbekas.

b. Aspek psikologis (yang bersifat rohaniah)

Banyak faktor yang termasuk faktor psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran peserta didik. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah peserta didik pada umumnya dipandang lebih esensial itu sebagai berikut :

1) Intelegensi peserta didik

Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

2) Sikap peserta didik

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (*responsetendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya baik secara positif maupun negatif.

3) Bakat peserta didik

Secara umum, bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Minat peserta didik

Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau besar terhadap sesuatu.

5) Motivasi peserta didik

Motivasi berarti pemasok daya (*energizer*) untuk bertingkah laku secara terarah[5].

2. Faktor eksternal siswa, yaitu kondisi lingkungan di sekitar peserta didik, terdiri atas dua macam yaitu :

a. Faktor lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah sepertipara guru, para tenaga kependidikan, teman-teman sekelas, masyarakat, tetangga dan teman-teman sepermainan.

b. Faktor lingkungan non sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik[6].

3. Faktor pendekatan belajar, yaitu segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat

[5] Muhibbin Syah, *PsikologiPendekatanDenganPendekatanBaru*(Bandung: Remaja RosdaKarya, 2013), 130-134.
[6]ibid, 135.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu[7].

B. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka yang didasarkan pada kemampuan siswa setelah menjalani proses pembelajaran.

Hasilbelajar dikelompokkan menjadi 5 macam kemampuan[8] yaitu :

1. Keterampilan intelektual (merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan sekolah).
2. Strategi kognitif, mengatur "cara belajar" dan cara berpikir seseorang di dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
3. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta, kemampuan ini umumnya dikenal dan tidak jarang.
4. Keterampilan motorik yang diperoleh dari sekolah, antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya.
5. Emosional yang dimiliki seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungannya bertingkah laku terhadap orang, barang, atau kejadian. Hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses belajar.

---

[7] Muhibbin Syah, *PsikologiPendekatanDenganPendekatanBaru*(Bandung: Remaja RosdaKarya, 2013), 136.
[8] Anitah W, Sri. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD.* (Jakarta: Universitas Terbuka).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil tersebut dapat muncul dalam berbagai jenis perubahan atau pembuktian tingkah laku seseorang.[9]

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik baik yang dikehendaki maupun tidak dikehendaki yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dimaksud dengan hasil belajar matematika adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik baik yang dikehendaki maupun tidak dikehendaki yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dalam pola pikir secara logis atau istilah yang didefinisikan dapat dibuktikan secara logis dan akurat. Serta ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lain dengan jumlah yang banyaknya terbagi dalam tigabidang yaitu aljabar, analitis dan geometri.

Penilaian merupakan salah satu cara mengetahui hasil belajar. Secara umum penilaian bertujuan untuk menilai hasil belajar peserta didik, dalamrangka mempertanggungjawabkan penyelenggaraan pendidikan kepada masyarakat, danuntuk mengetahui ketercapaian mutu pendidikan.Secara khusus bertujuan untukmengetahui kemajuan dan hasil belajar peserta didik, memberikan umpan balik/perbaikan proses belajar, penentuan kenaikan kelas, danmemotivasi belajar peserta didik.

[9]Sudjana , *Penilaian hasil proses belajar mengajar* ,(Jakarta : CV Rajawali :2001)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penilaian pembelajaran matematika,yaitu[10]:

1. Objektif, berarti penilaian berbasis pada standar dan tidak dipengaruhi faktor subjektivitas penilai.
2. Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik dilakukan secara terencana, menyatu dengankegiatan pembelajaran, dan berkesinambungan.
3. Ekonomis, berarti penilaian yang efisien dan efektif dalam perencanaan, pelaksanaan,dan pelaporannya.
4. Transparan, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilankeputusan dapat diakses oleh semua pihak.
5. Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan kepada pihak internalsekolah maupun eksternal untuk aspek teknik, prosedur, dan hasilnya.

Sedangkan manfaat penilaian hasil belajar dapat di katagorikan sebagai berikutantara lain[11] :

1. Memberikan umpan balik, agar mengetahui kekuatan dan kelemahan peserta didik dalam pencapaian kompetensi sehingga terdorong untuk meningkatkan danmemperbaiki proses dan hasil belajar pada masa yang akan datang dan bagi guna memperbaiki metode pembelajaran.
2. Memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik, sehingga dapatdilakukan program pengayaan atau remedial.

[10]Sudjana , *Penilaian hasil proses belajar mengajar* , Jakarta : CV Rajawali :2001
[11]Slameto. *Belajar dan factor-factor yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta : 1995

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Masukan bagi pendidik dalam merancang kegiatan belajar, sehingga peserta didik dapatmencapai kompetensi belajar.
4. Memberikan informasi kepada orang tua efektivitas pendidikansehingga partisipasi orang tua madrasah dapat ditingkatkan.

C. Media Pembelajaran Wingeom

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar demi mencapai tujuan belajar.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kemudian media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak, maupun pandang atau dengar, termasuk teknologi perangkat keras (*Hardware*) seperti halnya komputer.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Terdapatjenis-jenis media pembelajaran salah satunya yang disebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"*Projected Motion Media*", contoh: film, TV, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya. Dewasa ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.

1. Komputer

Kata *"komputer"* diambil dari bahasa latin *"computare"* yang berarti "*menghitung*" atau dalam bahasa Inggris "*to compute*". Dengan demikian sesuai ejaan aslinya, komputer dapat diartikan sebagai alat hitung elektronik yang dapat menerima, menyimpan, mengolah, menampilkan proses secara visual dan menyajikan data, serta bekerja dibawah kendali program yang tersimpan di dalamnya (*stored program*). Komputeradalah perangkat elektronik yang digunakan untuk mengolah data dengan menggunakan perantaraan sekumpulan program dan mampu memberikan informasi penting dari hasil pengolahan data tersebut.

Komputer adalah alat elektronik yang terdiri atas *hardware* (perangkat keras) yang artinya perangkat komputer yang dapat dipegang oleh anggota badan kita, dan *software* (perangkat lunak) yang artinya perangkat komputer yang tidak dapat dipegang oleha anggota badan kita namun dapat dijalankan.

Berbagai penelitian pendidikan menyebutkan bahwa komputer adalah media yang dapat digunakan untuk (1) Meningkatkan perhatian dan konsentrasi peserta didik pada materi pembelajaran, (2) Meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, (3) Menyesuaikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi dengan kemampuan belajar peserta didik, (4) Mereduksi penggunaan waktu penyampaian materi dan (5) Membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan peserta didik. Dalam pembelajaran matematika, komputer banyak digunakan unntuk materi yang memerlukan gambar, animasi visualisasi dan warna misalnya geometri, lebih lanjut pembelajaran geometri dengan komputer perlu dilakukan, dengan komputer peserta didik dapat termotivasi untuk menyelesaikan masalah-masalah geometri. Satu hal yang paling penting adalah komputer dapat membuat konsep matematika (khususnya geometri) yang abstrak dan sulit menjadi lebih kongkrit dan jelas.

2. Media Wingeom

Program wingeommerupakan salah satu perangkat lunak komputer matematika dinamik (*dynamic mathematic software*) untuk topik geometri.Program ini dibuat oleh Richard Parris dan dijalankan *under windows*. Secara umum ada dua versi *Wingeom*, yaitu yang dijalankan dengan Window 3.1 (versi *compile* terakhir: 2 Agustus 2001) dan dijalankan dengan Windows 95/98/ME/2K/Vista (versi *compile* terakhir: 4 April 2008). Programwingeom merupakan yang dapat diperoleh dan digunakan secara gratis *(totally freeware*) dengan mengunduh (*download*) dari website.

Program ini memuat program *Wingeom 2-dim* untuk geometri dimensi dua dan *Wingeom 3-dim* untuk geometri dimensi tiga dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jendela yang terpisah[12]. Fasilitas program wingeom cukup lengkap, baik untuk dimensi dua atau untuk dimensi tiga. Salah satu fasilitas yang menarik yang dimiliki program ini adalah fasilitas animasi yang begitu mudah. Misalnya benda-benda dimensi tiga dapat diputar, sehingga visualisasinya akan nampak begitu jelas.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merambah ke segala aspek kehidupan, mulai dari dunia bisnis sampai dunia pendidikan. Penggunaan komputer dalam pembelajaran matematika merupakan suatu hal yang menarik terutama bagi peserta didik, karena kemampuan komputer untuk memvisualisasikan bentuk abstrak ke bentuk nyata dan tepat.

Materi geometri khususnya geometri dimensi tiga (bangun ruang) cenderung sulit dipahami karena pada pembelajaran bangun ruang ini dibutuhkan objek yang nyata berupa alat peraga, yaitu model-model bangun ruang (model kubus, balok, prisma, limas, kerucut dsb). Dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, tapi kenyataannya masih ada kendala yang menghambat proses pembelajaran terutama dalam proses penyajian alat peraga tersebut.

Komputer dengan dilengkapi aplikasi-aplikasi *software*nya mampu mengatasi permasalahan di atas. Program Wingeom merupakan salah satu perangkat lunak komputer matematika dinamik (*dynamic*

[12]M. Andy Rudhito, 2008:2-3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mathematics software) untuk topik geometri. Program ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran geometri dan pemecahan masalah geometri. Keberadaan program ini akan sangat membantu dalam merancang pembelajaran geometri yang interaktif dimana peserta didik dapat bereksplorasi dengan program tersebut. Pembelajaran dengan wingeom ini diharapkan akan membuat peserta didik lebih tertarik dan senang belajar matematika.

Dewasa ini semakin banyak program-program aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaraan yang interaktif, diantara sekian banyak program tersebut ada satu program untuk pembelajaran matematika dua dimensi maupun tiga dimensi yaitu Wingeom. Wingeom ini mempunyai kemampuan untuk menghasilkan *file-file* yang dinamis. Pembelajaran menggunakan *file-file* yang dinamis seperti wingeom ini diharapkan juga akan membuat peserta didik lebih tertarik dan senang belajar matematika.

3. Manfaat Media Wingeom

Manfaat yang didapat dari penggunaan aplikasi *software* media wingeom adalah, sebagai berikut :

a. Dengan adanya media wingeom siswa akan lebih banyak mengikuti pembelajaran matematika dengan gembira sehingga dalam mempelajari mata pelajaran matematika materi bangun ruang kubus beserta sifat-sifatnya semakin besar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Penggunaan media wingeom, pada siswa akan meningkatkan pemahaman dalam menentukan sifat-sifat dari bangun ruang kubus.

c. Siswa mengetahui manfaat lain dari komputer, selain sebagai pembuat data, berhitung dan membuat grafis.

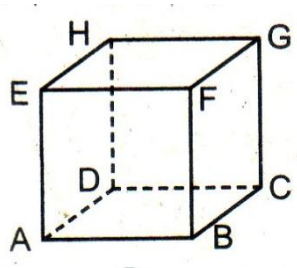
d. Siswa lebih bersemangat dalam menyelesaikan masalah pada mata pelajaran matematika materi geometri bagun ruang kubus beserta sifat-sifatnya.

D. Geometri Bangun Ruang Kubus dan balok

Bangun ruang adalah sejenis benda ruang beraturan yang memiliki rusuk, sisi dan titik sudut. Bentuk–bentuk bangun ruang mulai dikenal peserta didik duduk dikelas IV SD adalah kubus, balok, tabung, prisma, kerucut, limas, dan bola. Dalam penelitian ini, bangun ruang yang dipelajari adalah bangun ruang kubus dan balok.Adapun pengertian dari bangun ruang kubus dan balok adalah sebagai berikut : (a) Kubus yaitu sebuah benda ruang yang dibatasi oleh 6 bidang datar yang masing-masing berbentuk persegi yang sama dan sebangun atau kongruen. Mempunyai6 sisi 12 rusuk dan 8 titik sudut serta diagonalnya sama panjang. (b) Balok yaitu sebuah benda ruang yang dibatasi oleh 6 sisi datar yang masing-masing berbentuk persegi panjang yang terdiri dari mempunyai 6 sisi 12 rusuk dan 8 titik sudut.

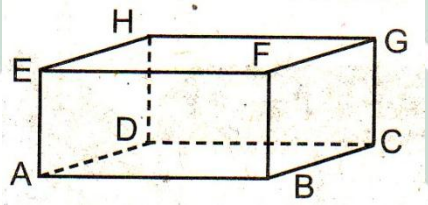
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut ini adalah gambar bangun ruang kubus dan balok :



Gambar 2.1

Bangun Ruang Kubus



Gambar 2.2

Bangun Ruang Balok

Terkait dengan keabstrakan dari geometri ruang ini yang berarti bahwa matematika merupakan kreasi pemikiran manusia pada intinya terkait dengan ide-ide, proses-proses dan penalaran.Bangun-bangun ruang seperti kubus, balok, tabung, limas, kerucut dan sebagainya pada dasarnya didapat dari benda-benda kongkrit dengan melakukan proses abstraksi dan idealisasi.

Abstraksi adalah proses memperhatikan, menentukan sifat, atribut ataupun karakteristik khusus yang penting dengan mengesampingkan hal-hal yang berbeda yang tidak penting, contoh tempat kapur, dadu dan sebagainya adalah benda-benda nyata pada dimensi tiga, manusia mengembangkan pengetahuan yang terkait dengan benda-benda nyata tersebut yang diberi nama khusus yaitu kubus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Idealisasi adalah proses menganggap bahwa segala sesuatu dari benda-benda kongkrit itu ideal, contoh tempat kapur yang tidak sama sisi dianggap sama sisi, berdasarkan proses idealisasi tersebut di atas dapat diasumsikan bahwa tempat kapur adalah bentuk kubus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id