

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### KATA PENGANTAR

Dalam rangka memenuhi tugas akhir, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Studi Deskriptif Mengenai *Learning Approach* Terhadap Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Program Akselerasi di SMAN “X” Bandung”.

Data akan diperoleh melalui pernyataan-pernyataan yang akan saya berikan melalui kuesioner yang akan Saudara isi. Agar tidak terjadi kesalahan pada saat mengisi, saya harap agar petunjuk pengisian kuesioner dibaca secara seksama.

Hasil penelitian ini akan sangat tergantung dari jawaban-jawaban yang Saudara berikan. Oleh karena itu saya harap kuesioner ini diisi sesuai dengan kondisi belajar diri Saudara dan jangan sampai ada pernyataan yang terlewat. Semua jawaban yang Saudara berikan benar, sejauh jawaban tersebut benar-benar menggambarkan kondisi belajar Saudara.

Data yang Saudara berikan akan dijamin kerahasiannya dan hanya digunakan untuk penelitian ini.

Akhir kata, saya sangat menghargai kesediaan Saudara untuk meluangkan waktu. Atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Bandung, 2008

Peneliti

## **DATA PRIBADI**

Usia :

Jenis kelamin :

Nilai rata-rata matematika semester terakhir:

Tingkat pendidikan orang tua

- Ayah :

- Ibu :

## **DATA PENUNJANG**

Untuk pernyataan di bawah ini, Saudara diharapkan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf di depan jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Saudara. Selamat mengerjakan.

---

1. Menurut saya, makna belajar matematika adalah .....
  - a. meningkatkan pengetahuan tentang matematika.
  - b. mengingat hal-hal yang dipelajari dalam matematika.
  - c. mengaplikasikan pengetahuan matematika yang didapat.
  - d. agar dapat memahami matematika.
  - e. memandang sesuatu dengan cara yang berbeda.
  - f. agar dapat berubah menjadi orang lain.
  
2. Ketika saya belajar matematika lebih banyak didorong oleh keinginan dari .....
  - a. diri sendiri
  - b. orang lain
  
3. Ketika saya belajar matematika di sekolah, saya .....
  - a. menikmati proses belajar matematika tersebut.
  - b. tidak menikmati proses belajar matematika tersebut.
  
4. Menurut saya, pelajaran matematika yang diterangkan oleh guru di sekolah .....
  - a. berguna
  - b. tidak berguna

5. Menurut saya, guru pelajaran matematika di sekolah .....

  - a. dapat memotivasi saya untuk belajar matematika lebih dalam.
  - b. tidak dapat memotivasi saya untuk belajar matematika lebih dalam.

## KUESIONER *LEARNING APPROACH*

### Instruksi

Kuesioner ini terdiri dari 40 pernyataan yang berhubungan dengan kebiasaan Saudara dalam mempelajari mata pelajaran matematika. Berilah jawaban yang mencerminkan diri Saudara, perlu diperhatikan bahwa tidak ada jawaban yang benar ataupun salah.

Cara Menjawab:

Pada lembar jawaban lingkarilah huruf yang mewakili pilihan jawaban Saudara sesuai dengan nomor pernyataan yang diajukan. Arti huruf tersebut adalah:

- A = Tidak sesuai
- B = Kurang sesuai
- C = Cukup sesuai
- D = Sesuai

Contoh:

Saya suka menunda waktu untuk mengerjakan tugas pekerjaan rumah (PR) dari sekolah.

Jika hal ini sesuai dengan diri Saudara, maka lingkarilah huruf D pada lembar jawaban sesuai dengan nomor pertanyaan tersebut.

Apabila Saudara ingin mengganti jawaban, maka silanglah jawaban Saudara sebelumnya, kemudian lingkarilah jawaban yang paling menggambarkan diri Saudara pada lembar jawaban.

Contoh:

No.	Pilihan Jawaban			
1	A	<input checked="" type="radio"/> B	C	<input type="radio"/> D

Berilah jawaban yang pertama kali muncul dalam pikiran Saudara, jangan memikirkannya terlalu lama. Jangan sampai ada pernyataan yang terlewat. Berilah jawaban Saudara sendiri dan bukan jawaban dari guru atau orang lain. Jawaban Saudara terjaga kerahasiaannya.

**TERIMA KASIH**

1. Mempelajari matematika dapat memberikan rasa senang dan kepuasan dalam diri saya.
2. Saya mencoba untuk menghubungkan materi matematika yang sudah saya pelajari terlebih dahulu dengan materi matematika yang baru saya pelajari.
3. Saya belajar matematika karena saya khawatir mendapatkan nilai yang jelek saat ujian.
4. Menurut saya tidak perlu mempelajari materi matematika yang tidak akan diujikan.
5. Saya suka menurunkan rumus matematika yang menghubungkan satu hal dengan yang lain.
6. Saya giat belajar matematika karena saya khawatir tidak dapat mengerjakan ujian tersebut.
7. Saya giat belajar matematika karena materinya menarik.
8. Saya mencoba menghubungkan materi pelajaran matematika yang baru saya baca dengan apa yang sudah saya ketahui.
9. Menurut saya melakukan yang terbaik di sekolah merupakan cara untuk mendapatkan nilai bagus.
10. Saya hanya belajar matematika pada materi yang saya anggap penting.
11. Saya menghabiskan banyak waktu luang saya untuk mengetahui lebih dalam tentang materi-materi menarik pada pelajaran matematika yang sudah didiskusikan di kelas.
12. Saya akan mengerahkan segala kemampuan saya karena ingin mendapatkan nilai yang baik.
13. Saya menanyakan lebih lanjut pada guru apa yang belum saya mengerti.
14. Saya belajar matematika dengan menghafal rumus secara berulang-ulang hingga hafal.
15. Saya memikirkan tugas sekolah dimana pun saya berada seperti ketika saya di kendaraan umum, ketika saya berbaring di tempat tidur, dan lain-lain.
16. Menurut saya cara yang paling baik agar lulus ujian matematika adalah dengan mengingat-ingat jawaban dari soal yang berulang.
17. Saya akan membentuk kesimpulan sendiri mengenai materi tertentu tentang pelajaran matematika agar memperoleh kepuasan.
18. Ketika ujian matematika saya dapat menghafal bagian yang penting dari suatu materi daripada harus memahaminya secara keseluruhan.

19. Belajar matematika terkadang sama menariknya dengan membaca novel atau menonton film.
20. Saya menghabiskan waktu lebih banyak untuk memahami materi matematika yang baru diajarkan.
21. Saya hanya giat belajar matematika apabila besok ada ujian.
22. Saya membaca berbagai buku pelajaran matematika agar saya lebih memahami berbagai materi pelajaran tersebut.
23. Saya mengerjakan setiap tugas matematika yang diberikan oleh guru agar terhindar dari hukuman.
24. Saat belajar matematika, saya suka memikirkan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.
25. Saya belajar matematika karena ingin menemukan hal baru.
26. Tujuan saya dalam pelajaran matematika adalah dapat lulus ujian.
27. Menurut saya penting mendapatkan nilai yang baik pada pelajaran matematika agar dapat meningkatkan prestasi saya.
28. Saya belajar matematika dengan serius hanya pada materi yang ditekankan oleh guru di kelas.
29. Saya mencoba lebih banyak berlatih soal matematika agar saya dapat lebih memahami.
30. Agar lebih paham dalam pelajaran matematika, saya akan berdiskusi dengan teman.
31. Bagi saya yang penting dalam pelajaran matematika adalah mencapai nilai standar kelulusan minimum yaitu tujuh.

## LEMBAR JAWABAN

Pilihan Jawaban: A = Tidak sesuai

B = Kurang sesuai

C = Cukup sesuai

D = Sesuai

No.	Pilihan Jawaban			
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

No.	Pilihan Jawaban			
21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D
31	A	B	C	D



## LAMPIRAN 2

### Validitas Alat Ukur

<b>Nomor Item</b>	<b>Validitas</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,544	Diterima
2	0,603	Diterima
3	0,702	Diterima
4	0,564	Diterima
5	0,218	Ditolak
6	0,656	Diterima
7	0,604	Diterima
8	0,244	Ditolak
9	0,382	Diterima
10	0,478	Diterima
11	0,400	Diterima
12	0,411	Diterima
13	0,357	Diterima
14	0,077	Ditolak
15	0,511	Diterima
16	0,235	Ditolak
17	0,411	Diterima
18	0,381	Diterima
19	0,438	Diterima
20	0,484	Diterima
21	0,423	Diterima
22	0,381	Diterima
23	0,499	Diterima
24	0,346	Diterima
25	0,641	Diterima
26	0,205	Ditolak
27	0,581	Diterima
28	0,484	Diterima

29	0,140	Ditolak
30	0,398	Diterima
31	0,384	Diterima
32	0,761	Diterima
33	0,578	Diterima
34	0,588	Diterima
35	0,331	Diterima
36	0,117	Ditolak
37	0,149	Ditolak
38	0,464	Diterima
39	0,493	Diterima
40	0,289	Ditolak

Jumlah Item Diterima = 31 item

Ditolak = 9 item

**Reliabilitas Alat Ukur**

Alpha = 0,6685 (reliabilitas sedang)

LAMPIRAN 3

Resp.	Deep Approach															Total	Surface Approach															Total	Learning Approach	
	1	7	11	13	15	17	19	25	2	5	8	20	22	24	29		30	3	6	9	12	23	26	27	31	4	10	14	16	18	21			28
R1	2	1	1	1	1	4	1	3	2	2	2	2	2	4	2	2	32	3	4	3	2	4	3	2	3	2	4	3	2	3	2	1	41	Surface
R2	3	2	2	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	48	3	3	4	4	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	40	Deep
R3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	49	4	4	4	4	3	4	4	2	2	2	1	1	3	2	3	43	Deep
R4	3	2	2	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	48	3	3	4	4	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	40	Deep
R5	4	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	2	3	3	4	51	3	3	4	3	2	2	3	3	1	3	1	2	2	3	2	37	Deep	
R6	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	4	40	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	38	Deep	
R7	2	3	2	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	45	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	2	3	2	2	43	Deep	
R8	3	4	2	4	2	3	2	3	3	1	3	2	2	3	3	43	3	3	4	4	2	2	3	1	2	2	3	2	3	2	2	38	Deep	
R9	2	2	2	4	2	4	1	3	3	1	3	2	2	4	4	41	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	1	1	3	4	2	47	Surface	
R10	2	2	2	2	3	3	1	3	3	2	3	2	3	4	4	42	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	39	Deep		
R11	4	1	2	4	2	4	3	4	4	3	3	2	2	3	4	49	2	2	4	2	1	1	2	1	1	3	2	2	1	3	2	29	Deep	
R12	3	2	2	2	3	2	3	3	3	1	3	2	1	3	3	39	4	3	4	4	1	4	4	4	3	3	1	1	3	4	3	46	Surface	
R13	2	2	1	3	1	3	2	3	3	2	3	2	1	2	3	2	35	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	41	Surface
R14	3	2	2	2	3	2	3	3	3	1	3	2	1	3	3	39	4	3	4	4	1	4	4	4	3	3	1	1	3	4	3	46	Surface	
R15	3	2	2	3	2	2	1	2	3	1	3	2	2	3	1	3	35	3	3	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	3	4	3	46	Surface
R16	3	3	2	3	1	3	1	2	3	2	4	2	4	2	4	43	2	3	4	4	3	3	3	1	1	1	1	1	2	1	2	32	Deep	
R17	3	2	3	3	1	2	1	2	3	1	1	3	1	3	2	4	35	4	4	1	4	1	2	3	4	4	3	2	1	3	2	3	41	Surface
R18	1	3	3	3	1	2	1	1	3	3	2	3	3	1	4	3	37	1	1	1	4	2	2	3	3	3	1	1	3	2	2	32	Deep	
R19	4	3	2	3	1	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	45	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	32	Deep	
R20	2	4	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	4	3	4	42	4	4	4	4	2	4	4	2	3	4	2	2	3	3	2	47	Surface
R21	2	1	1	1	2	3	1	2	1	1	1	2	1	1	3	4	27	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	54	Surface
R22	2	2	1	3	3	4	1	3	4	2	4	2	2	3	3	4	43	4	4	3	3	2	2	3	2	2	2	1	1	2	3	2	36	Deep
R23	2	2	1	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	40	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	28	Deep
R24	3	2	2	3	2	4	1	3	2	2	2	3	1	4	3	3	40	4	3	4	4	2	3	4	3	2	1	3	3	3	2	3	44	Surface
R25	2	3	1	2	2	3	1	4	3	3	2	2	2	4	4	4	42	4	4	3	3	3	4	4	4	2	1	1	1	2	3	2	41	Deep
R26	2	2	1	2	2	4	3	2	4	3	3	2	4	3	4	4	45	4	4	3	3	4	4	4	3	4	2	1	1	4	4	4	49	Surface
R27	3	3	1	1	3	3	1	4	3	3	3	3	2	4	3	3	43	2	2	2	2	2	3	3	2	3	1	1	2	2	2	32	Deep	
R28	2	3	2	4	4	3	2	2	4	2	4	3	3	3	3	4	48	4	4	4	4	1	3	4	2	2	1	2	1	2	3	3	40	Deep
R29	1	4	1	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	33	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	45	Surface
R30	2	2	3	1	4	3	2	2	3	1	3	2	3	1	2	3	37	3	4	2	4	4	3	3	2	1	2	2	3	3	2	4	42	Surface
R31	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	47	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	30	Deep
R32	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	43	1	1	3	2	2	2	3	2	1	2	1	1	3	2	2	28	Deep
R33	3	2	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	46	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	2	1	2	3	3	47	Surface
R34	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	57	3	3	2	3	2	3	4	3	2	2	1	1	3	3	2	37	Deep
R35	3	2	2	1	3	3	1	3	3	2	3	1	2	4	4	4	41	3	4	2	3	1	3	4	2	2	2	2	1	2	2	2	35	Deep
R36	3	2	2	2	3	2	3	3	3	1	3	2	1	3	3	39	4	3	4	4	1	4	4	4	3	3	1	1	3	4	3	46	Surface	
R37	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	56	3	2	2	3	1	2	3	2	1	3	1	1	2	2	2	30	Deep
R38	3	3	3	4	2	3	4	2	3	3	4	2	2	2	2	4	46	2	2	3	4	4	3	4	1	4	3	3	2	2	4	2	43	Deep

Resp.	J.K.	Usia	Conception of Learning	Abilities	Parental Education 1	Parental Education 2	Locus of Control	Experience in Learning Institution 1	Experience in Learning Institution 2	Experience in Learning Institution 3
R1	Laki-laki	16	Memandang sesuatu secara berbeda	8	S2	S1	Orang lain	Tidak menikmati	Tidak berguna	Tidak memotivasi
R2	Laki-laki	16	Mengaplikasikan	8	S2	SMA	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Memotivasi
R3	Laki-laki	17	Memandang sesuatu secara berbeda	8	S2	SMA	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Memotivasi
R4	Laki-laki	16	Mengaplikasikan	8	S2	S1	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Berguna	Memotivasi
R5	Perempuan	15	Meningkatkan pengetahuan	8	S1	S1	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Memotivasi
R6	Perempuan	16	Memandang sesuatu secara berbeda	7	S1	SMA	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R7	Perempuan	16	Memahami	8	S1	S1	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Berguna	Memotivasi
R8	Perempuan	16	Meningkatkan pengetahuan	7	S1	S1	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R9	Perempuan	16	Mengaplikasikan	8	S1	S1	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Memotivasi
R10	Perempuan	16	Meningkatkan pengetahuan	8	S2	D3	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Memotivasi
R11	Perempuan	16	Memandang sesuatu secara berbeda	7	S3	S1	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R12	Perempuan	16	Mengingat	8	S2	S1	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R13	Perempuan	16	Memandang sesuatu secara berbeda	7	S2	S2	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R14	Perempuan	16	Meningkatkan pengetahuan	8	S2	D3	Orang lain	Tidak menikmati	Tidak berguna	Tidak memotivasi
R15	Laki-laki	16	Memahami	8	S1	S1	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R16	Perempuan	16	Memandang sesuatu secara berbeda	7	SMA	SMA	Orang lain	Menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R17	Perempuan	15	Meningkatkan pengetahuan	7	S1	D3	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Tidak berguna	Memotivasi
R18	Laki-laki	16	Meningkatkan pengetahuan	7	SMA	SMA	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R19	Laki-laki	16	Memandang sesuatu secara berbeda	8	S2	S2	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Memotivasi
R20	Perempuan	15	Mengaplikasikan	7	D3	S1	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R21	Perempuan	15	Mengaplikasikan	8	S2	S2	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R22	Perempuan	15	Memahami	8	S3	S1	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Berguna	Memotivasi
R23	Perempuan	15	Memandang sesuatu secara berbeda	8	S2	S1	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R24	Perempuan	14	Meningkatkan pengetahuan	7	S2	S2	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R25	Perempuan	15	Mengaplikasikan	7	S3	S2	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R26	Perempuan	16	Meningkatkan pengetahuan	7	SMA	S1	Orang lain	Tidak menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R27	Perempuan	15	Memahami	8	S1	S2	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Berguna	Memotivasi
R28	Laki-laki	15	Meningkatkan pengetahuan	7	D3	S1	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R29	Laki-laki	14	Mengaplikasikan	7	S2	S2	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R30	Laki-laki	15	Mengaplikasikan	8	S3	S1	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Tidak berguna	Tidak memotivasi
R31	Laki-laki	14	Mengaplikasikan	8	S2	S1	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Memotivasi
R32	Laki-laki	15	Mengaplikasikan	7	S1	S1	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R33	Laki-laki	15	Mengaplikasikan	7	S1	S1	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Memotivasi
R34	Perempuan	15	Meningkatkan pengetahuan	8	S3	S1	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Memotivasi
R35	Perempuan	16	Memandang sesuatu secara berbeda	7	D3	S1	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Memotivasi
R36	Perempuan	15	Memahami	8	S1	SMA	Diri Sendiri	Tidak menikmati	Berguna	Memotivasi
R37	Perempuan	15	Memandang sesuatu secara berbeda	7	S2	S2	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Tidak memotivasi
R38	Perempuan	15	Meningkatkan pengetahuan	7	S1	S1	Diri Sendiri	Menikmati	Berguna	Memotivasi

Resp.	Deep Motive								Total	Surface Motive							Total	Motive	Deep Strategy								Total	Surface Strategy						Total	Strategy		
	1	7	11	13	15	17	19	25		3	6	9	12	23	26	27			31	2	5	8	20	22	24	29		30	4	10	14	16	18			21	28
R1	2	1	1	1	1	4	1	3	14	3	4	3	2	4	3	2	3	24	Surface	2	2	2	2	2	4	2	2	18	2	4	3	2	3	2	1	17	Deep
R2	3	2	2	3	3	4	3	2	22	3	3	4	4	2	3	3	2	24	Surface	3	4	3	3	3	4	3	3	26	3	2	2	2	2	3	2	16	Deep
R3	4	3	2	2	3	3	3	3	23	4	4	4	4	3	4	4	2	29	Surface	3	3	3	2	3	4	4	4	26	2	2	1	1	3	2	3	14	Deep
R4	3	2	2	3	3	4	3	2	22	3	3	4	4	2	3	3	2	24	Surface	3	4	3	3	3	4	3	3	26	3	2	2	2	2	3	2	16	Deep
R5	4	3	3	3	2	4	3	4	26	3	3	4	3	2	2	3	3	23	Deep	4	3	3	2	3	3	3	4	25	1	3	1	2	2	3	2	14	Deep
R6	3	3	2	2	2	3	2	2	19	3	3	2	3	3	3	3	2	22	Surface	3	2	3	2	2	2	4	3	21	2	2	3	2	2	3	2	16	Deep
R7	2	3	2	4	3	3	2	2	21	3	3	3	4	3	3	3	3	25	Surface	3	2	3	3	2	3	4	4	24	2	3	4	2	3	2	2	18	Deep
R8	3	4	2	4	2	3	2	3	23	3	3	4	4	2	2	3	1	22	Deep	3	1	3	2	2	3	3	3	20	2	2	3	2	3	2	2	16	Deep
R9	2	2	2	4	2	4	1	3	20	4	4	3	4	4	3	4	3	29	Surface	3	1	3	2	2	4	4	2	21	3	4	1	1	3	4	2	18	Deep
R10	2	2	2	2	3	3	1	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	Surface	3	2	3	2	3	4	4	3	24	2	2	2	2	3	2	2	15	Deep
R11	4	1	2	4	2	4	3	4	24	2	2	4	2	1	1	2	1	15	Deep	4	3	3	2	2	3	4	4	25	1	3	2	1	3	2	2	14	Deep
R12	3	2	2	2	3	2	3	3	20	4	3	4	4	1	4	4	4	28	Surface	3	1	3	2	1	3	3	3	19	3	3	1	1	3	4	3	18	Deep
R13	2	2	1	3	1	3	2	3	17	3	3	3	3	2	3	3	2	22	Surface	3	2	3	2	1	2	3	2	18	3	3	3	1	3	3	3	19	Surface
R14	3	2	2	2	3	2	3	3	20	4	3	4	4	1	4	4	4	28	Surface	3	1	3	2	1	3	3	3	19	3	3	1	1	3	4	3	18	Deep
R15	3	2	2	3	2	2	1	2	17	3	3	3	3	2	4	3	3	24	Surface	3	1	3	2	2	3	1	3	18	2	4	3	3	3	4	3	22	Surface
R16	3	3	2	3	1	3	1	2	18	2	3	4	4	3	3	3	1	23	Surface	3	2	4	2	4	2	4	4	25	1	1	1	1	2	1	2	9	Deep
R17	3	2	3	3	1	2	1	2	17	4	4	1	4	1	2	3	4	23	Surface	3	1	1	3	1	3	2	4	18	4	3	2	1	3	2	3	18	Kombinasi
R18	1	3	3	3	1	2	1	1	15	1	1	1	4	2	2	3	3	17	Surface	3	3	2	3	3	1	4	3	22	3	3	1	1	3	2	2	15	Deep
R19	4	3	2	3	1	2	3	4	22	2	2	2	3	2	2	2	2	17	Deep	3	3	3	3	2	3	3	3	23	2	2	2	2	3	2	2	15	Deep
R20	2	4	2	2	2	2	2	2	18	4	4	4	4	2	4	4	2	28	Surface	3	2	3	3	2	4	3	4	24	3	4	2	2	3	3	2	19	Deep
R21	2	1	1	1	2	3	1	2	13	4	4	4	3	4	4	4	4	31	Surface	1	1	1	2	1	1	3	4	14	4	4	4	1	2	4	4	23	Surface
R22	2	2	1	3	3	4	1	3	19	4	4	3	3	2	2	3	2	23	Surface	4	2	4	2	2	3	3	4	24	2	2	1	1	2	3	2	13	Deep
R23	2	2	1	3	2	3	3	3	19	2	2	2	2	1	2	2	2	15	Deep	2	3	2	2	2	3	4	3	21	2	2	2	1	2	2	2	13	Deep
R24	3	2	2	3	2	4	1	3	20	4	3	4	4	2	3	4	3	27	Surface	2	2	2	3	1	4	3	3	20	2	1	3	3	3	2	3	17	Deep
R25	2	3	1	2	2	3	1	4	18	4	4	3	3	3	4	4	4	29	Surface	3	3	2	2	2	4	4	4	24	2	1	1	1	2	3	2	12	Deep
R26	2	2	1	2	2	4	3	2	18	4	4	3	3	4	4	4	3	29	Surface	4	3	3	2	4	3	4	4	27	4	2	1	1	4	4	4	20	Deep
R27	3	3	1	1	3	3	1	4	19	2	2	2	2	2	3	3	3	19	Kombinasi	3	3	3	3	2	4	3	3	24	2	3	1	1	2	2	2	13	Deep
R28	2	3	2	4	4	3	2	2	22	4	4	4	4	1	3	4	2	26	Surface	4	2	4	3	3	3	3	4	26	2	1	2	1	2	3	3	14	Deep
R29	1	4	1	2	2	1	3	2	16	3	3	3	4	3	3	3	3	25	Surface	2	2	3	2	2	2	2	2	17	3	3	2	2	3	3	4	20	Surface
R30	2	2	3	1	4	3	2	2	19	3	4	2	4	4	3	3	2	25	Surface	3	1	3	2	3	1	2	3	18	1	2	2	3	3	2	4	17	Deep
R31	3	4	3	2	3	3	3	3	24	2	2	3	3	2	2	2	2	18	Deep	3	3	4	2	2	3	3	3	23	2	2	1	1	2	2	2	12	Deep
R32	3	3	2	2	2	3	3	3	21	1	1	3	2	2	2	3	2	16	Deep	3	3	3	2	2	3	3	3	22	1	2	1	1	3	2	2	12	Deep
R33	3	2	2	3	2	3	2	4	21	4	4	4	4	3	4	3	3	29	Surface	3	3	3	3	3	3	3	4	25	3	4	2	1	2	3	3	18	Deep
R34	4	3	3	4	3	4	4	3	28	3	3	2	3	2	3	4	3	23	Deep	4	4	4	3	4	3	4	3	29	2	2	1	1	3	3	2	14	Deep
R35	3	2	2	1	3	3	1	3	18	3	4	2	3	1	3	4	2	22	Surface	3	2	3	1	2	4	4	4	23	2	2	2	1	2	2	2	13	Deep
R36	3	2	2	2	3	2	3	3	20	4	3	4	4	1	4	4	4	28	Surface	3	1	3	2	1	3	3	3	19	3	3	1	1	3	4	3	18	Deep
R37	4	3	3	2	4	4	4	4	28	3	2	2	3	1	2	3	2	18	Deep	4	3	3	3	4	4	3	4	28	1	3	1	1	2	2	2	12	Deep
R38	3	3	3	4	2	3	4	2	24	2	2	3	4	4	3	4	1	23	Deep	3	3	4	2	2	2	2	4	22	4	3	3	2	2	4	2	20	Deep

## LAMPIRAN 4

Tabel 1. Tabel Tabulasi Silang antara *Conception of Learning* dengan *Learning Approach* – arti penting belajar matematika

<i>Conceptions of Learning</i>	<i>Learning Approach</i>				<b>Total</b>	
	<i>Deep Approach</i>		<i>Surface Approach</i>			
<b>Meningkatkan Pengetahuan</b>	7 (63,6%)	12 (52,17%)	4 (36,4%)	11 (47,83%)	11 (100%)	23 (100%)
<b>Mengingat</b>	0 (0%)		1 (100%)		1 (100%)	
<b>Mengaplikasikan</b>	5 (45,5%)		6 (54,5%)		11 (100%)	
<b>Memahami</b>	3 (60%)	11 (73,33%)	2 (40%)	4 (26,67%)	5 (100%)	15 (100%)
<b>Memandang Sesuatu Secara Berbeda</b>	8 (80%)		2 (20%)		10 (100%)	

Tabel 2. Tabel Tabulasi Silang antara *Locus of Control* dengan *Learning Approach* – pendorong keinginan belajar matematika

<i>Locus of Control</i>	<i>Learning Approach</i>		<b>Total</b>
	<i>Deep Approach</i>	<i>Surface Approach</i>	
<b>Diri Sendiri</b>	22 (64,7%)	12 (35,3%)	34 (100%)
<b>Orang Lain</b>	1 (25%)	3 (75%)	4 (100%)

Tabel 3. Tabel Tabulasi Silang antara *Abilities* dengan *Learning Approach* – nilai rata-rata matematika

<i>Abilities</i>	<i>Learning Approach</i>		<b>Total</b>
	<i>Deep Approach</i>	<i>Surface Approach</i>	
<b>Tujuh</b>	11 (61,1%)	7 (38,9%)	18 (100%)
<b>Delapan</b>	12 (60%)	8 (40%)	20 (100%)

Tabel 4. Tabel Tabulasi Silang antara *Parental Education 1* dengan *Learning Approach* – pendidikan ayah

<i>Parental Education1</i>	<i>Learning Approach</i>				<b>Total</b>	
	<i>Deep Approach</i>		<i>Surface Approach</i>			
<b>SMA</b>	2 (66,7%)	4 (66,7%)	1 (33,3%)	2 (33,3%)	3 (100%)	6 (100%)
<b>D3</b>	2 (66,7%)		1 (33,3%)			
<b>S1</b>	7 (58,3%)		5 (41,7%)			
<b>S2</b>	8 (53,3%)		7 (46,7%)			
<b>S3</b>	4 (80%)		1 (20%)			
		19 (59,4%)		13 (40,6%)	15 (100%)	32 (100%)
					5 (100%)	

Tabel 5. Tabel Tabulasi Silang antara *Parental Education 2* dengan *Learning Approach* – pendidikan ibu

<i>Parental Education2</i>	<i>Learning Approach</i>				<b>Total</b>	
	<i>Deep Approach</i>		<i>Surface Approach</i>			
<b>SMA</b>	5 (83,3%)	6 (66,7%)	1 (16,7%)	3 (33,3%)	6 (100%)	9 (100%)
<b>D3</b>	1 (33,3%)		2 (66,7%)			
<b>S1</b>	13 (61,9%)		8 (38,1%)			
<b>S2</b>	4 (50%)		4 (50%)			
			17 (58,6%)		12 (41,4%)	
				8 (100%)		

Tabel 6. Tabel Tabulasi Silang antara *Experience in Learning Institution 1* dengan *Learning Approach* – perasaan belajar matematika di sekolah

<i>Experience in Learning Institutions 1</i>	<i>Learning Approach</i>		<b>Total</b>
	<i>Deep Approach</i>	<i>Surface Approach</i>	
<b>Menikmati</b>	14 (70%)	6 (30%)	20 (100%)
<b>Tidak Menikmati</b>	9 (50%)	9 (50%)	18 (100%)

Tabel 7. Tabel Tabulasi Silang antara *Experience in Learning Institution 2* dengan *Learning Approach* – perasaan tentang guna pelajaran matematika yang diterangkan guru

<i>Experience In Learning Institutions 2</i>	<i>Learning Approach</i>		<b>Total</b>
	<i>Deep Approach</i>	<i>Surface Approach</i>	
<b>Berguna</b>	23 (67,6%)	11 (32,4%)	34 (100%)
<b>Tidak Berguna</b>	0 (0%)	4 (100%)	4 (100%)

Tabel 8. Tabel Tabulasi Silang antara *Experience in Learning Institution 3* dengan *Learning Approach* – perasaan tentang motivasi belajar matematika yang diberikan guru

<i>Experience In Learning Institutions 3</i>	<i>Learning Approach</i>		<b>Total</b>
	<i>Deep Approach</i>	<i>Surface Approach</i>	
<b>Guru Memotivasi</b>	13 (76,5%)	4 (23,5%)	17 (100%)
<b>Guru Tidak Memotivasi</b>	10 (47,6%)	11 (52,4%)	21 (100%)



## **LAMPIRAN 5**

### **Sejarah**

Berdiri sejak tahun 1953 SMA Negeri 3 Bandung dikenal dengan sebutan SMA Belitung karena berlokasi di jalan Belitung No. 8 Bandung.

### **Sejarah dan Fungsi Bangunan**

Bangunan sekolah ini merupakan gedung tua yang dibangun pada zaman pemerintahan Hindia-Belanda (tahun 1916), dirancang oleh arsitek C. P Schoemaker. Yang berfungsi sebagai gedung HBS (Hoogere Burgerschool) yaitu sekolah untuk anak-anak belanda golongan menengah. Adapun sejarah dan fungsi bangunan adalah sebagai berikut:

- Zaman Belanda (1916 - 1942)  
Berfungsi sebagai gedung HBS setaraf dengan SMA
- Zaman Jepang (1941-1945)  
Berfungsi sebagai markas (tangsia/asrama) tentara Jepang. (Ken Petai)
- Zaman Peralihan (1947-1950)  
Pagi hari berfungsi sebagai Sekolah VHO (Voortgezet Hoger Onderwys) berbahasa Belanda dan sore hari sebagai VHO berbahasa Indonesia..
- Tahun 1950  
VHO berbahasa Indonesia diganti menjadi SMA 1 B/C. sedangkan VHO berbahasa Belanda (ex HBS) menjadi SMA 2 B/C
- Tahun 1952  
Terjadi pemekaran sekolah, SMA 1 B/C menjadi SMA 1 B dan SMA C sedangkan SMA 2 B/C menjadi SMA 2 B
- Tahun 1953  
Pada pagi hari digunakan untuk SMA Negeri 2 (SMA B) dan SMA Negeri 5 (SMA C), sedangkan pada sore hari digunakan oleh SMA Negeri 3 (SMA B)

- Tahun 1966  
SMA Negeri 2 pindah ke jalan Cihampelas dan SMA Negeri 6 pindah ke jalan Pasir Kaliki
- Tahun 1966 hingga sekarang  
Berfungsi sebagai gedung SMUN 3 Bandung dan SMUN 5 Bandung.

### **Visi dan Misi**

Visi:

Unggul dalam Prestasi

Pelopor dalam Iptek dan Imtaq

Teladan dalam bersikap dan bertindak

Misi:

Mewujudkan peningkatan kualitas lulusan

Membentuk generasi yang cerdas, terampil, kreatif, berdedikasi dan cinta almamater

Membentuk generasi yang bertaqwa, mandiri, memiliki sikap gotong royong, kekeluargaan dan cinta tanah air

Meningkatkan semangat dan prestasi kerja yang dilandasi dengan kekeluargaan dan keteladanan

Menciptakan keselarasan, keseimbangan emosi dan intelektual dalam mewujudkan situasi yang kondusif terhadap terwujudnya tujuan pendidikan nasional.

## LAMPIRAN 6

## SILABUS

**Nama Sekolah** : SMA NEGERI 3 BANDUNG  
**Mata Pelajaran** : MATEMATIKA  
**Kelas/Program** : XI / IPA  
**Semester** : 1

### STANDAR KOMPETENSI:

3. Menyusun persamaan lingkaran dan garis singgungnya.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	WAKTU	SUMBER BELAJAR
3.1 Menyusun persamaan lingkaran yang memenuhi persyaratan yang ditentukan	Persamaan Lingkaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menentukan persamaan lingkaran berpusat di <math>(0,0)</math> dengan menggunakan teorema Pythagoras</li> <li>▪ Menurunkan persamaan lingkaran yang berpusat di <math>(a,b)</math></li> <li>▪ Menyatakan bentuk umum persamaan lingkaran</li> <li>▪ Menentukan persamaan lingkaran jika titik pusat dan jari-jarinya diketahui.</li> <li>▪ Menyusun persamaan lingkaran yang memenuhi kriteria tertentu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merumuskan persamaan lingkaran berpusat di <math>(0,0)</math> dan <math>(a,b)</math>.</li> <li>• Menentukan pusat dan jari-jari lingkaran yang persamaannya diketahui.</li> <li>• Menentukan persamaan lingkaran yang memenuhi kriteria tertentu.</li> </ul>	<p><u>Jenis:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kuiz</li> <li>▪ Tugas Individu</li> <li>▪ Tugas Kelompok</li> <li>▪ Ulangan</li> </ul> <p><u>Bentuk Instrumen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tes Tertulis PG</li> <li>▪ Tes Tertulis Uraian</li> </ul>	8x45'	<p><u>Sumber:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Paket</li> <li>• Buku referensi lain</li> <li>• Journal</li> <li>• Internet</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	WAKTU	SUMBER BELAJAR
3.2 Menentukan persamaan garis singgung pada lingkaran dalam berbagai situasi	persamaan garis singgung lingkaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyelidiki sifat dari garis-garis yang menyinggung maupun tidak menyinggung lingkaran</li> <li>Menurunkan teorema tentang persamaan garis singgung pada lingkaran.</li> <li>Menentukan persamaan garis singgung lingkaran pada suatu lingkaran .</li> <li>Menggunakan diskriminan untuk menentukan persamaan garis singgung pada lingkaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melukis garis yang menyinggung lingkaran dan menentukan sifat-sifatnya</li> <li>Merumuskan persamaan garis singgung yang melalui suatu titik pada lingkaran.</li> <li>Merumuskan persamaan garis singgung yang gradiennya diketahui.</li> </ul>	<p><u>Jenis:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kuiz</li> <li>Tugas Individu</li> <li>Tugas Kelompok</li> <li>Ulangan</li> </ul> <p><u>Bentuk Instrumen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tertulis PG</li> <li>Tes Tertulis Uraian</li> </ul>	12x45'	<p><u>Sumber:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Paket</li> <li>Buku referensi lain</li> <li>Journal</li> <li>Internet</li> </ul>

Bandung, Juli 2007

Guru Mata Pelajaran,

Drs. R. Eryanto

Nip. 130677567

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Matematika
Satuan Pendidikan	: SMAN 3 Bandung
Kelas/Program	: XI / Program Akselerasi
Semester	: 1 (satu)
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit
Pertemuan Ke	: 1

### A. Standar Kompetensi

Menyusun persamaan lingkaran dan garis singgungnya.

### B. Kompetensi Dasar

Menyusun persamaan lingkaran yang memenuhi persyaratan yang ditentukan.

### C. Indikator

1. Mengidentifikasi permasalahan dalam merumuskan persamaan lingkaran.
2. Menganalisis data yang diketahui dalam permasalahan untuk merumuskan persamaan lingkaran, melalui perencanaan pemecahan masalah.
3. Mengambil keputusan terhadap permasalahan yang diberikan untuk menentukan persamaan lingkaran.
4. Mensistesis hubungan persamaan-persamaan lingkaran, merumuskan suatu persamaan lingkaran melalui persamaan lingkaran lainnya.
5. Mengaplikasikan materi prasyarat untuk merumuskan persamaan lingkaran dan persamaan lingkaran untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan.

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi data yang diketahui dan data yang harus dicari penyelesaiannya dalam merumuskan persamaan lingkaran yang berpusat di  $(a,b)$ .
2. Siswa dapat menganalisis data yang diketahui dengan membuat perencanaan perumusan persamaan lingkaran yang berpusat di  $(a,b)$ .
3. Siswa dapat mengambil keputusan (menyelesaikan masalah) untuk menentukan persamaan lingkaran yang berpusat di  $(a,b)$ .
4. Siswa dapat mensistesis hubungan persamaan-persamaan lingkaran; menurunkan rumus persamaan lingkaran yang berpusat di  $O(0,0)$  dan persamaan umum lingkaran dari persamaan lingkaran yang berpusat di  $(a,b)$ .
5. Siswa dapat menerapkan Dalil Pythagoras dan proyeksi titik ke garis untuk merumuskan persamaan lingkaran yang berpusat di  $(a,b)$ .
6. Siswa dapat menerapkan persamaan-persamaan lingkaran untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang berhubungan dengan persamaan lingkaran.

**E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : pemecahan masalah (problem solving)

Metode Pembelajaran : ekspositori, penemuan (inquiry), dan diskusi.

**F. Materi Pokok**

Persamaan lingkaran : persamaan lingkaran berpusat di  $(0,0)$  dan  $(a,b)$ , serta persamaan umum lingkaran.

**G. Sumber Belajar**

Buku paket matematika kelas XI IPA semester 1 (*Ganeca Exac, R.Eryanto dkk, 2007*).

**H. Alat dan Bahan**

1. Uang logam pecahan 50, 100, 200, atau 500.
2. Buku berpetak
3. Penggaris untuk papan tulis
4. Jangka untuk papan tulis

**I. Langkah-langkah Pembelajaran**

1. Pendahuluan (10 menit)  
Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang materi lingkaran yang telah dipelajari di SLTP, menyampaikan peta konsep materi lingkaran secara umum (terlampir), dan menjelaskan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa selama pembelajaran.
2. Kegiatan Inti (65 menit)
  - a. Memberikan kuis (terlampir) tentang materi prasyarat yang harus dikuasai oleh siswa dalam menentukan persamaan lingkaran, yaitu proyeksi titik pada garis, rumus jarak antara dua titik, Dalil Pythagoras, sistem persamaan linear, dan penyelesaian persamaan kuadrat dengan cara melengkapkan bentuk kuadrat. Kemudian guru dan siswa bersama-sama membahasnya.
  - b. Siswa diminta untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 5 – 6 orang setiap kelompoknya.
  - c. Setiap kelompok diberi lembar permasalahan (terlampir) untuk menentukan persamaan lingkaran baku, persamaan lingkaran yang berpusat di  $O(0,0)$ , dan persamaan umum lingkaran, yang diawali dengan penentuan diameter dan jari-jari dari uang logam pecahan 50, 100, 200, atau 500.
  - d. Setiap kelompok mendiskusikan permasalahan yang diberikan dengan langkah-langkah: (1) memahami masalah; (2) merencanakan penyelesaian; (3) menyelesaikan masalah; dan (4) memeriksa kembali hasil pekerjaan kelompok.

- e. Melakukan diskusi kelas dengan meminta beberapa kelompok untuk memaparkan hasil pekerjaannya, sedangkan kelompok lainnya menanggapi pemaparan kelompok yang tampil di depan kelas.
  - f. Memberikan tugas individual (terlampir) tentang penentuan persamaan lingkaran.
3. Penutup (15 menit)
- Dengan bimbingan guru, siswa diminta untuk menyimpulkan materi lingkaran yang telah dipelajari selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kemudian guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan tentang materi tersebut. Serta menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, yaitu tentang kedudukan titik dan garis terhadap lingkaran dan siswa diberi tugas (*take home examination*) tentang materi yang telah dipelajari maupun yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

**J. Penilaian dan Jenis Tagihan (terlampir)**

- 1. Penilaian Individual
  - a. Kognitif : hasil kerja siswa secara tertulis.
  - b. Afektif : Eksistensi diri dan partisipasi selama pembelajaran berlangsung.
  - c. Life Skill : Penggalan informasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan terhadap permasalahan yang diberikan.
- 2. Jenis Tagihan/Bentuk Instrumen
  - a. Kuis.
  - b. Tugas terstruktur individual.

**K. Tindak Lanjut**

Remedial teaching dan pengayaan.

**L. Lampiran-lampiran**

Lampiran 1 : Peta Konsep Lingkaran.  
Lampiran 2 : Kuis Materi Prasyarat.  
Lampiran 3 : Lembar Masalah.  
Lampiran 4 : Tugas Individual.  
Lampiran 5 : Penilaian.

Bandung, Juli 2007

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran,

Drs. H. CUCU SAPUTRA, M.M.Pd.  
Nip. 131 385 696.

Drs. R. ERYANTO, M.Pd.  
Nip. 130 677 567.