

e-UKBM BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL

Fenny Fridiana Lifira¹, Latifah Mustofa Lestyanto²
Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Malang

Email : fenny.fridiana.1603116@students.um.ac.id, latifah.mustofa.fmipa@um.ac.id

Abstract

Errors in solving mathematical problems occur mainly at the stage of transforming the problem. The use of e-UKBM which has not yet led students to discover the knowledge acquired is one of the causes. Hence, research and development of e-UKBM based on Problem Based Learning on the material of the Three Variable Linear Equation System that can train students' problem-solving skills can be conducted. This study modifies the 4D model which includes the stages of defining, designing, developing and disseminate. However, the disseminate stage was not carried out due to limited research time. The e-UKBM product is tested for its validity, practicality, and effectiveness. Based on the results of the study, e-UKBM was declared valid, practical, and effective.

Keywords: e-UKBM, Problem Based Learning, Three Variable Linear Equation System

Submitted: Agustus 2020, Published: Oktober 2020

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan seperangkat aturan yang digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran yang berisi tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara mengajar dalam mencapai tujuan yang diharapkan (Sarinah, 2016). Kurikulum yang saat ini sedang dicanangkan pemerintah adalah kurikulum 2013 yang merupakan bentuk penyempurnaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Salah satu bentuk penyempurnaannya adalah adanya program Sistem Kredit Semester (SKS). Program ini dilaksanakan dengan menerapkan pembelajaran berbasis UKBM. UKBM (Unit Kegiatan Belajar Mandiri) merupakan satuan perangkat pembelajaran dengan pelabelan penguasaan belajar peserta didik yang susunannya berurutan dari mudah ke sukar untuk mencapai kompetensi pengetahuan maupun ketrampilan pada pembelajaran Sistem Kredit Semester (SKS) (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2017). Pelabelan tersebut merupakan pelabelan mengenai kecepatan penguasaan materi oleh setiap siswa seperti pebelajar cepat, sedang, dan lambat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika SMAN 1 Lawang, diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut telah menggunakan UKBM dalam proses pembelajaran. Bahkan sejak semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Sekolah telah menggunakan e-UKBM sebagai sumber belajar peserta didik. Namun, ditemukan bahwa penerapan e-UKBM di sekolah masih kurang maksimal. Hal ini disebabkan karena penyusunan e-UKBM yang masih belum sempurna dan memuat banyak tulisan yang kurang menarik minat belajar siswa. Keterbatasan waktu dan tenaga guru menjadi kendala penyusunan e-UKBM.

Peneliti juga melakukan studi dengan memberi tes kepada siswa kelas XI SMAN 1 Lawang, ditemukan bahwa terdapat 11 siswa salah mentransformasi masalah, 15 siswa melakukan kesalahan pada tahap penyelesaian masalah dan 2 siswa melakukan kesalahan akibat ceroboh/tidak teliti. Sejalan dengan hasil tersebut, Kuswanti dkk (2018) juga menyatakan bahwa kesalahan mentransformasi masalah merupakan kesalahan yang banyak dilakukan siswa dalam menyelesaikan masalah. Kesalahan yang dilakukan siswa tidak dapat diabaikan karena bisa menghambat proses penyelesaian masalah. Supatmono (Pujilestari, 2018) menyatakan bahwa ketika siswa tidak mengkonstruksikan sendiri pengetahuan konsep-konsep matematika akan menyebabkan kesulitan siswa dalam mempelajari matematika.

Banyak siswa yang masih belum terbiasa menghadapi soal berupa masalah sehingga tidak jarang ditemukan banyak siswa belum bisa menentukan penyelesaian dari suatu masalah. Sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang membuat siswa terbiasa menyelesaikan masalah. Salah satu model pembelajaran yang bisa menuntut siswa menyelesaikan masalah adalah *Problem based learning* (PBL). PBL merupakan suatu model pembelajaran yang memiliki beberapa tahap yaitu merancang permasalahan yang sesuai dengan kurikulum, melibatkan siswa dalam permasalahan, mencari informasi untuk memperoleh fakta yang relevan, dan siswa mengajukan solusi. Dengan menggunakan PBL, siswa diharapkan dapat terlatih dalam mengerjakan soal berupa masalah. Hasil penelitian Zulaikah, dkk (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL

meningkatkan prestasi belajar daripada model pembelajaran langsung pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. Sedangkan Indah Sukmananda (2018) telah melakukan pengembangan UKBM berbasis pendekatan saintifik pada materi Sistem Pertidaksamaan Dua Variabel. Namun, masih belum ada penelitian yang melakukan pengembangan e-UKBM berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Masalah ini sangat penting untuk dipelajari, karena penggunaan e-UKBM masih sangat baru dan perlu dikembangkan untuk memaksimalkan siswa dalam belajar matematika sesuai kemampuannya / kecepatannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dan dimodifikasi dari model 4D oleh Thiagarajan, S (1974). Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D meliputi beberapa fase yaitu *define* (fase pendefinisian), *design* (fase perancangan), *develop* (fase pengembangan), dan *disseminate* (fase penyebaran). Namun, fase penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas sepuluh di SMA Negeri 1 Lawang.. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari e-UKBM, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan tes formatif. Sebelum perangkat pembelajaran digunakan, dilakukan uji kevalidan oleh validator ahli dan validator praktis. Sedangkan instrumen penelitian pengembangan ini terdiri dari : (1) lembar validasi, (2) lembar observasi guru, dan lembar angket siswa. (3) tes formatif. Teknik analisis data dibagi menjadi dua yaitu data berupa komentar dan saran yang dianalisis secara kualitatif sebagai masukan dalam melakukan revisi produk pengembangan. Sedangkan data yang berupa skor dianalisis dengan menggunakan rumus perhitungan yang diadaptasi dari Hobri (2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan prosedur pengembangan yang dibuat sebelumnya, penelitian pengembangan ini terdiri atas tiga tahap utama. Adapun hasil dari setiap tahap yaitu sebagai berikut.

Fase Pendefinisian

- a. Analisis Ujung-Depan
Setelah melakukan pengkajian terhadap jurnal-jurnal maupun sumber terkait didapat hasil bahwa masih terdapat banyak kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam menyelesaikan soal berupa masalah dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diyakini dapat meningkatkan prestasi belajar daripada model pembelajaran langsung.
- b. Analisis Siswa
Analisis siswa dilakukan melalui pemberian soal tes yang memuat 1 soal cerita SPLTV. Tes diujicobakan pada seluruh siswa kelas XI MIA 1 SMAN 1 Lawang Tahun Ajaran 2019/2020 pada saat tanggal 19 September 2019. Ditemukan bahwa masih terdapat kesalahan penyelesaian masalah terutama pada kesalahan dalam mentransformasi masalah.
- c. Analisis Konsep
Analisis konsep bertujuan mengidentifikasi konsep-konsep yang berkaitan dengan produk pengembangan yaitu pemilihan Kompetensi Dasar (KD), pedoman penyusunan e-UKBM oleh Direktorat SMA serta kesulitan siswa pada materi SPLTV.
- d. Analisis Tugas
Setelah terpilih KD yang akan digunakan, dilakukan penyusunan indikator pencapaian kompetensi dan tugas-tugas yang sesuai dengan KD. Perumusan Tujuan Pembelajaran. Tindak lanjut dari kegiatan sebelumnya yaitu dengan menyusun tujuan pembelajaran agar tercapai indikator yang telah ditentukan.

Fase Perancangan

Secara garis besar fase perancangan dalam penelitian ini adalah (a) penyusunan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan; (b) pemilihan media yang digunakan dalam e-UKBM; (c) pemilihan format penyusunan e-UKBM yang sesuai dengan Panduan Pengembangan UKBM; dan (d) membuat rancangan awal.

Fase Pengembangan

- a. Pembuatan e-UKBM
Tujuan pengembangan ini yaitu menghasilkan e-UKBM berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang valid, praktis, dan efektif. Setelah dilakukan berbagai kegiatan pada fase pendefinisian dan perancangan, maka dapat dirancang e-UKBM sesuai dengan yang dibutuhkan. Berikut uraian karakteristik e-UKBM

berbasis *Problem Based Learning* (PBL). e-UKBM ini berbentuk buku digital berekstensi epub sehingga dapat dibuka di perangkat elektronik seperti handphone maupun laptop. e-UKBM dikembangkan untuk tiga pertemuan dan berisi materi yang mendukung tercapainya KD SPLTV. Penerapan PBL dapat dilihat dari langkah-langkah kegiatan pembelajarannya yaitu meliputi (a) guru menyajikan suatu permasalahan yang diambil dari kehidupan nyata. Masalah dalam e-UKBM ada yang berupa pernyataan dan berupa video permasalahan sehari-hari. (b) Siswa menyusun perencanaan yang akan digunakan dalam menyelesaikan masalah. (c) Siswa kemudian mengumpulkan data sesuai perencanaan yang ditetapkan untuk menyelesaikan masalah. (d) Siswa mengajukan solusi berdasarkan hasil penyelesaian masalah yang telah dilakukan. Berikut beberapa tampilan dari e-UKBM yang dikembangkan :



Gambar 1. Tampilan cover dan isi e-UKBM berbasis *Problem Based Learning* (PBL)

b. Uji Kevalidan

Hasil rata-rata skor validasi e-UKBM menghasilkan skor 3.83 dengan kriteria valid dan tidak revisi. Hasil rata-rata skor validasi RPP menghasilkan skor 3.77 dengan kriteria valid dan tidak revisi. Hasil rata-rata skor validasi soal tes formatif menghasilkan skor 3.71 dengan kriteria valid dan tidak revisi. Hasil rata-rata skor validasi lembar observasi guru menghasilkan skor 3.33 dengan kriteria valid dan tidak revisi. Hasil rata-rata skor validasi lembar angket siswa menghasilkan skor 3.6 dengan kriteria valid dan tidak revisi. Kriteria penilaian validitas mengadaptasi Hobri (dalam Susanti, 2017) yaitu memenuhi kriteria sangat valid atau valid dan tidak perlu revisi sehingga bisa dilakukan uji coba.

c. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan menggunakan lembar observasi guru dan lembar angket siswa. Lembar observasi guru diisi oleh guru pada setiap pertemuan, sedangkan lembar angket siswa diisi oleh subjek uji coba di akhir kegiatan pembelajaran setelah dilakukan tes formatif. Berdasarkan hasil lembar observasi guru, diperoleh rata-rata skor kepraktisan yaitu 3.71. Dari lembar angket siswa diperoleh rata-rata skor kepraktisan yaitu 3.29. Berdasarkan kriteria kepraktisan menurut Hobri (2010) maka e-UKBM memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi.

d. Uji Keefektifan

Hasil tes formatif siswa kelas X MIA 1 SMAN I Lawang menunjukkan bahwa sebanyak 86% siswa memiliki nilai lebih dari atau sama dengan 75. Hasil tersebut memenuhi kriteria efektif. Sehingga e-UKBM dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Produk pengembangan berupa e-UKBM pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Produk tersebut telah dilakukan uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan uji kevalidan tersebut, diperoleh bahwa e-UKBM dinyatakan valid dengan perolehan skor hasil validasi sebesar 3.83. e-UKBM juga dinyatakan praktis dengan perolehan skor uji kepraktisan sebesar 3.71 dari lembar observasi guru dan skor 3.3 dari lembar angket siswa. Selain itu, e-UKBM

juga memenuhi kriteria efektif berdasarkan persentase ketuntasan nilai siswa yang mencapai 86%. Sehingga, produk e-UKBM dapat digunakan sebagai alternatif perangkat pembelajaran yang digunakan di kelas pada saat menempuh materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).

e-UKBM disusun berdasarkan kompetensi dasar (KD) 3.3 yaitu menyusun sistem persamaan linear tiga variabel dan kompetensi dasar (KD) 4.3 yaitu menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan sistem persamaan linear tiga variabel. e-UKBM ini dialokasikan untuk 3 kali pertemuan sesuai dengan setiap pertemuan 2 x 45 menit sesuai langkah-langkah pembelajaran pada RPP yang telah disusun. e-UKBM terdiri dari tiga Kegiatan Belajar dengan materi yang berbeda Materi yang dibahas pada Kegiatan Belajar 1 yaitu ciri-ciri persamaan linear tiga variabel dan sistem persamaan linear tiga variabel, materi yang dibahas pada Kegiatan Belajar 2 yaitu cara menyelesaikan sistem persamaan linear tiga variabel, sedangkan pada Kegiatan Belajar 3 berisi latihan soal dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear tiga variabel.

e-UKBM tersusun dari cover; identitas e-UKBM berisi judul, nama mata pelajaran, semester, materi pokok, alokasi waktu, Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pelajaran (faktual, konseptual, prosedural), peta konsep, petunjuk umum; kegiatan pendahuluan berisi video permasalahan mengenai Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV), Kegiatan Belajar 1, Kegiatan Belajar 2, Kegiatan Belajar 3, dan Refleksi Diri. Masing-masing kegiatan belajar pada e-UKBM sesuai dengan langkah-langkah PBL. Hal ini sesuai dengan langkah-langkah PBL menurut Jordan (Sani & Ridwan, 2014) yaitu penyajian masalah, perencanaan, pengumpulan data, dan pengajuan solusi.

Pada Kegiatan Belajar 1, siswa diminta untuk dapat menentukan ciri-ciri Persamaan Linear Tiga Variabel (PLTV). Kegiatan pertama yang dilakukan siswa yaitu mengamati masalah berupa dua pernyataan mengenai situasi persamaan linear tiga variabel. Kegiatan kedua yaitu siswa diharapkan dapat menyusun perencanaan penyelesaian masalah dengan membuat permisalan variabel. Setelah melakukan perencanaan, kegiatan ketiga yang dilakukan siswa yaitu mengumpulkan informasi dari masalah sehingga dapat membentuk suatu model matematika Persamaan Linear Tiga Variabel (PLTV). Kegiatan keempat yaitu pengajuan solusi dimana siswa diminta menentukan ciri-ciri Persamaan Linear Tiga Variabel (PLTV). Pada kegiatan ini juga siswa diminta untuk menentukan harga beras, minyak goreng, dan gula yang memenuhi Pernyataan 1.

Pada Kegiatan Belajar 2, siswa diminta untuk menentukan solusi dari video permasalahan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Kegiatan pertama yang dilakukan siswa yaitu mengamati masalah berupa video permasalahan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Setelah itu, kegiatan kedua yang dilakukan siswa yaitu menyusun perencanaan penyelesaian masalah dengan membuat model matematika serta menentukan variabel apa dan persamaan mana yang akan disubstitusi atau dieliminasi. Kegiatan ketiga yaitu siswa mengumpulkan informasi dengan melakukan substitusi atau eliminasi. Setiap siswa akan menyelesaikan SPLTV menggunakan metode substitusi, eliminasi, dan eliminasi-substitusi. Kegiatan keempat yaitu pengajuan solusi dimana siswa diminta untuk menentukan solusi dari video permasalahan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Pada kegiatan ini, siswa juga diminta untuk menentukan metode apa saja yang bisa digunakan dalam menyelesaikan SPLTV, menentukan ciri-ciri SPLTV, dan menentukan kemungkinan solusi dari SPLTV berdasarkan grafik yang diberikan.

Pada Kegiatan Belajar 3, siswa diberikan latihan soal dalam menentukan penyelesaian masalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Soal tersebut berupa pilihan ganda dan siswa bisa melakukan penilaian atas jawaban yang diberikan.

Bagian terakhir dari e-UKBM ini yaitu refleksi diri yang digunakan siswa dalam menilai penguasaannya terhadap materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Pada bagian ini pula, berisi petunjuk mengenai apa yang akan dilakukan siswa jika telah menyelesaikan e-UKBM dan kriteria penilaian hasil belajar siswa.

Direktorat Pembinaan SMA menyatakan bahwa salah satu prinsip UKBM yaitu menggunakan model dan/atau metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran ini diterapkan dengan menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu model pembelajaran yang berbasis masalah. Hal ini sesuai dengan pandangan Muniroh A. (2015) secara empiris, pembelajaran berbasis masalah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa adalah dorongan energi siswa yang melakukan tindakan agar menguasai sesuatu yang baru berupa pengetahuan, ketrampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan, dan sikap (Badaruddin A., 2015). Dalam meningkatkan motivasi belajar dapat menggunakan teknologi berupa video, televisi, dan perangkat lunak multimedia yang menggabungkan teks, suara dan warna. e-UKBM ini memuat video permasalahan dan dikemas dengan penuh warna yang bisa menambah motivasi siswa. Sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal ini memberi dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa, dapat dilihat dari perolehan skor ketuntasan tes formatif yang mencapai 86% siswa dinyatakan tuntas. Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Zamsir dkk (2015) yang

mengatakan bahwa motivasi belajar siswa mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.

Namun, e-UKBM masih belum memberikan ketuntasan hasil tes formatif siswa di atas 86%. Hal ini dapat disebabkan karena e-UKBM ini kurang mengimplementasikan ketrampilan berpikir kreatif pada ketrampilan 4C (*critical thinking, creativity, collaboration, communication*) yang menjadi salah satu karakteristik e-UKBM. Menurut Fauzi (2004) berpikir kreatif yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, dan sebagainya. Sehingga dengan berpikir kreatif dapat menemukan dan menentukan hal-hal baru dalam penyelesaian masalah. Penelitian sebelumnya mengenai pengaruh berfikir kreatif telah dilakukan oleh Supardi (2012) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif berpikir kreatif terhadap hasil belajar matematika. Sehingga, siswa kurang berfikir kreatif saat mengerjakan e-UKBM ini dimana nantinya akan mempengaruhi pemahaman siswa dan belum bisa memberikan skor ketuntasan lebih dari 86%.

PENUTUP

Penelitian ini dilaksanakan hingga fase pengembangan yaitu uji coba produk di dalam kelas dengan menghasilkan produk e-UKBM berbasis *Problem Based Learning* pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. e-UKBM telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Saran yang perlu dipertimbangkan dalam menggunakan e-UKBM ini meliputi :

- Saran kepada pengguna e-UKBM ini, jika ditemukan siswa yang tidak menyukai pembelajaran *step by step* sebaiknya diberi pengertian bahwa dia akan menemukan suatu konsep jika mengerjakan sesuai langkah-langkah pada e-UKBM ini.
- Saat menggunakan e-UKBM ini, guru disarankan berperan sebagai fasilitator tetapi tetap memberi penjelasan jika ada siswa yang bertanya atau kurang paham.
- Sebaiknya setiap siswa mempunyai e-UKBM yang bisa dioperasikan sendiri dengan baik karena pembelajaran bersifat mandiri.
- Sebaiknya guru tetap mengontrol kegiatan siswa di dalam kelas, karena pembelajaran menggunakan *handphone* dikhawatirkan siswa tidak fokus pada e-UKBM.

DAFTAR RUJUKAN

- Badaruddin, A., (2015). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Konseling Klasikal. CV Abe Kreatifindo. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2017). Panduan Pengembangan Unit Kegiatan Belajar Mandiri. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fauzi, A.. (2004). Psikologi Umum. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kuswanti, Y., Sudirman, S., & Nusantara, T. (2018). Deskripsi Kesalahan Siswa pada Penyelesaian Masalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). (Online) (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11286/5384>), diakses pada 20 Agustus 2019.
- Muniroh, A.. (2015). ACADEMIC ENGAGEMENT : Penerapan Model Problem Based Learning di Madrasah. Yogyakarta: LKis Pelangi Aksara.
- Sani, A., & Ridwan. (2014). Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sarinah. (2015). Pengantar Kurikulum, Yogyakarta: Deepublish.
- Sukmananda, I., S., (2018). Pengembangan UKBM (Unit Kegiatan Belajar Mandiri) Berbasis Pendekatan Sainifik pada Pokok Bahasan Sistem Pertidaksamaan (Linear-Kuadrat) Dua Variabel untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Lawang. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FMIPA UM.
- Supardi. (2012). Peran Berpikir Kreatif dalam Proses Pembelajaran Matematika. Jurnal Formatif, 2(3). (Online) (<http://portal.kopertis3.or.id/bitstream/123456789/1598/1/9.%20Supardi%20248-262.pdf>) diakses pada tanggal 20 Desember 2019.
- Supatmono. (2009). Matematika Asyik, Jakarta: PT Grasindo.

- Sutanti, Y. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Penemuan Terbimbing Materi Kedudukan Dua Lingkaran untuk Siswa Kelas XI SMA. Skripsi tidak diterbitkan. Malang:FMIPA UM.
- Zamsir, Masi, L., Fajrin, P., (2015). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 1 Lawa. 6(2). (Online) (<http://ojs.uho.ac.id/index.php/JPM/article/view/2070/pdf>) diakses pada 5 Maret 2020.
- Zulaikah, S. (2017). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa (Penelitian Dilakukan di SMA N 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017).