

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI KARTU BILANGAN DENGAN MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN *MAKE AND MATCH* PADA
SISWA KELAS IV SDN 1 KARYA MULYASARI
KEC. CANDIPURO LAMPUNG SELATAN**

(Skripsi)

**Oleh
Septina**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI KARTU BILANGAN DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE AND MATCH* PADA SISWA KELAS IV SDN 1 KARYA MULYASARI KEC. CANDIPURO LAMPUNG SELATAN

Oleh :

Septina

Permasalahan Penelitian ini adalah Prestasi belajar matematika pada materi pecahan yang diraih siswa sangat rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika melalui kartu bilangan dengan menerapkan model pembelajaran *make and match* pada siswa kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari Kec. Candipuro Lampung Selatan tahun pelajaran 2015/2016. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Analisis data menggunakan Analisis Data Triangulasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran *make and match* dalam proses pembelajaran matematika pada siswa kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai aktivitas siswa pada siklus I sebanyak 27 siswa (56,25%), dan siklus II sebanyak 41 siswa (85,42%), sementara persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebanyak 25 siswa (52,08%), dan siklus II sebanyak 42 siswa (87,50%). Kesimpulan, penerapan model pembelajaran *make and match* melalui kartu bilangan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran matematika kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari Kecamatan Candipuro Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/ 2016.

Kata kunci: aktivitas, prestasi belajar, kartu bilangan pecahan, *make and match*.

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI KARTU BILANGAN DENGAN MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN *MAKE AND MATCH* PADA
SISWA KELAS IV SDN 1 KARYA MULYASARI
KEC. CANDIPURO LAMPUNG SELATAN**

**Oleh
Septina**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

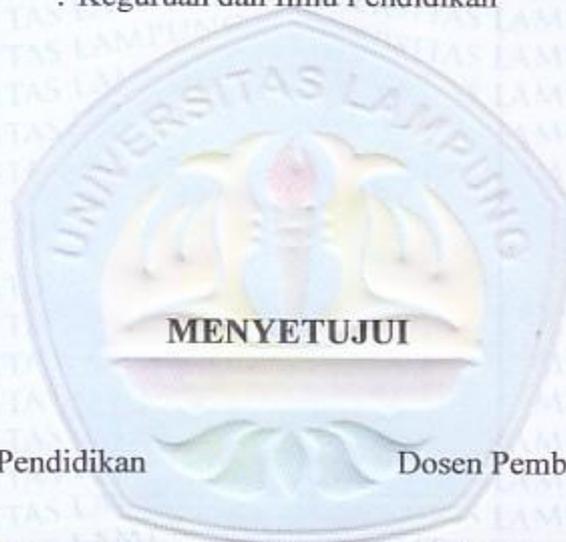
Judul Skripsi : **PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI KARTU BILANGAN DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE AND MATCH* PADA SISWA KELAS IV SDN 1 KARYA MULYASARI KEC. CANDIPURO LAMPUNG SELATAN**

Nama Mahasiswa : **Septina**

No. Pokok Mahasiswa : 1413093040

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing

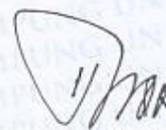
Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

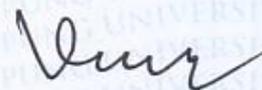
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Erni Mustakim, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **29 September 2016**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SEPTINA
NPM : 1413093040
Fkultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : "PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA MELALUI KARTU BILANGAN
DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN
MAKE AND MATCH PADA SISWA KELAS IV
SDN 1 KARYA MULYASARI KEC. CANDIPURO
LAMPUNG SELATAN"

Menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada universitas atau institut lain. Jika dikemudian hari tidak terbukti kebenarannya, saya bersedia dikenakan sanksi pencabutan gelar sarjana saya dan sanksi akademis sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Bandar Lampung, Agustus 2016
Yang membuat pernyataan



SEPTINA
NPM. 1413093040

RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Desa Banjaragung Ilir Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus pada tanggal 08 Juni 1983. Penulis merupakan anak ke 2 dari 2 bersaudara, anak dari pasangan Bapak Sariat dan Ibu Ginam. Peneliti saat ini sudah menikah dan memiliki 1 buah hati.

Riwayat Pendidikan Peneliti :

1. Sekolah Dasar Negeri 2 Banjaragung Ilir, dan Selesai pada tahun 1995.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Talang Padang dan selesai pada tahun 1998.
3. Sekolah Mengengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Talang Padang selesai pada tahun 2001
4. Universitas Lampung Program Studi D-3 Bahasa dan Sastra Daerah Lampung wisuda pada tahun 2004.
5. Saat ini Peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 PGSD Dalam Jabatan.

MOTO

"Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar" (Al- Baqarah: 153)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan kerendahan hati, karya ini kupersembahkan
untuk:

Suamiku M. Mansur dan anakku tercinta Nafis Jazmi Raziq
yang senantiasa memberikan dukungan, doa
dan semangat yang tak pernah surut
sehingga selesainya skripsi ini
keluarga besarku yang selalu mendoakan
kelancaran studiku

Rekan-rekan se-angkatan, terima kasih atas segala cinta dan dukungan
kalian semoga persahabatan
kita makin manis ke depannya.
Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia serta hidayah-Nya sehingga penulisan penelitian tindakan kelas ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada sernua pihak yang telah membantu, memfasilitasi dan membimbing, sampai selesainya Skripsi ini yaitu kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi serta memberikan kemudahan yang penulis perlukan selama menyelesaikan studi maupun penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti.
4. Ibu Dra. Erni Mustakim, M.Pd., selaku Dosen Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan kepada peneliti.
5. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi S-1 Guru dalam Jabatan FKIP Universitas Lampung yang telah mendidik dengan memberikan ilmu pengetahuan selama masa studi.
6. Bapak H. Saroni, S.Pd selaku Kepala SDN 1 Karyamulyasari Kecamatan Candipuro Kabupaten Lampung Selatan yang telah banyak membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
7. Bapak Mujalin Nahar, S.Pd yang telah bersedia meluangkan waktunya menjadi observer peneliti dalam melakukan penelitian.
8. Seluruh dewan guru SDN 1 Karyamulyasari Kecamatan Candipuro Kabupaten Lampung Selatan yang telah memberikan bantuan dan fasilitas .

9. Teman-teman mahasiswa S 1 Guru dalam Jabatan FKIP Universitas Lampung yang saling membantu serta selalu tukar pendapat dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
10. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, semoga tetap eksis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan berupa hidayah dan rahmat-Nya.
Amin

Bandar Lampung, September 2016
Penulis,

Septina

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Teori Belajar	8
1. Teori Belajar Behaviorisme	9
2. Teori Belajar Kognitivisme	10
3. Teori Belajar Konstruktivisme	11
B. Prestasi Belajar	11
C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	12
D. Pembelajaran Matematika	14
E. Hakikat Media Pembelajaran	16
1. Pembelajaran sebagai Proses Komunikasi	16
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
3. Kartu Bilangan Pecahan Media Belajar yang Menyenangkan	19
4. Kelebihan Kartu Bilangan sebagai Media Belajar	20
F. Model Pembelajaran <i>Make and Match</i>	21
G. Kajian Penelitian yang Relevan	23
H. Kerangka Pikir	24
I. Hipotesis Tindakan	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Setting Penelitian	28
C. Subjek Penelitian	28
D. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	28
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Instrumen Penelitian	31
G. Teknik Analisa Data	34
H. Indikator Keberhasilan	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Siklus Pertama	36
a. Perencanaan Tindakan Siklus Pertama	36
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus Pertama	38

c. Observasi dan Evaluasi Siklus Pertama.....	43
d. Refleksi Siklus Pertama.....	47
e. Saran perbaikan Siklus I.....	48
2. Siklus Kedua	49
a. Perencanaan Tindakan Siklus Kedua	49
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus Kedua.....	51
c. Observasi dan Evaluasi Siklus Kedua	53
d. Refleksi Siklus Kedua	59
B. Pembahasan	59
1. Rencana Pelaksanaan Tindakan (RPP).....	59
2. Aktivitas Pembelajaran.....	61
3. Prestasi Belajar	65
C. Keterbatasan Penelitian	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel Hasil Tes Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Matematika SDN 1 Karya Mulyasari	4
2. Lembar observasi aktivitas siswa dan guru	31
3. Kriteria pemberian skor	32
4. Kategori aktivitas	32
5. Lembar observasi aktifitas guru	32
6. Kriteria aktivitas belajar siswa	34
7. Data aktivitas siswa kelas IV siklus pertama	44
8. Data jumlah siswa aktif dan tidak aktif kelas IV siklus Pertama	45
9. Data prestasi belajar siswa kelas IV siklus pertama	46
10. Data aktivitas belajar siswa kelas IV siklus kedua	54
11. Data jumlah siswa aktif dan tidak aktif kelas IV siklus kedua.....	55
12. Data prestasi belajar siswa kelas IV siklus kedua	56
13. Rekapitulasi peningkatan aktifitas belajar siklus I dan II.....	57
14. Rekapitulasi peningkatan prestasi belajar siklus I dan II.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Proses terjadinya Komunikasi	16
2. Krucut Pengalaman Dale	18
3. Kerangka Pikir	25
4. Diagram Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	29
5. Diagram jumlah siswa aktif dan tidak aktif kelas IV siklus pertama..	45
6. Diagram prestasi belajar siswa kelas IV siklus pertama	47
7. Diagram jumlah siswa aktif dan tidak aktif kelas IV siklus kedua....	55
8. Diagram prestasi belajar siswa kelas IV siklus kedua	56
9. Diagram peningkatan aktifitas belajar siklus I dan II	58
10. Diagram peningkatan aktifitas belajar siklus I dan II	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan Penelitian.....	74
2. Surat Pernyataan Teman Sejawat.....	75
3. Silabus.....	76
4. RPP Siklus I	78
5. LKS Siklus I	82
6. RPP Siklus II	89
7. LKS Siklus II	93
8. Prestasi Belajar Siklus I	100
9. Hasil Observasi Aktifitas Belajar Siswa Siklus I	101
10. Prestasi Belajar Siklus II	103
11. Hasil Observasi Aktifitas Belajar Siswa Siklus II	104
12. Lembar Observasi Aktivitas Guru (Siklus I-II)	107
13. Dokumentasi	108

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan yang berlangsung di sekolah adalah proses interaksi dari beberapa komponen pendidikan seperti guru, siswa, sumber belajar, kurikulum, dan sarana pembelajaran lain. Adanya interaksi antar komponen pendidikan tersebut bertujuan untuk membelajarkan siswa agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Tujuan pembelajaran dapat berupa pencapaian suatu kompetensi, penguasaan materi, atau pengembangan minat dan bakat.

Matematika adalah ilmu tentang bilangan –bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990 : 566)

Matematika menurut Ruseffendi (1991:12) adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma, atau postulat dan akhirnya ke dalil.

Sedangkan hakikat matematika menurut Soejadi (2000 :11), memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, berpola pikir deduktif.

Berdasarkan pernyataan di atas matematika adalah ilmu deduktif yang bekerja atas kebenaran konsisten.

Pembelajaran di sekolah saat ini masih banyak bersifat konvensional. Pembelajaran masih menerapkan *teacher centered approaches* di mana guru

masih menjadi pusat informasi bagi siswa. Pola pembelajaran ini lebih mengedepankan keaktifan guru daripada siswa. Guru masih banyak yang menganggap pembelajaran di kelas hanya untuk menuntaskan materi yang ada di buku atau sebatas pencapaian kompetensi dasar. Siswa kurang diberi kesempatan untuk lebih aktif dalam pembelajaran guna mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Pembelajaran banyak dilakukan dengan metode ceramah yang lebih menekankan pada pentransferan informasi dari guru ke siswa. Pembelajaran seperti ini dilakukan hampir pada semua materi belajar. Padahal jika guru dapat berinovasi menggunakan metode dan sumber belajar tentu akan tercipta pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Pembelajaran yang lebih mengedepankan keaktifan siswa daripada guru menjadi paradigma pembelajaran saat ini. Dengan perubahan paradigma tersebut, maka guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif agar dapat menciptakan atau menerapkan pembelajaran yang lebih baik. Dengan hal ini siswa akan lebih termotivasi untuk belajar disebabkan rasa ingin tahunya terhadap materi yang dibelajarkan guru.

Salah satu unsur yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran adalah penggunaan media sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang baru dan kongkrit namun juga dapat menjadi alat bantu agar siswa dapat mengkonstruksikan kemampuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

Seperti yang dinyatakan Hamalik dalam Arsyad (2009: 15) bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan

dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu guru melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Senada dengan fungsi media di atas, Susilana dan Riyana (2009: 9). Menyatakan bahwa dengan adanya fungsi media, seorang guru dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari Lampung Selatan, menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang dilaksanakan masih sangat minim, pelaksanaan proses pembelajaran masih satu arah yaitu dari guru ke murid dan guru menjadi sumber informasi bagi siswa.

Penggunaan media belajar yang kurang menarik menyebabkan siswa lebih cepat bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Penggunaan media belajar tampak kurang memperhatikan berbagai unsur yang dapat menarik dan meningkatkan motivasi siswa, seperti adanya unsur permainan dan kompetisi yang menantang siswa untuk berlomba.

Beberapa permasalahan yang dialami oleh siswa di atas pada akhirnya menyebabkan siswa mendapatkan nilai atau prestasi belajar yang rendah. Hal ini tampak dari hasil tes materi pecahan yang diujicobakan kepada siswa.

Dari hasil tes dapat diketahui bahwa 40 siswa (83,3%) yang mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 65. Sedangkan hanya 8 siswa (16,7%) yang sudah mencapai KKM.

Tabel. 1.1 Hasil Tes Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Matematika SDN 1 Karya Mulyasari

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Ket.
1	< 65	40	83,3 %	Tidak Tuntas
2	≥ 65	8	16,7 %	Tuntas

Sumber : SDN 1 Karyamulyasari

Rendahnya prestasi belajar siswa pada materi pecahan merupakan masalah yang harus dipecahkan oleh guru. Oleh karena itu penulis mencoba pemanfaatan media kartu bilangan pecahan melalui model pembelajaran *make and match* guna mengatasi masalah pembelajaran di atas dan diharapkan dapat memberi solusi yang tepat terhadap masalah pembelajaran tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka dapat dibuat identifikasi masalahnya sebagai berikut:

- 1) Desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat guru belum sesuai dengan materi yang akan dibelajarkan.
- 2) Pembelajaran di kelas lebih bersifat *teacher centered* bukan *student centered*
- 3) Proses pembelajaran matematika pada materi pecahan banyak menggunakan metode ceramah sehingga kurang memotivasi siswa untuk belajar.
- 4) Guru kurang berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk materi pecahan.

- 5) Prestasi belajar matematika pada materi pecahan yang diraih siswa sangat rendah dibawah KKM 65 yang ditentukan di sekolah. Dari jumlah 48 siswa hanya 8 siswa (16,67%0 yang mencapai KKM dan 40 siswa (83,33%) belum mencapai KKM.
- 6) Rendahnya persentase ketercapaian KKM pada pembelajaran terlihat dihasil tes siswa kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari dimana 83,33% siswa belum tuntas dan 16,67% siswa tuntas.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah melalui kartu bilangan dengan menerapkan model pembelajaran *Make and Match* dapat meningkatkan aktifitas belajar matematika pada siswa kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari Kec. Candipuro Lampung Selatan tahun pelajaran 2015/2016.
2. Apakah melalui kartu bilangan dengan menerapkan model pembelajaran *Make and Match* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari Kec. Candipuro Lampung Selatan tahun pelajaran 2015/2016.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan aktifitas belajar matematika melalui kartu bilangan dengan menerapkan model pembelajaran *make and match* pada siswa kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari Kec. Candipuro Lampung Selatan tahun pelajaran 2015/2016.

2. Untuk meningkatkan prestasi belajar matematika melalui kartu bilangan dengan menerapkan model pembelajaran *make and match* pada siswa kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari Kec. Candipuro Lampung Selatan tahun pelajaran 2015/2016.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah

1) Bagi Siswa

- Dapat meningkatkan motivasi belajar, melatih berkompetisi yang sehat, dan menjadi cara belajar yang menyenangkan.
- Dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

2) Bagi Guru

- Dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan bervariasi guna mencapai tujuan belajar serta dapat menambah pengetahuan guru sehingga meningkatkan kompetensinya.
- Menjadi bahan masukan untuk para guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media kartu bilangan pecahan pada mata pelajaran matematika materi pecahan.

3) Bagi Kepala Sekolah

Menjadi masukan untuk dapat menyediakan media kartu bilangan pecahan agar dapat mempermudah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada khususnya dan kualitas pendidikan pada umumnya.

4) Bagi Peneliti

- Menjadi salah satu pra syarat kelulusan dan melengkapi penilaian akhir dalam penulisan skripsi peneliti pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung.
- Menambah pengetahuan mengenai keilmuan dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan dalam penulisan karya ilmiah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

Pengertian belajar secara psikologis merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi. Menurut Winkel (2005: 83) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi yang aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.

Menurut Slameto dalam Djamarah (2002: 13) belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dengan lingkungannya. Dari pendapat tersebut belajar merupakan interaksi pengalaman yang dapat membawa sikap seseorang ke arah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa keterampilan belajar di dalam kelas maupun pengetahuan baru yang didapat siswa.

Proses penyesuaian perilaku yang pada akhirnya sampai pada perubahan perilaku pada pembelajar inilah yang disebut dengan hasil belajar. Melalui proses pembelajaran diharapkan seorang siswa memiliki kemampuan yang sebelumnya tidak ada atau memiliki keterampilan yang sebelumnya tidak dipunyai.

Proses perubahan perilaku siswa didapat melalui adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Melalui interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (2007: 29) yang menyatakan bahwa belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Jadi belajar adalah suatu proses perubahan perilaku siswa melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang lain hanya sebagai perantara atau pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

1. Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme merupakan salah aliran psikologi yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek – aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 2000:143). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pebelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pebelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pebelajar

(respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (reinforcement). Bila penguatan ditambahkan (positive reinforcement) maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi/dihilangkan (negative reinforcement) maka respon juga semakin kuat.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori kognitif berpendapat bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang bersinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terputah-putah, terpisah-pisah, tapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung, dan menyeluruh. Ibarat seseorang yang memainkan musik, tidak hanya memahami not-not balok pada partitur sebagai informasi yang saling lepas dan berdiri sendiri, tapi sebagai suatu kesatuan yang secara utuh masuk ke dalam pikiran dan perasaannya. Selain itu, dalam psikologi kognitif, manusia melakukan pengamatan secara keseluruhan lebih dahulu, menganalisisnya, lalu mensintesiskannya kembali. Konsep-konsep terpenting dalam teori kognitif selain perkembangan kognitif adalah adaptasi intelektual oleh Jean Piaget, discovery learning oleh Jeron Bruner, dan reception learning oleh Ausubel. (Thobroni, Mustofa. 2011:297).

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Burner dalam Baharuddin, (2007:115) Teori Konstruktivisme memahami hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberi makna pengetahuan sesuai pengalamannya. Pengetahuan itu sendiri rekaan dan bersifat tidak stabil. Oleh karena itu yang diperoleh manusia senantiasa bersifat tentative dan tidak lengkap. Pemahaman manusia akan semakin mendalam dan kuat jika teruji dengan pengalaman baru.

Menurut Slavin dalam Baharuddin (2007:116). Secara filosofis, belajar menurut teori Konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep, atau kaidah-kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengkonstruksi pengetahuan sendiri dalam kelompoknya.

B. Prestasi Belajar

Winkel (2005: 176) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. Prestasi belajar merupakan suatu

gambaran penguasaan tingkat kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan Sudjana (2001: 22) mengatakan prestasi belajar sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Prestasi belajar sering diwujudkan dalam bentuk perubahan perilaku dan perubahan pribadi seseorang setelah proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa prestasi belajar hanya dapat diperoleh setelah melalui adanya pengalaman pembelajaran. Siswa dikondisikan agar mendapatkan suatu pengalaman belajar yang mempunyai arti lebih bagi dirinya. Seorang siswa yang memiliki pemahaman bahwa pengalaman belajar yang dilaluinya memiliki nilai maka akan menjadikan pembelajaran yang lebih cepat dan mudah melekat. Pada akhirnya pengalaman belajar seperti ini akan mampu meraih prestasi belajar yang lebih baik.

C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar secara umum menurut Slameto (2003: 54) pada garis besarnya meliputi faktor intern dan faktor ekstern yaitu:

- 1) Faktor intern
Dalam faktor ini dibahas 2 faktor yaitu:
 - a) Faktor jasmaniah mencakup:
 - (1) Faktor kesehatan
 - (2) Cacat tubuh
 - b) Faktor psikologis mencakup:
 - (1) Intelegensi
 - (2) Perhatian
 - (3) Minat
 - (4) Bakat
 - (5) Motivasi
 - (6) Kematangan
 - (7) Kesiapan
 - c) Faktor kelelahan

2) Faktor ekstern

Faktor ini dibagi menjadi 3 faktor, yaitu:

- a) Faktor keluarga mencakup:
 - (1) cara orang tua mendidik
 - (2) relasi antar anggota keluarga
 - (3) suasana rumah
 - (4) keadaan ekonomi keluarga
 - (5) pengertian orang tua
 - (6) latar belakang kebudayaan
- b) Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah
- c) Faktor masyarakat meliputi kegiatan dalam masyarakat, mass media, teman bermain, bentuk kehidupan bermasyarakat,

Selanjutnya Suryabrata (2002: 233) mengklasifikasikan faktor-faktor yang memengaruhi belajar sebagai berikut:

- 1) Faktor-faktor yang berasal dari luar dalam diri
 - a) Faktor non-sosial dalam belajar
Meliputi keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, tempat dan alat-alat yang dipakai untuk belajar(alat tulis, alat peraga)
 - b) Faktor sosial dalam belajar
- 2) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri
 - a) Faktor fisiologi dalam belajar
Faktor ini terdiri dari keadaan jasmani pada umumnya dan keadaan fungsi jasmani tertentu.
 - b) Faktor psikologi dalam belajar
Faktor ini dapat mendorong aktivitas belajar seseorang karena aktivitas dipacu dari dalam diri, seperti adanya perhatian, minat, rasa ingin tahu, fantasi, perasaan, dan ingatan.

Jadi, berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua yaitu:

1) Faktor intern

Faktor ini berkaitan dengan segala yang berhubungan dengan diri siswa itu sendiri berupa motivasi, minat, bakat, kepandaian, kesehatan, sikap, perasaan dan faktor pribadi lainnya.

2) Faktor ekstern

Faktor ini berhubungan dengan pengaruh yang datang dari luar diri individu berupa sarana dan prasarana, lingkungan, masyarakat, guru, metode pembelajaran, kondisi social, ekonomi, dan lain sebagainya.

D. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Menurut Gagne dan Briggs dalam Bambang Warsita (2008:266) pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Dengan demikian, inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para peserta didiknya.

Menurut James dalam Tim MKPBM (2001:17) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu upaya meningkatkan peranan siswa dalam mengkonstruksi konsep-konsep matematika dengan kemampuannya sendiri sedemikian hingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai.

2. Tujuan Matematika

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Paul Ginnis, 2008:42)

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam memecahkan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

3. Ruang Lingkup Matematika SD

Mata pelajaran matematika pada tingkat satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

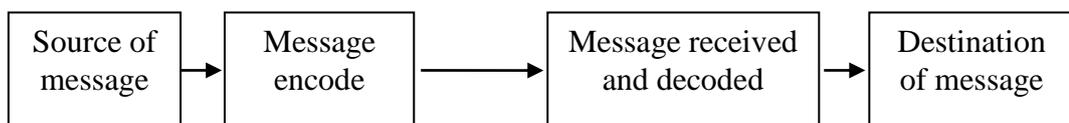
- a. Bilangan
- b. Geometri dan pengukuran
- c. Pengolahan data. (KTSP, 2006:122)

E. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pembelajaran sebagai proses komunikasi

Dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi hal terpenting adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Proses belajar akan banyak mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Hasil belajar dikatakan baik jika terdapat tiga ciri sebagai berikut: 1) belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (*retensi*); 2) Hasil belajar diperoleh dengan adanya proses. Dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas atau instan namun diraih secara bertahap (*sequensial*); 3) Belajar membutuhkan interaksi. Seorang siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, pelatih ataupun instruktur. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru.

Kemp dalam Susilana (2009: 2) menggambarkan proses komunikasi sebagai berikut:



Gambar 2.1 proses terjadinya komunikasi

Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Yang dimaksud saluran dalam hal ini adalah media. Karena pada dasarnya

proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang digunakan adalah media pembelajaran.

Sistem pembelajaran saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan. Namun siswa dapat juga berperan sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) dan bahkan komunikasi banyak arah (*multi way traffic communication*). Komunikasi dalam pembelajaran sangat membutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan belajar. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila terjadi komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/pengirim pesan melalui media.

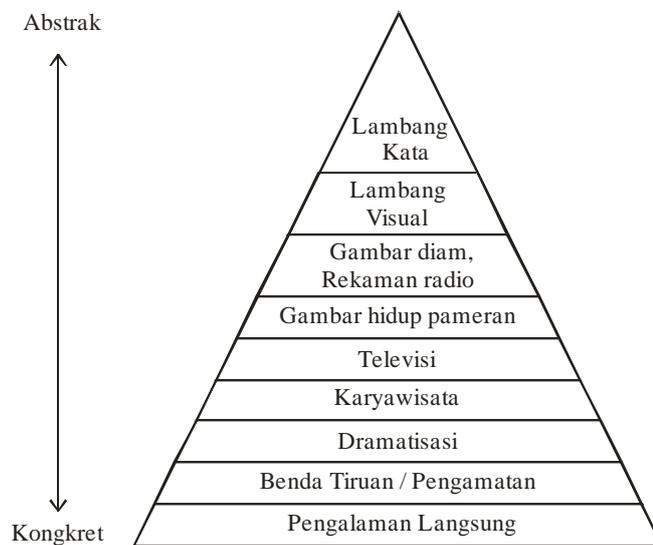
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2009: 7), ada tiga fungsi utama media pembelajaran yaitu: 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi dan, 3) memberi instruksi. Sedangkan fungsi media dalam proses pembelajaran juga dikemukakan oleh Fathurrohman (2010: 67), yaitu: 1) menarik perhatian siswa, 2) membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, 3) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik, 4) mengatasi keterbatasan ruang, 5) pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, 6) waktu pembelajaran bisa dikondisikan, 7) menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, 8) meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar, 9) melayani gaya belajar siswa yang beranekaragam, 10) meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa manfaat media tersebut, dapat dilihat bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna dengan menggunakan media. Penyampaian pesan lebih mudah diserap oleh siswa, pembelajaran lebih terarah dan menarik serta yang paling penting adalah guru akan lebih mudah dalam membelajarkan siswanya dan tentunya memperingan kerja seorang guru.

Banyak hal yang dapat diperoleh manfaatnya dari penggunaan media dalam pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media akan memiliki ketercapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik daripada yang tidak menggunakannya. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, karena penggunaan media dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experient*) seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Dale (Arsyad 2009:11)

Perolehan pengetahuan siswa dalam Kerucut Pengalaman Edgar Dale di atas menggambarkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya

verbalisme. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya sehingga dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya siswa diberikan pengalaman yang lebih konkrit dan salah satunya adalah melalui pemanfaatan media belajar.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar seperti kartu bilangan pecahan memiliki fungsi dan manfaat yang baik sekali dalam proses pencapaian tujuan belajar.

3. Kartu Bilangan Pecahan Media Belajar yang Menyenangkan

Pembelajaran dengan menggunakan media kartu bilangan pecahan lebih menerapkan pada pembelajaran yang menganut sistem PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Sistem pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Siswa merasa nyaman di kelas tanpa merasa ada tekanan yang pada akhirnya akan menjadikannya termotivasi terus untuk belajar. *Learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu bilangan pecahan.

Penggunaan kartu bilangan pecahan dalam pembelajaran lebih menekankan pada sifat permainan yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi pemahaman siswa dalam mempelajari suatu materi. Nilai hiburan yang terkandung dalam permainan ini diharapkan menjadikan siswa untuk lebih termotivasi dan memiliki aktivitas belajar yang tinggi dan memiliki pemahaman yang dapat bertahan lebih lama.

Permainan (*games*) menurut Sadiman (2003: 75) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa di dalam setiap permainan setidaknya harus terdapat empat komponen seperti adanya pemain, lingkungan tempat pemain berinteraksi, aturan-aturan main, dan tujuan yang ingin dicapai.

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetisi, ada keragu-raguan karena kita tidak tahu sebelumnya siapa yang bakal menang dan kalah.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar aktif. Dalam hal ini peran siswa dan mediana lebih menonjol daripada peran seorang guru.
- 3) Permainan dapat menjadi umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar lebih efektif. Umpan balik tersebut akan memberitahukan apakah yang kita lakukan tersebut adalah benar, salah, menguntungkan, ataukah merugikan.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peran yang sebenarnya di masyarakat
- 5) Permainan bersifat luwes. Dalam hal ini permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Membuat permainan yang baik tidak memerlukan seorang yang ahli. Bahan-bahannya pun tidak perlu mahal. Sadiman (2003: 78).

4. Kelebihan Kartu Bilangan Pecahan sebagai Media Belajar

Pembelajaran menggunakan kartu memiliki beberapa kelebihan seperti yang diungkapkan Learning with me dalam Sunarwan (2008: 18), yaitu setiap siswa menjadi siap semua, dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh, dan siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai. Penggunaan

kartu dengan memasang kartu yang merupakan paduan antara soal dan jawaban dapat melatih ketelitian, kecermatan, ketepatan dan kecepatan. Siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal hingga kartu bilangan pecahan miliknya habis dan siswa yang terlebih dahulu menghabiskan kartu pecahannya maka siswa tersebut menjadi pemenangnya.

Penggunaan kartu bilangan pecahan yang dibuat sedemikian rupa bertujuan untuk menjadi daya tarik untuk siswa. Proses pembelajaran yang menyenangkan diharapkan membuat siswa jauh dari rasa tertekan sehingga siswa lebih nyaman dan memiliki rasa keingintahuan lebih dalam belajar. Permainan kartu bilangan pecahan yang dimainkan dengan cara berkelompok juga menjadikan siswa belajar menghargai orang lain, pada level tertentu dapat menghilangkan perbedaan kemampuan antar siswa, siswa memiliki sifat terbuka terhadap teman-temannya.

Paul Ginnis (2008: 157) mengatakan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran memiliki kelebihan seperti:

1. Kegiatan ini berbeda dan menyenangkan, oleh karenanya materi lebih mudah diingat.
2. Ini menuntut siswa berpikir, mengingat, memprediksi, menghitung. Dengan kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu siswa untuk berpikir secara terbuka.
3. Dilevel lebih lanjut, membuat perbedaan lebih kecil, memperkuat kebutuhan untuk belajar, dapat menjawab pertanyaan dengan lebih tepat.

F. Model Pembelajaran *Make and Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Make and Match*

Menurut Lorna Curran dalam Huda (2011:113) Model pembelajaran *Make and Match* adalah teknik mencari pasangan, siswa di gabung suruh mencari

pasangan dari kartu yang mereka pegang. Keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Suyatno (2009:72) mengungkapkan bahwa Model Pembelajaran *make and match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran ini melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Dari pendapat Huda dan Suyatno dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Make and Match* adalah suatu model pembelajaran dalam pembelajarannya siswa mencari pasangan dari kartu yang dibagikan oleh guru di awal pembelajaran selanjutnya menggabungkan pertanyaan dengan jawaban sesuai atau sebaliknya.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make and Match*

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan untuk melakukan pembelajaran dengan teknik *Make a Match* (mencari pasangan):

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa pertanyaan dan jawaban, pertanyaan dan jawaban ini di buat oleh guru sebelum proses belajar mengajar.
- b. Guru membagikan kartu kepada setiap siswa yang nantinya dengan kartu itu siswa akan mencari pasangan yang akan menjadi anggota kelompoknya.
- c. Kartu dibagikan, setiap siswa mencari pasangan dari kartu yang mereka terima/peroleh. Misalnya pemegang kartu yang bertuliskan “kentongan” berpasangan dengan pemegang kartu “alat komunikasi tradisional”.
- d. Siswa dapat bergabung dengan 2 atau 3 siswa lain yang memiliki kartu yang berhubungan dengan kartu yang ia pegang, misalnya pemegang kartu “kentongan, lesung” bisa bergabung dengan pemilik kartu “alat komunikasi tradisional” (Huda, 2011: 135).

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make and Match*

- a. Kelebihan Model Pembelajaran *Make and Match*
 - 1) Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.
 - 2) Tehnik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan bisa digunakan untuk semua usia.
 - 3) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
 - 4) Kerjasama siswa akan terwujud dengan dinamis
 - 5) Munculnya dinamika gotong royong seluruh siswa yang merata.
- b. Kekurangan Model Pembelajaran *Make and Match*
 - 1) Memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
 - 2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
 - 3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
 - 4) Akan tercipta kegaduhan dan keramaian yang tidak terkendali (Huda, 2011:138)

G. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Herawati (2011: 101) melakukan penelitian tentang “*Permainan Menggunakan Kartu Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan di Taman Kanak-kanak Negeri Metro Timur.*” Menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui penggunaan kartu angka dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Selain itu kemampuan siswa dalam mengenal konsep bilangan juga mengalami peningkatan yang baik.
2. Sri Hidayati (2011: 173) melakukan penelitian tentang “*Peningkatan Prestasi Belajar Konsep Dasar perkalian dengan Media Kartu Bergambar pada Pembelajaran Matematika Kelas II SDN 1 Kedaton Kota Bandar Lampung.*” Menyimpulkan bahwa penggunaan kartu bergambar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan siswa lebih mudah memahami

materi pembelajaran. Prestasi belajar siswa pun dapat meningkat dengan baik.

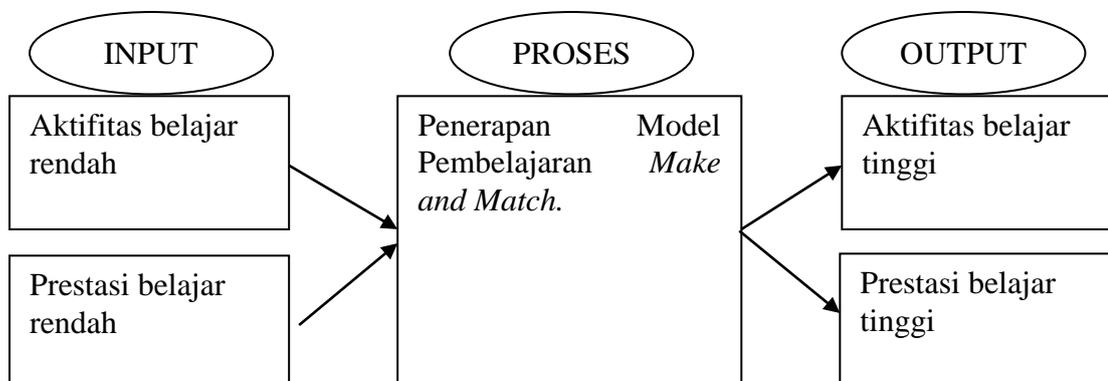
H. Kerangka Pikir

Proses belajar yang dilakukan oleh para pendidik sebagian besar dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan kurang kreatif dalam menggunakan model dan media pembelajaran sehingga aktivitas dan prestasi belajar siswa rendah.

Dalam proses pembelajaran modern strategi mempunyai posisi penting dalam menghasilkan prestasi belajar karena setiap materi yang disampaikan mempunyai karakteristik yang berbeda, suatu contoh materi pelajaran eksak sangat berbeda karakteristiknya dengan materi sosial sebab materi Matematika atau eksak cenderung menekankan pada masalah psikomotorik. Jika materi yang demikian sangatlah tidak sesuai jika seorang pendidik menggunakan strategi pembelajaran yang konvensional yaitu menggunakan metode ceramah karena cara tersebut tidak memberikan pemahaman yang baik terhadap siswa karena siswa cenderung diajak berfantasi saja. Berbeda jika seorang pendidik menggunakan media dan model pembelajaran yang bervariasi seperti media kartu bilangan dan model pembelajaran *Make and Match*. Berdasarkan argumen itulah maka, peneliti menggunakan media kartu bilangan dengan menerapkan model pembelajaran *make and match*.

Melalui kartu bilangan dan model pembelajaran *Make and Match* maka siswa menjadi lebih mudah untuk memahami soal pecahan sehingga

dapat mengerjakannya dengan baik serta mencapai KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu ≥ 65 .



Gambar 2.3 Kerangka Pikir

I. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori, kajian pustaka dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas jika dalam pembelajaran matematika menerapkan model pembelajaran *make and match* sebagai berikut :

1. Aktifitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari Kecamatan Candipuro Lampung Selatan tahun pelajaran 2015/2016 akan meningkat.
2. Prestasi belajar siswa dikelas IV SDN 1 Karya Mulyasari Kecamatan Candipuro Lampung Selatan tahun pelajaran 2015/2016 akan meningkat.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Metode ini dipilih dengan tujuan untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran sehingga dapat memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penelitian tindakan pada hakikatnya merupakan rangkaian "riset-tindakan-riset-tindakan..." yang dilakukan secara siklik dalam rangka memecahkan masalah, hingga masalah tersebut dapat terpecahkan. Menurut Hopkins dalam Ekawarna (2010: 4) PTK sebagai penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Wardani (2007: 1.4) memberikan definisi penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Menurut Kunandar (2010: 44) penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain

(kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Menurut Arikunto (2009: 17) penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Tahapan dalam satu siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi dan analisis.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Karakteristik pembelajarannya menuntut kajian secara utuh/holistik oleh guru peneliti dan guru lain yang bekerjasama membantu peneliti mengobservasi pelaksanaan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas yang dipilih adalah bentuk penelitian melalui refleksi diri atau *self-reflective inquiry*. Penelitian melalui refleksi dilakukan guru dengan mengumpulkan data dari proses pembelajaran yang dilakukan, kemudian menilai sendiri hasil pembelajarannya, guru mencari kelemahan-kelemahan apa yang terdapat selama proses pembelajaran.

Jadi dalam penelitian tindakan kelas terdapat tiga unsur atau konsep yaitu:

1. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
3. Kelas adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

B. Seting Penelitian

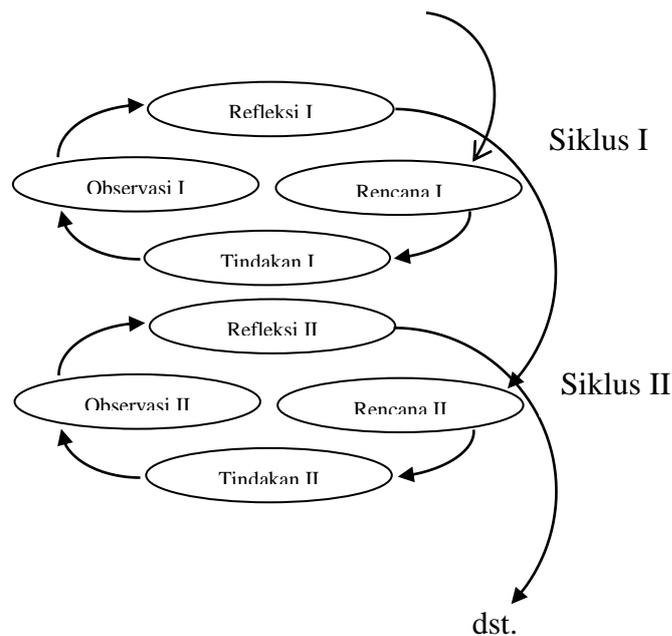
Tempat penelitian dilaksanakan di SDN 1 Karya Mulyasari Lampung Selatan pada kelas IV tahun pelajaran 2015/2016 semester genap dengan jumlah siswa 48 orang yaitu 22 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai dengan september 2016.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 48 siswa yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan.

D. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Pelaksanaan penelitian tindakan menggunakan desain dari hopkins (1993:191). Penelitian dilaksanakan melalui tahapan siklus dan dalam setiap siklus terdiri dari empat tahapan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Di bawah ini adalah diagram prosedur penelitian yang akan dilaksanakan.



Gambar 3.1 Diagram prosedur penelitian tindakan kelas

Siklus pertama dalam PTK ini terdiri dari empat langkah penelitian yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang bermasalah atau dianggap sulit oleh siswa
- b. Menganalisis atau mencari informasi tentang kebutuhan siswa dalam belajar materi pecahan.
- c. Menyiapkan media kartu bilangan pecahan
- d. Membuat instrumen aktivitas belajar siswa dan guru
- e. Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK
- f. Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
- g. Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

- a. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
- b. Menyajikan materi pembelajaran tentang pecahan senilai.

- c. Memberikan penjelasan bagaimana cara bermain kartu gambar pecahan untuk membantu siswa belajar tentang pecahan.
- d. Melakukan tanya jawab tentang pelaksanaan permainan kartu pecahan untuk mengantisipasi siswa yang kurang paham.
- e. Membagi kartu gambar pecahan kepada masing-masing kelompok siswa.
- f. Mengarahkan siswa untuk belajar melalui kartu bilangan pecahan.
- g. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling mengadu kecepatan dan ketepatan dalam bermain kartu bilangan pecahan.
- h. Mengerjakan tugas melalui LKS
- i. Melakukan pengamatan atau observasi.
- j. Evaluasi dengan memberikan butir-butir soal tentang bilangan pecahan.

3. Pengamatan (*Observation*)

Mengamati aktivitas siswa saat berlangsungnya pembelajaran dengan mengisi lembar observasi, mencatat kejadian-kejadian penting, dan mengamati siswa saat mengerjakan LKS.

4. Refleksi (*Reflecting*)

PTK ini dikatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Pelaksanaan pembelajaran akan direfleksikan sehingga didapat data apakah pembelajaran telah sesuai dengan indikator keberhasilan atau belum. Data yang diperoleh menjadi acuan untuk perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Sebagaimana halnya siklus pertama, pada siklus kedua juga terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan memperhatikan hasil observasi dan refleksi siklus sebelumnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data terdiri dari 2 macam yaitu :

a. Teknik Tes

Teknik tes adalah himpunan pertanyaan yang harus dijawab atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang dites. Teknik tes yang digunakan adalah tes tertulis untuk mengetahui prestasi belajar siswa.

b. Teknik Non Tes

Teknik non tes digunakan untuk memperoleh data aktifitas belajar siswa dan data kinerja guru. Teknik non tes pada penelitian ini menggunakan lembar observasi.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian untuk mengumpulkan data yaitu :

1. Lembar observasi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran

Tabel 3.1 Lembar observasi aktivitas siswa dan guru

No.	Sikap	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Menyelesaikan tugas dari guru					
2	Melaksanakan diskusi kelompok					
3	Aktif mengajukan dan menjawab pertanyaan					
4	Melakukan Presentasi					
5	Mengumpulkan lembar kerja					
6	Menyimpulkan materi pembelajaran					
Jumlah Skor						
Rata-rata						

(Dimodifikasi dari Hanafiah, 2010: 28)

Tabel 3.2 Kriteria pemberian skor

Skor	Kriteria	Deskripsi
1	Sangat Kurang	Jika siswa tidak menunjukkan aspek seperti yang dituliskan dalam pernyataan
2	Kurang	Jika siswa sedikit menunjukkan aspek seperti yang dituliskan dalam pernyataan
3	Cukup	Jika siswa menunjukkan aspek seperti yang dituliskan dalam pernyataan tetapi tidak dilakukan dengan baik
4	Baik	Jika siswa menunjukkan aspek seperti yang dituliskan dalam pernyataan tetapi belum konsisten dilakukan dengan baik
5	Sangat Baik	Jika siswa benar-benar menunjukkan aspek seperti yang dituliskan dalam pernyataan dan dilakukan dengan baik

(Dimodifikasi dari Pargito, 2011: 126-127)

Tabel 3.3 Kategori aktivitas

No	Rentang Nilai	Kategori
1	0 – 35	Sangat kurang
2	36 – 55	Kurang
3	56 – 65	Cukup
4	66 – 80	Baik
5	81 - 100	Sangat baik

(Dimodifikasi dari Poerwanti, 2008: 78)

Lembar observasi aktifitas guru

No.	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	Skor Perolehan				
		1	2	3	4	5
I.	PRA PEMBELAJARAN					
1.	Mempersiapkan siswa untuk belajar					
2.	Melakukan kegiatan apersepsi					
II.	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN					
A.	Penguasaan Materi Pembelajaran					
3.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran					
4.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan					
5.	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hierarki belajar dan karakteristik siswa					
B.	Pendekatan/Strategi Pembelajaran					
6.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan					

	karakteristik siswa					
7.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut					
8.	Menguasai kelas					
9.	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual					
10.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif					
11.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan					
C.	Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Ketertiban Siswa					
12.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					
13.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar					
D.	Penilaian Proses dan Hasil Belajar					
14.	Memantau kemajuan belajar selama proses					
15.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)					
E.	Penggunaan Bahasa					
16.	Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik dan benar					
17.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai					
III.	PENUTUP					
18.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa					
19.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan					
Skor Total						
% Nilai Aktivitas Guru						
Taraf Keberhasilan						

(Dimodifikasi dari Pargito, 2011: 125-126)

2. Soal Tes

Untuk mengumpulkan data yang berupa nilai guna mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari dalam pembelajaran matematika melalui kartu bilangan.

G. Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

Data Kualitatif diperoleh dari aktivitas siswa dimana siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap siswa diamati aktivitasnya secara klasikal dalam setiap pertemuan. Pengamatan dilakukan dengan cara menghitung jumlah siswa yang melakukan aktivitas belajar pada lembar observasi yang telah disediakan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Untuk menentukan persentase aktivitas siswa secara klasikal digunakan rumus:

$$\text{Persentase Aktivitas Siswa (Klasikal)} = \frac{\sum \text{Persentase Aktivitas}}{\sum \text{Aktivitas}}$$

Tabel 3.5 Kriteria aktivitas belajar siswa

No.	Tingkat Keberhasilan (%)	Kriteria Aktivitas
1	> 80%	Sangat aktif
2	60 – 79%	Aktif
3	40 – 59%	Kurang aktif
4	20 – 39%	Tidak Aktif
5	< 20%	Sangat tidak aktif

(Sumber : Aqib, 2006: 41)

2. Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif akan digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan belajar siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru. Nilai rata-rata hasil belajar siswa dihitung sebagai berikut :

$$\text{Nilai Rata – rata} = \frac{\sum \text{Nilai Siswa}}{\sum \text{Siswa}}$$

Sedangkan untuk ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ Ketuntasan Belajar} = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

(Sumber : Arikunto, 2006)

H. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil jika :

1. Adanya peningkatan aktifitas dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari Kecamatan Candipuro Lampung Selatan pada setiap siklusnya dari siklus I ke siklus II.
2. Pada akhir penelitian, nilai ketuntasan aktifitas dan prestasi belajar siswa secara klasikal mencapai ≥ 65 sebesar 80% dari jumlah siswa atau telah mencapai KKM yang telah ditentukan di sekolah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis pelaksanaan penelitian tindakan maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan kartu bilangan pecahan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari Candipuro. Aktivitas bertanya dan bekerja sama merupakan dua aktivitas yang paling menonjol dibandingkan aktivitas lainnya (memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas). Pada siklus kedua jumlah siswa yang masuk kategori aktif mencapai 41 siswa (85,42%) dari 48 siswa.

2. Penggunaan media kartu bilangan dapat meningkatkan Prestasi belajar siswa pada pembelajaran materi pecahan. Prestasi belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Karya Mulyasari Candipuro telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% dari jumlah seluruh siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 87,50% atau sebanyak 42 siswa tuntas dari 48 siswa seluruhnya.

B. Saran

1. Kepada Siswa

Siswa hendaknya lebih aktif mengemukakan pendapat, dapat bekerjasama dengan kelompok dan antusias dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make and match* sehingga dapat lebih memahami dan meningkatkan prestasi belajar.

2. Kepada Guru

Guru hendaknya dalam pembelajaran matematika melalui kartu bilangan dengan menerapkan model pembelajaran *make and match* sebagai alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa serta meningkatkan kualitas dan memperbaiki pembelajaran.

3. Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya terus mendukung guru-guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan mengembangkan kreasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guna memperbaiki kinerja dan juga selalu mendukung untuk melengkapi sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pembelajaran.

4. Kepada Peneliti

Hendaknya penelitian ini dapat menjadi acuan, informasi, menambah pengetahuan/wawasan, pengalaman, dan keilmuan dalam proses pembelajaran tentang PTK serta dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara : Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk : Guru*. Bandung: YRAMA WIDYA
- Baharuddin, dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- _____2006. *Kurikulum KTSP 2006*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Basri. Drs. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ekawarna. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press
- Fathurrohman, Pupuh. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Adi Tama
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas)*. Jakarta. PT. Indeks
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama
- Herawati. 2011. *Permainan Menggunakan Kartu Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan di Taman Kanak-Kanan Negeri Pembina Metro Timur*. (tesis) Bandar Lampung.
- Hidayati, Sri. 2011. *Peningkatan Prestasi Belajar Konsep Dasar Perkalian Dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar pada Pembelajaran Matematika Kelas II SDN 1 Kedaton*. (tesis). Bandar Lampung.

- Hopkins, D. 1993. *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Open University Press USA.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas. Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Pargito. 2011. *Penelitian Tindakan Bagi Guru dan Dosen*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Poerwanti, Endang. Dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Dirjen Dikti Depdiknas. Jakarta.
- Ruseffendi, E.T. 1991. *Pendidikan Matematika 3 Modu 1 – 5*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sadiman, AS, dkk. 2003. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada Widiasarana Indonesia.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. (2000). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Massachusetts: Allyn & Bacon Publishers.
- Soejadi. (2000). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdiknas.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rifai. 2001. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sunarwan, 2008. *Efektivitas Penggunaan Kartu Aljabar dalam Penguasaan Konsep Aljabar Matematika Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Bandar Lampung*. Tesis.
- Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Perkasa Rajawali.
- Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Suyanto. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pusaka
- Thobroni, Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika. 2001. *Common Teks Book Strategi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA Uuniversitas Pendidikan Indonesia.
- Wardani, IGAK. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Winkel, W.S. 2005. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.