

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR DALAM BENTUK
SOAL CERITA MELALUI PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN
MEDIA PAPAN TAFSIR CERITA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kowangan Kecamatan
Temanggung Kabupaten Temanggung)**

SKRIPSI



Oleh:

Yunita Sari
16.0305.0128

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu indikator utama pembangunan dan kualitas sumber daya manusia, sehingga kualitas sumber daya manusia sangat tergantung dari kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting dan strategis dalam pembangunan nasional, karena merupakan salah satu penentu kemajuan suatu bangsa. Pendidikan bahkan merupakan sarana paling efektif untuk meningkatkan kualitas hidup dan derajat kesejahteraan masyarakat, serta yang dapat mengantarkan bangsa mencapai kemakmuran. Menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pengertian pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Sisdiknas tersebut menjelaskan bahwa pendidikan sebagai proses yang di dalamnya seseorang belajar untuk mengetahui, mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya untuk menyesuaikan dengan lingkungan di mana dia hidup. Hal ini juga sebagaimana yang dinyatakan oleh Saroni (2011: 10) bahwa “pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung dalam kehidupan sebagai upaya untuk menyeimbangkan kondisi dalam diri dengan

kondisi luar diri. Proses penyeimbangan ini merupakan bentuk survive yang dilakukan agar diri dapat mengikuti setiap kegiatan yang berlangsung dalam kehidupan.”

Pendidikan dapat berlangsung di sekolah sebagai institusi pendidikan formal, yang diselenggarakan melalui proses belajar mengajar. Suhartono (2008: 46) menyatakan bahwa “menurut pendekatan dari sudut pandang sempit, pendidikan merupakan seluruh kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan secara teratur dan terarah di lembaga pendidikan sekolah”. Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak usia 6-12 tahun. Beberapa mata pelajaran tersebut diantaranya Agama, Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKn, SBDP, PJOK, dan kebijakan matapelajaran sesuai sekolah masing-masing yaitu muatan lokal. Setiap materi pelajaran mempunyai karakteristiknya sendiri, seperti materi pelajaran matematika yang mempunyai karakteristik berupa kegiatan berhitung.

Berhitung merupakan sebuah kegiatan yang biasa dilakukan untuk mencari jawaban atau penyelesaian. Kegiatan berhitung diantaranya menjumlah, mengurangi, mengkalikan, dan membagi. Kegiatan berhitung bisa saja dilakukan hanya dengan melakukan penjumlahan, adapula kegiatan berhitung dengan melakukan kegiatan menjumlah dan mengurangi, dan ada juga beberapa gabungan kegiatan berhitung lainnya sesuai dengan kebutuhan seperti kegiatan berhitung untuk mencari luas maupun keliling sebuah bangun datar. Pada proses pencarian luas maupun keliling biasanya terdapat perpaduan

kegiatan berhitung seperti menjumlahkan dan mengkalikan. Namun adapula kegiatan matematika yang tidak hanya berhitung, akan tetapi juga menalar sebuah kalimat kemudian barulah melakukan penyelesaian soal dengan cara berhitung.

Kegiatan menalar atau memahami kalimat biasanya terdapat pada soal matematika yang berwujud soal cerita. Untuk menyelesaikan soal tersebut, perlu pemahaman soal terlebih dahulu dari pembaca, setelah mengetahui apa maksud dari soal kemudian siswa bisa melakukan penyelesaian soal dengan cara berhitung. Apabila siswa salah dalam memahami soal, bisa jadi hasil atau jawaban yang dicari siswa juga salah. Untuk itu, siswa harus fokus dan benar-benar paham dengan soal cerita yang akan diselesaikan. Soal cerita terkadang dianggap susah dipahami oleh siswa seperti yang terjadi pada siswa IV SD Negeri Kowangan. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian di SD N Kowangan pada tanggal 20 Oktober 2020 diperoleh informasi bahwa pada hasil penilaian yang dilakukan oleh guru kelas terhadap materi luas dan keliling bangun datar dengan model soal berupa soal cerita didapatkan 18 siswa dari 25 siswa masih mendapatkan nilai di bawah KKM.

Banyaknya siswa yang mendapatkan nilai masih di bawah KKM dikarenakan masih kurang benarnya siswa dalam memahami soal cerita. Selain itu dalam pelaksanaan pembelajaran guru hanya melakukan metode ceramah, juga belum ada cara atau alat tertentu dalam mempermudah penyelesaian soal cerita. Guru sudah melakukan sebuah upaya untuk meningkatkan hasil belajar berupa pembelajaran secara berulang, akan tetapi hasil dari upaya tersebut

belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan harapan mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika, materi luas dan keliling bangun datar yang berbentuk soal cerita. Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian yang dilakukan dengan cara memperbaiki proses pembelajaran. Perbaikan proses pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran langsung berbantuan media pembelajaran soal cerita berupa papan tafsir cerita. Model pembelajaran langsung dipilih karena model pembelajaran ini memiliki kelebihan dibandingkan beberapa model pembelajaran lain yaitu memiliki tahapan berupa demonstrasi yang dilakukan oleh guru, dilanjutkan praktek terbimbing, refleksi dan praktek mandiri. Demonstrasi yang dilakukan guru dapat membantu siswa dalam memahami materi, sedangkan adanya praktek dapat mempertajam ingatan siswa.

Model pembelajaran langsung akan lebih maksimal dalam meningkatkan pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran papan tafsir cerita. Papan ini berfungsi untuk membantu siswa merealisasikan soal cerita pada wujud gambar. Penerapan model pembelajara langsung dan media pembelajaran soal dilakukan peneliti dalam suatu penelitian tindakan kelas pada skripsi yang berjudul Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas dan Keliling Bangun Datar dalam Bentuk Soal Cerita Melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Papan Tafsir Cerita.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa masih kurang memahami soal dalam bentuk soal cerita.
2. Guru melakukan proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah saja.
3. Belum adanya cara atau alat bantu untuk menyelesaikan soal yang berbentuk soal cerita.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah terdapat pada Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kowangan Kabupaten Temanggung, maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Siswa masih kurang memahami soal dalam bentuk soal cerita.
2. Belum adanya cara atau alat bantu untuk menyelesaikan soal yang berbentuk soal cerita.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas maka dirumuskan permasalahan yaitu: apakah ada peningkatan hasil belajar siswa pada materi luas dan keliling bangun datar dalam bentuk soal cerita melalui penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media pembelajaran papan tafsir cerita?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa pada materi luas dan keliling bangun dalam bentuk soal cerita melalui penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media papan tafsir cerita.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan menambah khasanah pengetahuan baru tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi luas dan keliling bangun datar dalam soal yang berbentuk soal cerita di SD Negeri Kowangan Kabupaten Temanggung. Selain itu penelitian ini juga bisa sebagai referensi penelitian yang paling relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

- 1) Menciptakan suasana belajar yang nyaman, dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi luas dan keliling bangun datar dengan soal yang berbentuk soal cerita.

b. Guru

- 1) Memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Merupakan rujukan guru dalam memberikan bimbingan kepada siswa.
- 3) Merupakan sarana pengembangan pembelajaran inovatif di sekolah.

4) Meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

c. Sekolah

1) Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan masukan bagi sekolah sehingga tujuan sekolah dapat tercapai secara maksimal.

2) Meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

d. Peneliti

1) Sebagai subjek utama dalam melakukan penelitian agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi luas dan keliling bangun datar dengan soal yang berbentuk soal cerita.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar Matematika

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai akibat interaksi individu dengan lingkungan (Solihatin, 2012: 5). Sedangkan menurut Thobrani dan Mustofa (2011: 17) belajar merupakan konsep untuk mendapatkan pengetahuan dalam praktek. Pendapat lain dikemukakan oleh Slameto (2003:13), ia menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Melihat beberapa pendapat tersebut, belajar di sekolah dapat dikatakan sebagai sebuah kegiatan yang dilakukan siswa di sekolah yang melangsungkan interaksi antara guru dan siswa guna memperoleh ilmu yang diharapkan dengan melakukan proses pembelajaran. Hasil dari proses belajar disebut dengan hasil belajar.

2. Pengertian Hasil Belajar

Setelah melakukan pembelajaran, siswa mendapatkan hasil yang disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2003: 3-4). Menurut Sudjana (2009: 3), hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melihat dari beberapa

pengertian tersebut, hasil belajar dapat dikatakan sebagai suatu hasil yang berupa perubahan tingkah laku baik yang mencakup bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik dari interaksi yang sudah dilakukan oleh siswa dan lingkungannya. Untuk menguji keberhasilan belajar pada bidang atau ranah kognitif bisa dilakukan dengan memberikan tes. Tes berfungsi untuk melihat keberhasilan pembelajaran melalui nilai dari hasil tes yang dilakukan.

3. Hasil Belajar Matematika

Matematika merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang termasuk ke dalam salah satu materi ujian nasional. Matematika menurut Mulyana (2004: 180), matematika merupakan ilmu yang dapat mengembangkan cara berpikir siswa dan dapat mengembangkan kesadaran tentang nilai-nilai yang secara esensial terdapat didalamnya. Menurut pengertian tersebut, matematika bisa dikatakan merupakan salah satu materi pelajaran yang penting diajarkan dan dipahami oleh siswa, agar siswa mampu berpikir lebih luas. Hasil belajar matematika berarti hasil yang berupa perubahan tingkah laku baik yang mencakup bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik dari interaksi yang sudah dilakukan oleh siswa dan lingkungannya melalui ilmu pengetahuan matematika.

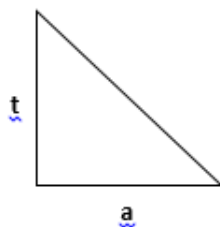
B. Materi Luas dan Keliling Menggunakan Soal Cerita

1. Luas dan Keliling Bangun Datar

Luas dan keliling bangun datar merupakan materi pada mata pelajaran matematika yang termuat dalam silabus. Kompetensi dasar pada materi luas

dan keliling bangun datar yang terdapat pada silabus oleh KEMENDIKBUD (2016, 29) yaitu KD 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua. 4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua. Pada materi luas dan keliling di kelas IV yang dipelajari hanya luas dan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga. Cara mencari luas pada bangun datar yaitu dapat dilakukan menggunakan rumus yang sudah ada. Berikut merupakan rumus mencari luas dari bangun datar segitiga, persegi dan persegi panjang:

- a. Luas segitiga yaitu $\frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$

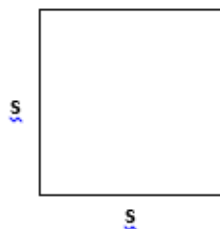


Keterangan:

t = tinggi

a = alas

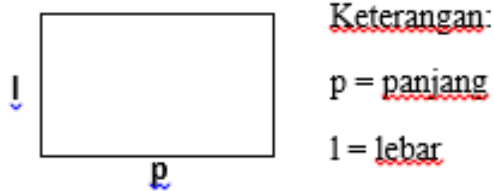
- b. Luas persegi yaitu sisi x sisi



Keterangan:

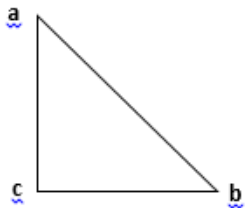
s = sisi

c. Luas persegi panjang yaitu panjang x lebar

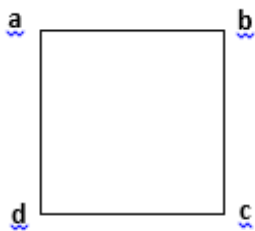


Sedangkan untuk mencari keliling pada bangun datar segitiga, persegi dan persegi panjang yaitu hanya dengan menjumlahkan panjang semua sisi yang ada pada bangun tersebut, baik pada bangun segitiga, persegi maupun persegi panjang. Berikut merupakan gambaran dari penyelesaian pencarian keliling bangun segitiga, persegi, dan persegi panjang:

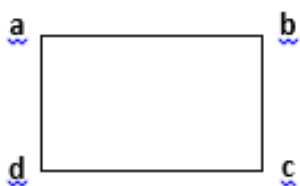
a. Keliling segitiga = $ab + bc + ca$



b. Keliling persegi = $ab + bc + cd + da$



c. Keliling persegi panjang = $ab + bc + cd + da$



Bentuk soal pada materi luas dan keliling tidak hanya berbentuk gambar saja, akan tetapi juga terdapat soal dengan bentuk soal cerita.

2. Soal Cerita Luas dan Keliling Bangun Datar

Menurut Mardjuki dalam Yudharina (2015: 21), soal cerita dikatakan sebagai soal yang disajikan dalam bahasa atau cerita berdasarkan pengalaman dan kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Wijaya (2008: 14), soal cerita merupakan permasalahan yang dinyatakan dalam bentuk kalimat bermakna dan mudah dipahami. Melihat beberapa pendapat ahli diatas, maka soal cerita dapat dikatakan sebagai sebuah soal untuk mengukur pemahaman siswa yang dikemas dalam dalam sebuah kalimat. Soal cerita luas dan keliling bangun datar merupakan sebuah soal yang untuk menguji pemahaman siswa pada materi luas dan keliling bangun datar namun dikemas dalam bentuk cerita.

Untuk menjawab maupun mencari jawaban yang diharapkan pada soal tersebut, siswa perlu fokus pada cerita dan memahami dengan benar cerita yang disediakan agar jawaban yang dicari sesuai dengan jawaban yang diinginkan soal tersebut. Langkah-langkah menyelesaikan soal cerita menurut Mark dan Kinney dalam Isdiardi (2004: 18), sebagai berikut:

- a. Membaca masalah dan menentukan masalah yang akan dicari penyelesaiannya.
- b. Membuat gambar jika diperlukan.
- c. Menentukan bentuk operasi matematika yang akan digunakan.

- d. Menulis kalimat matematika yang menggambarkan hubungan-hubungan dalam masalah.
- e. Mengestimasi jawaban.
- f. Menghitung dan memeriksa langkah perhitungan.
- g. Membandingkan jawaban dengan estimasi jawaban.

Melihat langkah-langkah penyelesaian soal cerita tersebut, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran dan media yang mampu menerapkan proses penyelesaian soal cerita tersebut.

C. Model Pembelajaran Langsung

1. Pengertian Model Pembelajaran Langsung

Pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif dan efisien biasanya juga tergantung dengan pemilihan yang tepat dari model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial, dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce dalam Tabany, 2015: 23). Melihat pengertian model pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah rangkaian rancangan pembelajaran untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat metode pembelajaran yang bisa digunakan.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam memaksimalkan hasil belajar. Menurut Tabany (2015: 27), pemilihan model pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik materi yang akan diajarkan, tingkat perkembangan kemampuan siswa yang akan diberikan tindakan dengan model tersebut, ketersediaan serta sarana dan prasarana yang dapat mendukung berjalannya proses pembelajaran.

2. Model Pembelajaran Langsung

Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang bisa dipilih oleh guru. Akan tetapi, pada penelitian ini peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung merupakan sebuah model pembelajaran yang pada pelaksanaannya terdapat tahapan untuk siswa diberikan kesempatan berlatih secara terbimbing dan langsung sebagai bentuk umpan balik terhadap pembelajaran yang dilakukan (Tabany, 2015: 95). Untuk itu peneliti memilih menggunakan model pembelajaran langsung dengan alasan adanya pelatihan secara langsung dapat membuat ingatan siswa lebih tajam. Selain membuat ingatan lebih tajam, pelatihan secara langsung dapat digunakan guru untuk melihat apakah materi yang disampaikan sudah dapat diterima oleh siswa.

Tahapan pada model pembelajaran langsung tidak hanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan praktik secara langsung, akan tetapi terdapat beberapa tahapan-tahapan yang perlu dilakukan pada penerapan model pembelajaran langsung ini. Menurut Tabany (2015: 95), tahapan model pembelajaran langsung yaitu:

Tabel 1
Tabel fase model pembelajaran langsung

No	FASE
1	Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
2	Guru mendemonstrasikan pengetahuan atau ketrampilan
3	Guru membimbing siswa melakukan pelatihan
4	Guru melakukan pengecekan pemahaman dan memberikan umpan balik terhadap siswa
5	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pelatihan lanjutan dan penerapan materi

Fase atau tahapan yang dilakukan pada model pembelajaran langsung tersebut dilakukan dengan penerapan media pembelajaran papan tafsir cerita.

D. Media Papan Tafsir Cerita

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat pendukung yang bisa digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar materi yang terlihat abstrak bisa terlihat lebih nyata. Menurut Asnawir dan Usman (2002: 11), media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong proses belajar pada dirinya. Media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2017: 3).

Melihat beberapa pengertian yang dikemukakan oleh ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat pembelajaran yang dapat berupa macam bentuk dan rupa yang digunakan

untuk menyalurkan atau pengantar materi dari guru kepada siswa. Media pembelajaran dapat menyalurkan atau mengantarkan materi pembelajaran kepada siswa jika dilihat dari berbagai manfaat penggunaan media pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton dalam Falahudin (2014: 11), manfaat dari penggunaan media pembelajaran diantaranya:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat disragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif belajar terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif.
- i. Media dapat membuat pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.
- j. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- k. Media dapat membantu keterbatasan indera manusia.

2. Media Papan Tafsir Cerita

Terdapat berbagai macam bentuk dan jenis media pembelajaran. Menurut karakteristiknya, jenis media pembelajaran diantaranya yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual (Anitah, 2014: 6.17). Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan

indera penglihatan, media audio merupakan media pembelajaran yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar), sedangkan media audiovisual merupakan kombinasi dari media audio dan visual. Media papan tafsir cerita termasuk ke dalam media visual karena media ini menyampaikan pesan melalui indera penglihatan.

Media papan tafsir cerita berfungsi untuk merealisasikan soal cerita pada materi luas dan keliling bangun datar. Cara merealisasikan soal tersebut yaitu dengan mengarahkan soal cerita pada gambar dan keterangan yang terdapat pada papan. Media papan tafsir cerita bukan merupakan media untuk menyampaikan konsep dari materi luas dan keliling, akan tetapi media yang digunakan untuk menyelesaikan soal cerita pada materi luas dan keliling bangun datar.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Pretty Yudharina pada tahun 2015 di SD Negeri Mejing 2 dengan judul penelitiannya yaitu “Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Mejing 2 Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil dari penelitian tersebut model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri Mejing 2, Gamping, Sleman. Hasil pretes menunjukkan bahwa terdapat 30% (9 siswa) dari jumlah 30 siswa yang mencapai KKM. Hasil tes

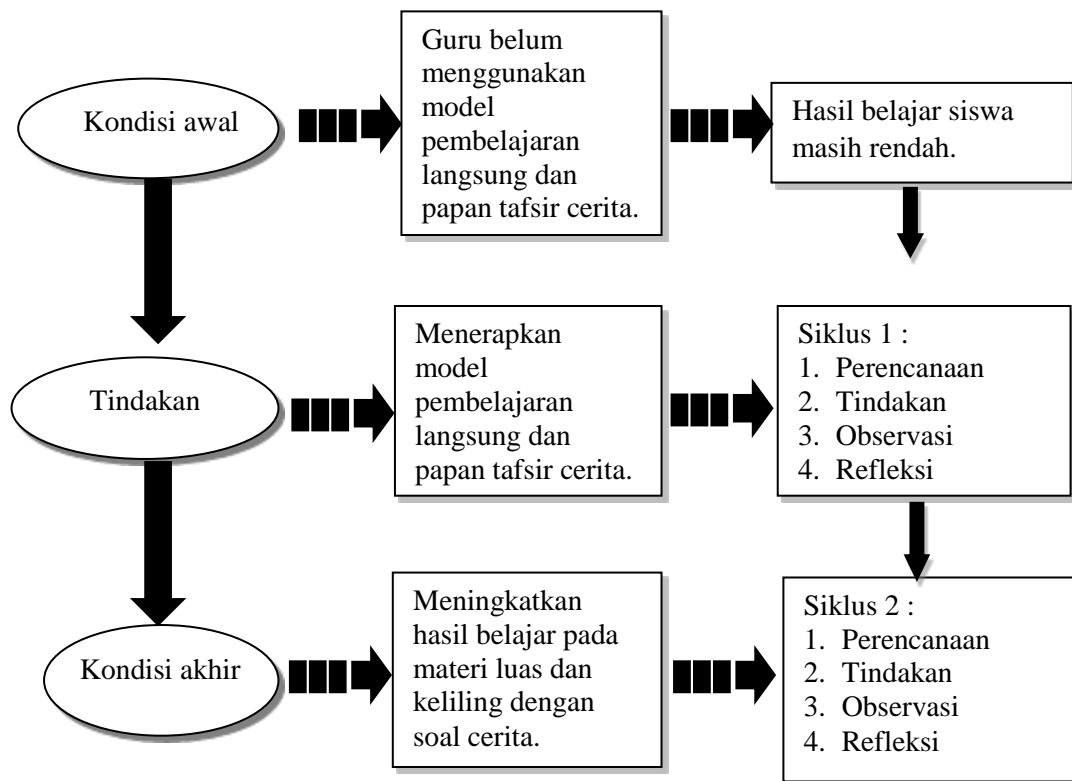
pada siklus 1 menunjukkan ada 63,33% (19 siswa) dari jumlah siswa yang mencapai KKM, sedangkan pada siklus 2 terdapat 76,67% (23 siswa) dari jumlah siswa yang mencapai KKM. Nilai rata-rata sebelum siklus sebesar 53,67, sedangkan pada akhir siklus 1 nilai rata-rata tes sebesar 64,27, dan pada akhir siklus 2 sebesar 68,07 (Yudharina, 2015: 64).

Penelitian relevan yang lain dilakukan oleh Ambarwati dan Muqdamien pada siswa kelas V SD Negeri Banjarsari 2 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Ruang Pada Pelajaran Matematika Melalui Pendekatan *Open-Ended*”. Hasil dari penelitian tindakan kelas tersebut yaitu hasil belajar siswa pada materi bangun ruang dengan bentuk soal cerita mengalami peningkatan setelah diberlakukannya pendekatan *open-ended*. Nilai rata-rata siswa pada prasiklus sebesar 60,00 dengan persentase ketuntasan 50%, siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 69,70 dengan persentase ketuntasan 59,37%, dan siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 84,05 dengan persentase ketuntasan 81,25%. Hal ini dikatakan berhasil karena persentase ketuntasan sudah melebihi 75% (Ambarwati dan Muqdamien, 2016: 233).

F. Kerangka Pemikiran

Permasalahan pada siswa kelas IV di SD Negeri Kowangan berupa hasil belajar materi luas dan keliling bangun datar dengan soal cerita yang masih rendah akan dilakukan tindakan. Tindakan berupa penelitian tindakan kelas diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar tersebut. Tindakan dilakukan

dengan cara menerapkan model pembelajaran langsung dan media pembelajaran papan tafsir cerita. Adapun kerangka berpikir dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Keterangan:

▣▣▣▣➔ : Kegiatan yang dilakukan.

➔ : Alur tahapan kegiatan.

Gambar 1
Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

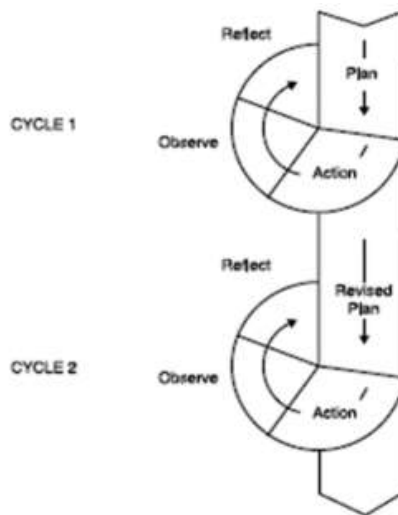
Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dibuat oleh peneliti, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media pembelajaran papan tafsir cerita dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kowangan pada materi luas dan keliling

bangun datar dengan soal cerita. Kriteria keberhasilan belajar siswa yaitu rata-rata nilai siswa mencapai 75 sesuai dengan KKM dengan presentase banyaknya siswa yang tuntas sebesar 75%.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian pada penelitian ini menggunakan model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggar. Berikut ini bagan dari model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggar dalam Wiriartmadja (2009: 66):



Gambar 2.
Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan bagan tersebut, dapat dilihat ada 4 tahapan setiap siklusnya. Pada tahap pertama yaitu perencanaan (*plant*). Pada tahap perencanaan, peneliti beserta guru merancang setiap tindakan yang akan dilakukan ketika proses pembelajaran untuk meminimalisir kegagalan yang mungkin terjadi. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap perencanaan diantaranya yaitu peneliti meminta ijin Kepala sekolah dan guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas di kelas IV SD Negeri Kowangan, memilih materi permasalahan yang akan dipecahkan

oleh siswa pada saat diterapkan penelitian, menentukan jadwal dilaksanakan penelitian, berdiskusi dengan guru kelas untuk menyamakan persepsi mengenai model pembelajaran langsung dan media pembelajaran papan tafsir cerita, menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, membuat instrument penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, dan mengumpulkan siswa kelas IV untuk melangsungkan penelitian.

Tahap kedua merupakan tindakan (*action*). Pada tahap ini peneliti beserta guru mitra mulai menjalankan strategi yang telah dijalankan sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu guru menerapkan model pembelajaran langsung pada proses pembelajaran dan dibantu dengan penerapan media pembelajaran papan tafsir cerita, serta digunakannya instrument penilaian untuk mengukur pencapaian dari tujuan yang diinginkan. Selanjutnya dilakukan tahap ketiga berupa pengamatan (*observation*). Tahap pengamatan dilakukan dengan cara guru atau peneliti mencatat hal-hal yang terjadi ketika dilakukan tindakan dengan tujuan untuk mendokumentasikan semua data guna keperluan dalam tahap evaluasi. Kemudian dilanjutkan dengan tahap keempat yaitu refleksi (*reflection*). Pada tahap ini selanjutnya peneliti dan guru melakukan diskusi serta melakukan evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan dan merencanakan tindakan untuk melakukan siklus berikutnya sesuai dengan hasil evaluasi.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Sugiyono (2015: 61) mengemukakan variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian tindakan kelas ini terdapat tiga variabel yaitu variabel *input*, proses dan *output* dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Variabel *Input*

Variabel input penelitian ini adalah hasil belajar pada materi luas dan keliling bangun datar menggunakan soal cerita oleh siswa SD kelas IV SD Negeri Kowangan yang masih rendah.

2. Variabel Proses

Variabel proses penelitian ini adalah proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar materi luas dan keliling bangun datar berupa penerapan model pembelajaran langsung dan media pembelajaran papan tafsir cerita.

3. Variable *Output*

Variabel *output* pada penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar pada materi luas dan keliling bangun datar menggunakan soal cerita oleh siswa SD kelas IV SD Negeri Kowangan

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2015: 60) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan

oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sutrisno Hadi (dalam Arikunto, 2015: 116) mendefinisikan variabel sebagai gejala yang bervariasi dan menyatakan variabel sebagai objek penelitian yang bervariasi. Definisi operasional variabel pada penelitian ini yaitu:

1. Hasil Belajar Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Menggunakan Soal Cerita.

Hasil belajar merupakan nilai dari hasil usaha belajar yang berwujud dalam bentuk simbol yang dapat mencerminkan hasil yang sudah tercapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu. Pada penelitian ini yang dinilai merupakan aspek kognitif dengan cara memberikan tes pada akhir pelajaran siklus 1 dan siklus 2. Tes berbentuk soal pilihan ganda. Hasil belajar pada penelitian ini yaitu siswa mampu menguasai materi pembelajaran Matematika dengan acuan pada kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut:

Tabel 2
Capaian hasil belajar

Mata Pelajaran	Materi Pokok	Kompetensi Dasar
Matematika	Luas dan Keliling bangun datar.	3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

2. Penerapan Model Pembelajaran Langsung

Pada penelitian ini, model pembelajaran langsung merupakan sebuah cara untuk mendukung dan menjalankan proses pembelajaran agar hasil

belajar lebih maksimal dan tujuan pembelajaran yang dikehendaki dapat tercapai. Proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran langsung bertujuan agar siswa mampu melihat proses penyelesaian soal cerita pada materi luas dan keliling bangun datar dan mempraktikkannya secara langsung. Adanya kegiatan praktek atau latihan secara langsung diharapkan dapat memberikan daya ingat yang lebih tajam kepada siswa.

Penerapan model pembelajaran langsung diawali dengan tahap orientasi berupa persiapan pembelajaran dan penyampaian tujuan pembelajaran kepada siswa. Langkah kedua yaitu demonstrasi materi oleh guru dengan menerapkan media pembelajaran. Langkah ketiga merupakan kegiatan praktek terbimbing, dimana pada tahap ini guru memimpin latihan atau praktek materi yang diajarkan. Langkah keempat yaitu refleksi. Pada langkah ini siswa yang dianggap kurang mampu dalam menyelesaikan soal cerita akan diberikan pelatihan ulang dan perlakuan yang dapat meningkatkan hasil belajarnya. Kemudian dilanjutkan langkah yang terakhir yaitu praktek secara mandiri. Pada tahap guru melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa.

3. Penerapan Media Pembelajaran Papan Tafsir Cerita

Media pada penelitian ini digunakan sebagai suatu cara untuk merelasasikan bentuk soal cerita yang abstrak menjadi lebih nyata dengan memvisualisasikan pada bentuk gambar. Terdapat 3 gambar bangun datar pada media ini diantaranya yaitu segitiga, persegi dan persegi panjang. Masing-masing gambar difungsikan untuk memecahkan permasalahan yang

berhubungan dengan luas dan keliling bangun tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran dilakukan pada langkah demonstrasi, latihan terbimbing, refleksi, dan latihan mandiri.

D. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kowangan yang berjumlah 25 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 14 orang dan perempuan 11 orang.

E. Setting Penelitian

1. Waktu

Pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel jadwal kegiatan penelitian berikut ini:

Tabel 3
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan			
		1	2	3	4
1	Tahap Penelitian				
	1. Penyusunan dan Pengajuan Proposal				
	2. Pengajuan Penelitian				
	3. Perijinan Penelitian				
2	Tahap Pelaksanaan				
	1. Pengumpulan Data				
	2. Analisis Data				
3	Tahap Penyusunan Laporan				

2. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Kowangan, Kabupaten Temanggung. Alasan dilakukan penelitian pada SD tersebut yaitu karena pada SD tersebut terdapat kelas yang dimana hasil belajar matematika materi keliling dan luas segitiga dalam bentuk soal cerita masih rendah. Untuk itu, peneliti mencoba meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

F. Indikator Keberhasilan Penelitian

Indikator keberhasilan tindakan dalam PTK ini adalah adanya peningkatan hasil belajar materi luas dan keliling bangun datar menggunakan soal cerita pada siswa kelas IV yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata siswa kelas IV mencapai KKM yaitu 75 dengan presentase banyaknya siswa yang tuntas minimum 75%. Selain indikator keberhasilan penelitian, terdapat juga indikator keberhasilan pembelajaran yang dapat dilihat dari indikator yang dikembangkan dari kompetensi dasar dalam silabus untuk materi keliling dan luas bangun datar.

Tabel 4
Indikator Pembelajaran

Indikator
3.9.1 Menjelaskan dan menentukan keliling segitiga.
3.9.2 Menjelaskan dan menentukan keliling persegi.
3.9.3 Menjelaskan dan menentukan keliling persegi panjang.
3.9.4 Menjelaskan dan menentukan luas segitiga.
3.9.5 Menjelaskan dan menentukan luas persegi.
3.9.6 Menjelaskan dan menentukan luas persegi panjang.

G. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti. Data yang diperlukan peneliti merupakan data yang bersumber dari guru dan siswa kelas IV SD di SD Negeri Kowangan Temanggung. Teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yaitu tes dan observasi. Tes merupakan prosedur yang spesifik dan sistematis untuk mengukur tingkah laku seseorang atau suatu pengukuran yang objektif mengenai tingkah laku seseorang sehingga tingkah laku tersebut dapat digambarkan dengan bantuan angka, skala atau dengan sistem kegiatan (Yusuf, 2015: 93). Sedangkan observasi menurut Abdurahmat dalam Fitria (2012: 93) adalah serangkaian teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran

H. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Tes

Pada penelitian ini peneliti melakukan pengukuran kemampuan awal siswa dengan memberikan tes yang biasa disebut tes prasiklus. Tes prasiklus dilakukan sebelum diberikannya tindakan dengan tujuan mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyelesaikan soal cerita keliling dan luas bangun datar. Selain pengadaan tes pra siklus, peneliti juga mengadakan tes

atau penilaian setelah dilaksanakannya siklus 1 dan siklus 2. Tes yang dilakukan setelah pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2 dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikannya tindakan berupa penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media papan tafsir cerita.

Tabel 5
Kisi-kisi instrumen

Mata Pelajaran	Indikator	Ranah	Butir Soal	Jumlah Soal
Matematika	3.9.1 Menjelaskan dan menentukan keliling segitiga.	C3	1, 2, dan 3	3
	3.9.2 Menjelaskan dan menentukan keliling persegi.	C3	4, 5,	2
	3.9.3 Menjelaskan dan menentukan keliling persegi panjang.	C3	6, 7, dan 8	3
	3.9.4 Menjelaskan dan menentukan luas segitiga.	C3	9 - 12	4
	3.9.5 Menjelaskan dan menentukan luas persegi.	C3	13 - 16	4
	3.9.6 Menjelaskan dan menentukan luas persegi panjang.	C3	17 - 20	4

2. Observasi

Pada penelitian ini peneliti juga melakukan kegiatan observasi. Observasi dilakukan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan lembar observasi yang berisi pedoman dalam melaksanakan pengamatan. Aspek yang diamati dalam pada saat observasi yaitu penggunaan model pembelajaran langsung dan penggunaan media pembelajaran papan tafsir cerita.

Tabel 6
Aspek yang Diamati Saat Observasi

No	Aspek Yang Diamati
I	Pra Pembelajaran
	1. Kesiapan ruang, alat dan media pembelajaran
	2. Memeriksa kesiapan siswa
II	Membuka Pembelajaran
	1. Kesesuaian kegiatan apersepsi dengan materi ajar
	2. Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai
III	Kegiatan Inti Pembelajaran
	A. Penguasaan materi pelajaran
	1. Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran
	2. Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan
	3. Menyampaikan materi ajar sesuai dengan hierarki belajar
	4. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan
	B. Pendekatan/strategi pembelajaran
	1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai
	2. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa
	3. Melaksanakan pembelajaran secara runtut
	4. Menguasai kelas
	5. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual
	6. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif
	7. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan
	C. Pemanfaatan media pembelajaran/sumber belajar
	1. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media
	2. Menghasilkan pesan yang menarik
	3. Menggunakan media secara efektif dan efisien
	4. Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media
	D. Pembelajaran yang menantang dan memacu keterlibatan siswa
	1. Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran
	2. Merespons positif partisipasi siswa
	3. Memfasilitasi terjadinya interaksi guru, siswa, dan sumber belajar
	4. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons siswa
	5. Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif
	6. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar
	F. Penilaian proses dan hasil belajar
	1. Memantau kemajuan belajar
	2. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)
	G. Penggunaan bahasa
	1. Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar
	2. Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar

No	Aspek Yang Diamati
	3. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai
IV	Penutup
	1. Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan siswa
	2. Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa
	3. Melaksanakan tindak lanjut

I. Uji Validitas

Instrumen yang telah disusun oleh peneliti, selanjutnya dilakukan *expert judgment* kepada dosen ahli perangkat pembelajaran guna mengetahui uji kelayakan instrumen dalam mengukur hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran langsung. Adapun perangkat pembelajaran yang divalidasi meliputi silabus, RPP, materi ajar, LKS, media pembelajaran, dan instrumen penilaian.

Tabel 7
Hasil Validasi

Instrumen yang divalidasi	Nilai yang diperoleh	Skor	Kriteria	Keterangan
Silabus	55	84,61	Sangat Baik	Layak diujikan untuk pembelajaran
RPP	66	69,47	Baik	Layak diujikan untuk pembelajaran
Materi Ajar	38	76	Baik	Layak diujikan untuk pembelajaran
LKS	39	78	Baik	Layak diujikan untuk pembelajaran
Media Pembelajaran	37	74	Baik	Layak diujikan dengan revisi
Instrumen Penilaian	32	71,1	Baik	Layak diujikan untuk pembelajaran

J. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti diawali dengan mempersiapkan hal yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian dan diakhiri dengan pembuatan laporan. Penelitian tindakan kelas dilakukan sebanyak 2 siklus

dengan melakukan 4 tahapan kegiatan pada setiap tahapnya. Berikut merupakan penjelasan dari tahapan yang terdapat pada penelitian ini:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahapan awal dari setiap siklus, peneliti harus menentukan fokus permasalahan yang akan diberikan tindakan dan merencanakan tindakan yang akan dilakukan. Peneliti merencanakan tindakan berupa penggunaan model pembelajaran langsung dan media pembelajaran papan tafsir cerita.

2. Pelaksanaan / tindakan (*action*)

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan kegiatan sesuai rencana yang telah disusun dengan matang sebelumnya, yaitu melakukan kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan guru dengan menerapkan model pembelajaran langsung. Pada langkah demonstrasi, praktek terbimbing, refleksi dan praktek mandiri, guru menggunakan media pembelajaran yaitu papan tafsir cerita.

3. Pengamatan (*observing*)

Pada tahap pengamatan, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan diikuti oleh siswa. Peneliti mencatat hal-hal yang perlu dilakukan sebagai perbaikan untuk siklus berikutnya.

4. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi dilakukan dengan cara peneliti berdiskusi dengan guru serta melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang sudah dilakukan. Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada

siklus berikutnya dan mendeteksi kekurangan yang dilakukan pada siklus satu agar hasil pembelajaran setelah dilakukan siklus kedua lebih maksimal.

K. Analisis Data

Setelah dilakukan penelitian, peneliti melakukan kegiatan analisis data. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis merupakan data hasil pelaksanaan tes, baik *pretest* maupun *posttest*. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk memberikan nilai siswa dari Purwanto (2013: 112), sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

S = nilai yang diharapkan (dicari)

R = jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = skor maksimum dari tes tersebut

Setiap akhir dari siklus yang telah dilakukan oleh peneliti ialah menghitung rata-rata nilai yang didapat siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan guru, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan. Adapun kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas melalui penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media papan tafsir cerita pada siswa kelas IV SD Negeri Kowangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar dalam bentuk soal cerita. Pada penilaian pra siklus didapatkan presentase ketuntasan dari 25 siswa yaitu sebesar 20%, kemudian naik sebesar 28% pada siklus 1 menjadi 48%, dan meningkat lagi sebesar 28% pada siklus 2 menjadi 76%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media pembelajaran papan tafsir cerita untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar dalam bentuk soal cerita.
2. Bagi Sekolah, diharapkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat menjadi masukan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan melakukan penelitian dengan jumlah waktu pelaksanaan sesuai dengan yang telah direncanakan. Jika mungkin terjadi pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan dengan waktu yang telah diperhitungkan tidak bisa dilakukan sesuai waktu yang direncanakan, peneliti bisa menambahkan waktu penelitian di hari berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- AL-Tabany, T. I. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ambarwati, Tiara & Birru Muqdamien. 2016. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Ruang Pada Pelajaran Matematika Melalui Pendekatan Open-Ended." *PRIMARY* 08 (02) : 221 - 234.
- Anitah, Sri. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten: Penerbit Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asriati. 2018. "Pengaruh Pembelajaran Diskusi Kelompok Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosian, SAINS, dan Humaniora* 4 (2): 287-292.
- Azizah, Nurul Aninda & Naniek Sulistya Wardani. 2019. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Medel Project Based Learning Siswa Kelas V SD." *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan* 2 (1): 194-204.
- Dimiyati & Mujiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Falahudin, Iwan. 2014. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran." *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 1 (4): 104 - 117.
- Fitria, Rona. 2012. "PROSES PEMBELAJARAN DALAM SETTING INKLUSI DI SEKOLAH DASAR." *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KHUSUS* 1 (1): 90 - 101.
- Isdiardi. 2004. *Strategi Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- KEMENDIKBUD. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)*. Jakarta: KEMENDIKBUD.
- Kurniasari, Ekka., Henny Dewi Koeswanti., & Elvira Hoesein Radia. 2019. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make A Match Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD." *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika* 3 (1): 40-45.

- Mulyana, Rahmat. 2004. *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Royani, Ida., Baiq Mirawati., & Husnul Jannah. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbasis Praktikum Terhadap Keterampilan Proses SAINS dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIPMataram* 6 (2): 46-55.
- Saroni, Muhammad. 2011. *Orang Miskin Bukan Orang Bodoh*. Yogyakarta: Bahtera Buku.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatin, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- . 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono, S. 2008. *Wawasan pendidikan: Sebuah Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Sulistiani, Ika Ratih. 2016. "Pembelajaran matematika Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik-Manik dan Sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang." *Jurnal Kependidikan dan Keislaman FAI Unisma* 1 (2): 1-5.
- Syahrowiyah, Titin. 2016. "Pengaruh Metode Pembelajaran Praktik Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Studia Didkatika Jurnal Ilmiah Pendidikan* 10 (2): 1-18.
- Thobrani, M & Mustofa A. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktek Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Usman, A. B. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres.
- Wijaya. 2007. *Pendidikan Remedial*. Bandung: Rosdakarya.

- Wiriatmadja, R. 2009. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yudharina, Pretty. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Mejing 2 Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving Tahun Ajaran 2014/2015*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusuf, A Muri. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan Metode Gabungan*. Jakarta: Kencana.