

PENGGUNAAN MEDIA VISUAL PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III

Oleh: Salfayana Putri Arita

Mahasiswa Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika khususnya pada materi letak bilangan pada garis bilangan di kelas III masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa hanya mencapai nilai 60 sedangkan standar ketuntasan belajar minimal (KKM) untuk mata pelajaran matematika adalah 70, serta ketuntasan belajar secara klasikal 85% dari jumlah siswa. Pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi letak bilangan pada garis bilangan menggunakan media visual di kelas III. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, masing-masing siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah kelas III yang berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian mencakup soal tes akhir, aktivitas siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan persentase yaitu mendeskripsikan kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan skor rata-rata tingkat kemampuan guru (TKG) dan tingkat kemampuan siswa (TKS). Dari hasil penelitian selama dua siklus menunjukkan bahwa hasil aktivitas siswa pada siklus pertama dengan skor 3,21 (baik), dan terjadi peningkatan pada siklus kedua dengan skor 3,47 (baik). Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus pertama 15 orang atau 50% (tuntas) sementara 15 orang atau 50% (belum tuntas), dan siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 1 orang siswa atau 3,33% (belum tuntas) sementara 29 orang siswa atau 96% (tuntas). Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual pada materi letak bilangan pada garis bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III

Kata Kunci: Media Visual, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Matematika bukanlah hanya sekedar sesuatu yang berkaitan atau berhubungan dengan bilangan dan angka. Mendeskripsikan defenisi kata matematika para matematikawan belum dapat mencapai suatu titik kesepakatan yang sempurna. Banyak defenisi dan beragamnya pemikiran yang berbeda ungkapkan oleh para ahli. Dikarenakan ilmu matematika itu sendiri, dimana matematika termaksud diantara salah satu disiplin ilmu yang mempunyai kajian sangat luas sehingga para ahli bebas memiliki kebebasan memberikan pendapatnya tentang matematika berdasarkan pemahaman, pengalaman, kemampuan, dan sudut pandangnya masing-masing.

Hasil penelitian PISA membandingkan jumlah siswa yang literasi matematika di bawah tingkat 2 selama tahun 2003 dibandingkan dengan tahun 2009. Ternyata, Indonesia memiliki persentase tertinggi yakni 76 persen dan tidak banyak berubah dalam enam tahun selanjutnya. Padahal, ada penelitian yang menyimpulkan bahwa anak yang penguasaan matematika di bawah level 2 bakal sulit hidup di abad 21 ini," kata Guru Besar Matematika dari Institut Teknologi Bandung, Iwan Pranoto. (Warta online Kompas.com - 04/04/2012, 15:49 WIB). Dari hasil penelitian yang dilakukan PISA tersebut menggambarkan bahwa lemahnya sistem matematika pembelajaran pada matematika di Indonesia. Sangat disayangkan namun itulah yang terjadi.

Berbagai materi matematika yang diajarkan di Sekolah Dasar, salah satunya yaitu bilangan tiga angka. bilangan tiga angka adalah materi yang diajarkan pada kelas III. Pada materi bilangan tiga angka siswa diminta untuk dapat mengurutkan bilangan ratusan. Pada materi ini guru sebaiknya menggunakan media agar siswa dapat memahami dengan jelas materi tersebut.

Guru merupakan salah satu faktor utama dan memiliki peranan yang penting dalam menentukan mutu pendidikan. Guru seharusnya mengajar menggunakan media sebagai alat bantu agar siswa dapat memfokuskan perhatiannya dan terlibat aktif pada saat pembelajaran berlangsung adanya rasa ingin tahu dan semakin bersemangat dalam belajar sehingga tercapai suatu materi yang disampaikan oleh guru secara efektif dan efisien seperti yang dikatakan Sanjaya pada bukunya media komunikasi pembelajaran bahwa tidak semua pesan yang harus di sampaikan dapat diucapkan. Tanpa disertai alat bantu yang dapat memberikan gambaran yang jelas tentang suatu konsep dapat ditafsirkan salah oleh penerima pesan. Seandainya konsep tertentu yang ditanamkan pada siswa, kesalahan persepsi bisa berakibat fatal, sebab konsep yang telah tertanam dalam memori, akan sulit di perbaiki. Hal tersebut dikuatkan oleh Wina (2012: 91) dalam proses pembelajaran harus dihindari kesalahan penanaman konsep pada siswa. Merancang sistem pembelajaran Brown menjelaskan haruslah dikaitkan dengan pemanfaatan media pembelajaran menjadi komponen-komponen wajib yang harus diperhatikan dan bahan pertimbangan bagi guru.

Berdasarkan uraian diatas, maka jelas dikatakan guru sebaiknya menggunakan media pada saat proses pembelajaran berlangsung agar pesan yang di terima peserta didik sesuai dengan apa yang ingin di sampaikan oleh guru. Dengan kata lain gurulah yang akan mengarahkan kemana siswa akan dibawa. Sudah menjadi tugas guru untuk

mengajarkan ilmu yang bermanfaat bagi peserta didik. Guru menyampaikan materi yang benar berdasarkan ketentuan kurikulum. Namun pada kenyataannya kebanyakan para guru hanya menyampaikan isi materi saja, tanpa melihat dari segi pemahaman siswanya, apakah siswa itu mengerti atau tidak. Hal inilah yang membuat kurangnya pemahaman guru tentang media penunjang pembelajaran. Besar kemungkinan dikarenakan tidak ingin repot atau takut siswanya tidak dapat mengerti maksud dari pada media yang ingin digunakan. Sehingga membutuhkan waktu yang lama. Bisa juga dikarenakan minimnya pengetahuan guru terhadap alat-alat peraga (media) dalam pembelajaran.

Banyak media yang dapat digunakan dalam mengajar matematika khususnya pada materi mengurutkan bilangan tiga angka. salah satunya adalah menggunakan media visual berupa origami. Origami merupakan kata yang teedapat dibahasa Jepang, kata tersebut didalam bahasa Jepang yang terdiri dari dua suku kata yaitu kata ori (lipat) dan kata kami (kertas). Menurut M. Amanuma dalam Danandjaja (1997: 297) origami adalah seni melipat kertas menjadi berbagai bentuk. Sehingga origami berarti suatu seni melipat kertas yang dapat dikembangkan menjadi suatu kesenian berbentuk kesenian modern. Berikut beragam manfaat origami bagi anak yang secara konsisten mempelajarinya yaitu melatih anak memperkuat kemampuan motorik halusnya, melatih daya visual spasial anak menjadi semakin baik, anak belajar mengikuti arahan secara berurutan, melatih anak berpikir sistematis dalam menyelesaikan suatu masalah, anak dapat mengenal dan memahami istilah-istilah matematika sederhana secara dini, seperti sudut, titik, garis, diagonal bidang, diagonal ruang, dan lain-lain. anak belajar berlatih komunikasi efektif antara anak dan orangtua ataupun anak dengan guru. salah satu olahraga yang baik untuk otak agar tetap aktif.

Permasalahan yang timbul sehubungan dengan pembelajaran matematika di kelas tiga dalam proses belajar mengajar matematika mengalami masalah dalam belajar. Kebanyakan siswa merasa bosan dan cenderung pasif sehingga mengakibatkan keaktifan siswa menurun. Dikarenakan pandangan siswa tidak terfokus pada materi pelajaran. Meskipun hal tersebut tidak dialami semua siswa tersebut dikarenakan setiap siswa memiliki/mempunyai kemampuan pada tingkat yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil observasi pada saat melakukan pragtek lapangan, menunjukkan bahwa materi mengurutkan bilangan tiga angka merupakan pelajaran yang di anggap sulit oleh siswa. Hal ini di tandai dengan rendahnya nilai materi

mengurutkan bilangan tiga angka berbagai nilai ujian siswa. Berhubungan dengan hal tersebut pada penelitian ini peneliti menggunakan media visual, dengan harapan dapat meningkatkan atau memajukan hasil belajar peserta didik..

Berdasarkan berbagai uraian diatas, peneliti terdorong untuk melakukan kajian yang lebih dalam melalui penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media visual pada mata pelajaran matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.

Tujuan utama dilakukannya penelitan ini adalah untuk melihat atau mengetahui apakah adanya peningkatan aktifitas belajar siswa pada pembelajaran materi mengurutkan bilangan tiga angka dengan menggunakan media visual di kelas III Sekolah Dasar dan juga ingin melihat apakah ada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran materi mengurutkan bilangan tiga angka menggunakan media visual di kelas III Sekolah Dasar.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dipergunakan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Dimana PTK merupakan suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dipergunakan oleh guru ketika mengajarkan materi didalam kelas (Kusuma, 2009: 9). Dengan kata lain sebagai suatu proses penyelidikan ilmiah dalam bentuk refleksi diri yang melibatkan guru dalam situasi pendidikan tertentu dengan tujuan memperbaiki pemahaman dan keadilan tentang situasi atau praktek pendidikan, memahami tentang praktik yang dilakukan, dan situasi-situasi di mana praktik itu dilaksanakan (Arifin, 2012: 98). Praktek pendidikan yang sekaligus peneliti dikelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) satu kali putaran siklus dengan jalan merancang (*planning*), melaksanakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan merefleksikan tindakan secara *kolaboratif* dan *partisipatif* yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualiatas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus (Kunandar, 2008: 44).

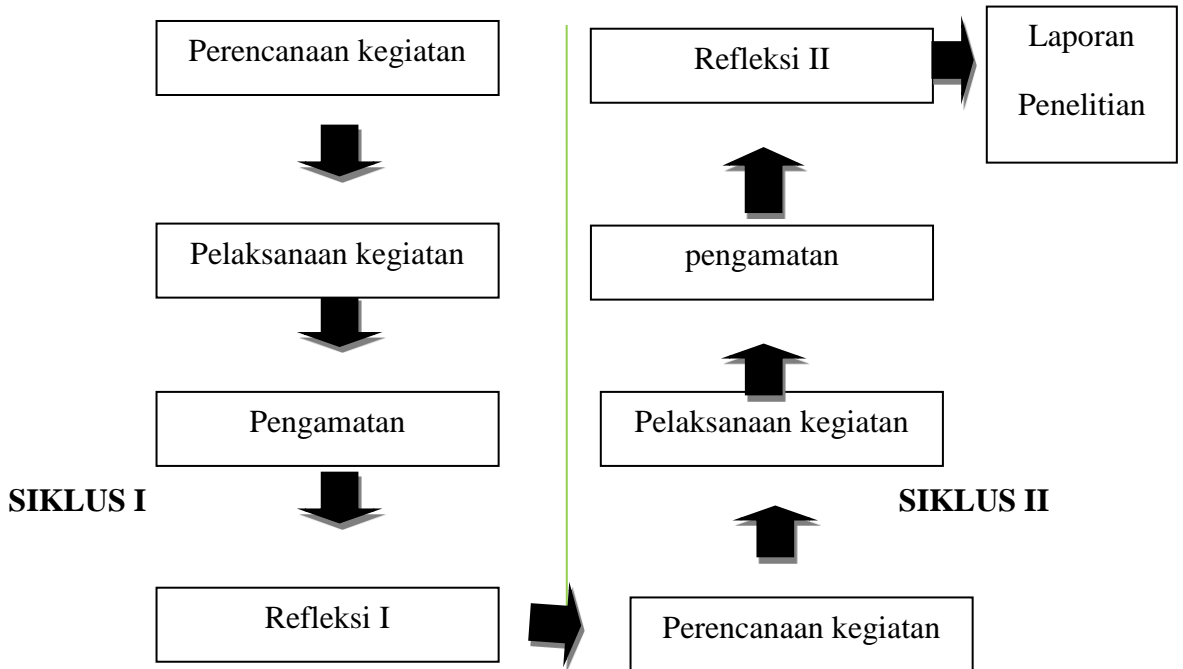
Data didapatkan dengan cara mengisi lembar observasi dan tes. Observasi menggunakan lembar pengamatan aktifitas guru dan lembar pengamatan siswa dengan menggunakan skala Likers. Sedangkan tes yang digunakan meliputi tes akhir diberikan setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung untuk mengetahui ketuntasan belajar setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media visual. Adapun jumlah soal yang diberikan dalam pembelajaran adalah 20 soal, dan jenis soal dalam bentuk pilihan ganda. Seluruh data akan di analisis menggunakan rumus $P = \frac{F}{N} \times 100$

Tujuan utama dilakukan penelitian dalam bentuk PTK ini adalah sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata seperti menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2009: 26).

Subjek penelitiannya adalah siswa kelas IIIa pada MIN yang berada di Banda Aceh, jumlah subjek penelitian adalah sebanyak 35 siswa. Dengan diberikan materi mengurutkan bilangan tiga angka menggunakan media visual.

C. Hasil Penelitian

Berikut uraian tahap kegiatan dalam langkah untuk setiap siklus yang dilaksanakan pada penelitian digambarkan sebagai berikut:



SIKLUS II

Gambar 3.1 siklus PTK

(Modifikasi dari rancangan Wiraatmadja, 2002: 66)

Siklus I

a. PerencanaanTindakan (*Planning*)

Perencanaan merupakan tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti. Pada tahap awal perencanaan yaitu dengan mempersiapkan segala keperluan dalam melakukan penelitian. Dalam tahap penelitian ini Peneliti menyiapkan persiapan yaitu menyusun alat-alat evaluasi yang akan diperlukan atau digunakan saat melakukan penelitian.

b. Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan matematika siklus I dilakukan pada hari senin 27 Juli 2015 . dalam tahap ini peneliti melakukan tindakan-tindakan yaitu melakukan

proses belajar mengajar sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan, yang terdiri dari tindakan guru yaitu memberikan 5 soal dalam bentuk pilihan ganda kepada siswa untuk dikerjakan secara individu.

c. Pengamatan (*observing*)

Setelah berlangsungnya proses belajar mengajar pada RPP siklus I, guru memberikan tes dengan jumlah 5 soal yang diikuti oleh 30 siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa, dan dengan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan di MIN Merduati Banda Aceh minimal 70%.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 15 orang atau 50% sedangkan 15 orang atau 50% belum mencapai ketuntasan belajar. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 69% belum memenuhi KKM yang ditentukan oleh MIN Merduati Banda Aceh yaitu 70% pada pelajaran matematika. Maka hasil belajar siswa pada pelajaran matematika untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I diatas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 15 orang atau 50% sedangkan 15 orang atau 50% belum mencapai hasil belajar. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 69% sedangkan KKM yang ditetapkan oleh MIN Merduati Banda Aceh yaitu 70% pada pelajaran matematika, maka hasil belajar siswa pada pelajaran matematika untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal. Oleh karena itu peneliti harus melakukan siklus II untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I. Tahapan-tahapan pada siklus II dapat diuraikan sebagian berikut:

Siklus II

a. PerencanaanTindakan (*Planning*)

Perencanaan merupakan tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti. Pada tahap awal perencanaan yaitu dengan mempersiapkan segala keperluan dalam

melakukan penelitian. Dalam tahap penelitian ini Peneliti menyiapkan persiapan yaitu menyusun alat-alat evaluasi.

b. Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan matematika siklus I dilakukan pada hari senin 27 Juli 2015 . dalam tahap ini peneliti melakukan tindakan-tindakan yaitu melakukan proses belajar mengajar sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan, yang terdiri dari tindakan guru yaitu memberikan 5 soal dalam bentuk pilihan ganda kepada siswa untuk dikerjakan secara individu.

c. Pengamatan (*observing*)

Setelah berlangsungnya proses belajar mengajar pada RPP siklus II, guru memberikan tes dengan jumlah 5 soal yang diikuti oleh 30 siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa, dan dengan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan di MIN Merduati Banda Aceh minimal 70%.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 29 orang atau 96% sedangkan 1 orang atau 3,33% belum mencapai ketuntasan belajar. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 90% sudah memenuhi KKM yang ditentukan oleh MIN Merduati Banda Aceh yaitu 70% pada pelajaran matematika. Maka hasil belajar siswa pada pelajaran matematika untuk siklus II sudah mencapai ketuntasan klasikal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa dengan penggunaan media visual gambar pada pembelajaran matematika untuk siklus II di kelas IIID MIN Merduati Banda Aceh sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal. oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini hanya dilakukan dengan dua siklus saja.

d. Refleksi

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa dengan penggunaan media visual gambar pada pembelajaran matematika untuk siklus II di kelas IIId MIN Merduati Banda Aceh sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal. oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini hanya dilakukan dengan dua siklus saja.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan PTK dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat tahap kegiatan. Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama tersebut, peneliti atau guru menentukan rancangan siklus kedua. Pelaksanaan siklus kedua dilakukan setelah peneliti selesai melakukan evaluasi dan refleksi dengan pengamat pada siklus pertama, tentang bagaimana hasil yang telah dicapai baik oleh peserta didik maupun oleh peneliti sendiri.

Untuk memperoleh hasil analisis aktivitas guru dan peserta didik penulis mengumpulkan lembaran observasi yang diamati oleh guru bidang studi matematika dan mahasiswa jurusan PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah diberi nilai untuk setiap kegiatan/aktivitas yang dilakukan oleh guru maupun peserta didik.

Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah kepada proses belajar seperti mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan guru, juga kegiatan lain seperti bekerja sama dengan siswa yang lainnya dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Tidak ada proses belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar dan mengajar.

Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Hal ini terbukti dari hasil penelitian. Dari hasil penelitian yang telah di laporkan sebelumnya memperlihatkan bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa pada siklus II. Terlihat jelas dari hasil analisis tingkat aktivitas siswa untuk siklus I yaitu mendapat nilai dengan rata-rata 3,08 dikategorikan baik. Dan pada siklus II yaitu mendapat nilai dengan rata-rata 3,33 dapat dikategorikan sangat baik.

Hal tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan media visual guru selalu berusaha untuk memaksimalkan aktivitas siswa selama dalam pembelajaran, sehingga aktivitas mahasiswa selama pembelajaran terus meningkat. Aktivitas para siswa dengan menggunakan media visual mengalami peningkatan begitu juga dengan aktivitas para guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media juga mengalami peningkatan.

E. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Dari hasil analisis, hasil belajar siswa dengan penggunaan media visual pada pembelajaran mengalami peningkatan. Levie dengan membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengingat kembali, mengenali, dan menghubungkan-hubungkan dengan fakta dan konsep. Pada mata pelajaran matematika memperlihatkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus I ke siklus II. Semua ini terlihat jelas dari jumlah siswa yang ketuntasan belajarnya secara individu mencapai 15 orang, atau 50% sedangkan separuhnya lagi belum mencapai ketuntasan belajar. Rata-rata hasil belajar yang di peroleh siswa adalah 69% belum memenuhi KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 70% pada [elajaran matematika sedangkan pada siklus II memperlihatkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 29 orang atau sekitar 96% dan 1 orang atau sekitar 3,33% belum tercapainya ketuntasan belajar. Rata-rata hasil belajar yang di peroleh oleh siswa adalah 96% sudah memenuhi KKM yang sudah di tentukan oleh sekolah yaitu 70% pada pelajaran matematika. Hal ini membuktikan bahwa ketuntasan belajar para siswa menagalami peninhkatan pada siklus II.

Berdasarkan paparan diatas memperlihatkan bahwa adanya peningkatan rata-rata tingkat ketuntasan belajar siswa dengan penggunaan media visual pada mata pembelajaran matematika yang diterapkan guru kelas III. Hal ini secara langsung memperlihatkan adanya upaya-upaya yang dilakukan guru dalam

peningkatan kualitas pembelajaran yang ditunjukkan dari adanya peningkatan-peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

Guru memiliki tanggung jawab terhadap kepandaian atau keahlian sekaligus kesuksesan peserta didiknya dalam belajar. Sehingga guru juga memiliki tugas untuk menguasai berbagai pola belajar siswa agar siswa dapat menerima ilmu yang diinginkan sesuai dengan apa yang kita harapkan. Media yang digunakan bervariasi dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung. Salah satunya media visual, media visual dapat dipergunakan guru saat pembelajaran berlangsung untuk mengaktifkan siswa yang mana kita ketahui tidak semua siswa dapat menerima ilmu dengan system audio atau pendengaran yang sering diterapkan guru yaitu ceramah dan sebagainya. Media-media dalam bentuk visual juga dapat dipergunakan agar anak dapat mengaktifkan visual dengan media-media sentuhan seperti menjodohkan kartu dan banyak lainnya. Hal ini sudah terbukti dapat meningkatkan keaktifan guru maupun siswa dan dengan demikian maka hasil belajar siswa ikut meningkat dari 69% menjadi 96%.

F. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data tentang penggunaan media visual pada penelitian di mata pelajaran matematika dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III dapat disimpulkan dan disarankan sebagai berikut.

Aktivitas guru dan siswa dengan penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan pada aktivitas guru dari hasil penelitian siklus I ke hasil penelitian siklus II. Pada pelaksanaan siklus I hanya 70% dan pada pelaksanaan siklus II menjadi 87%. Sedangkan aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I hanya 74% dan siklus II naik menjadi 80%. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media visual pada pembelajaran matematika mengalami peningkatan pada aktivitas guru dan siswa. Begitu pula pada hasil belajar peserta didik pada siklus I hanya 69% juga mengalami peningkatan pada siklus II meningkat menjadi 96%. Sehingga dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan

mengajar menggunakan media visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.

Adapun saran-saran yang penulis sampaikan adalah Diharapkan kepada guru agar dapat menerapkan penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi letak bilangan pada garis bilangan Guru dapat menerapkan penggunaan media visual yang bervariasi disesuaikan dengan karakter peserta didik yang diajarkan dan jenis materi yang sesuai. Diharapkan bagi peneliti lainnya berminat mengembangkan penelitian yang sesuai pelajaran maupun dengan penelitian ini pada materi yang lain, agar dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran, sehingga tercipta pembelajaran baru yang dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih baik.

Tentunya dalam penelitian ini penulis menyadari bahwa masih terdapat cukup banyak kekurangan yang nantinya diharapkan adanya penelitian lanjutan yang akan melanjutkan sehingga menyempurnakan hasil atau temuan-temuan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Yani, *Keterampilan Dasar Mengajar*, Bandung: CV. Pringgandani, 2013.

Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2013.

Arif S. Sadiman, *media pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2008.

Asnawi dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta Selatan: Ciputat Fres, 2001.

Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.

Badan Standar Nasional Pendidikan, *Model Silabus Mata Pelajaran Matematika*, Jakarta: Depdiknas, 2006.

Himitsuqalbu, Defenisi Hasil belajar menurut para ahli, 1Maret 2014, diakses pada tanggal 2 april 2015 dari situs: <https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>

Indriyastuti, *Matematika Untuk Kelas III SD/MI*, Solo: Global,2012.

Kunandar, *Guru Profesional Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru* Jakarta: Persada, 2007.

Muhamad irham, *Psikologi Pendidikan Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,2013.

Rahmah Johar dan Tuti Zubaidah, *Pembelajaran Matematika SD 1*, Banda Aceh: 2007.

Salameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempenagruhinya*, Jakarta: Rineka

Cipta, 2003.

Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008..

Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Kencana, 2003.

Soejadi, *Kiat Pendidikan di Indonesia*, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2000.

Suharyono dan C. Jacob, *Matematika Untuk SD/MI Kelas III*, Jakarta: CV. Bina Pustaka, 2009.

Suyono, *Belajar Dan Pembelajaran teori Dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Trianto *Pada Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktifisme*. Penerbit Prestasi pustaka, 2007.

Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group, 2012.

Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group, 2008.