

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATERI
PERBANDINGAN MELALUI MODEL *DISCOVERY
LEARNING* BERBANTUAN *PANCABANA* DI KELAS VI
SD NEGERI KLAMPOK 01**

Agus Riyanti

Email: agus.riyanti17@gmail.com

Abstrak

Peningkatan prestasi belajar peserta didik dengan diterapkannya model *Discovery Learning Berbantuan Pancabana*, dan bagaimanakah pengaruh model *Discovery Learning Berbantuan Pancabana* terhadap keaktifan belajar peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua siklus. Terjadi peningkatan prestasi belajar matematika peserta didik yaitu pada siklus I rata-rata hasil belajar 68 dengan persentase 65% menjadi 80 dengan persentase 85% pada siklus II, dan peningkatan keaktifan peserta didik dari kategori kurang aktif dengan persentase 11,30% pada siklus I menjadi sangat aktif dengan persentase 12,40% pada siklus II, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dari kategori kurang pada siklus I menjadi sangat baik pada siklus II.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, Model *Discovery Learning*, *Pancabana*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menuntut proses Pembelajaran dirancang berbasis aktivitas. Melalui pengalaman belajar yang tepat diharapkan dapat mendorong siswa menjadi warga negara yang baik siswa diharapkan memiliki kepedulian terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat, Peran aktif siswa dalam pembelajaran akan membantu siswa mencapai kompetensi pengetahuan dan keterampilan serta sikap cinta dan bangga sebagai bangsa Indonesia.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah model pembelajaran *Discovery Learning (DL)* dengan pendekatan saintifik yang melibatkan keaktifan peserta didik pada kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan akhirnya mengkomunikasikan.

Perbandingan merupakan satu dari berbagai materi yang diajarkan pada siswa kelas VI SD Negeri Klampok 01 saat ini masih mengalami permasalahan. Diantaranya data hasil ulangan harian menunjukkan hanya 5 dari 20 peserta didik yang mampu mencapai

nilai di atas KKM, sementara itu SD Negeri Klampok 01 menetapkan KKM untuk muatan pelajaran matematika kelas VI 65.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mencoba untuk mengadakan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Ternyata ada beberapa faktor penyebab yang menjadikan peserta didik belum memahami konsep materi pengukuran. Faktor penyebab tersebut diantaranya yaitu (1) model yang digunakan kurang sesuai; (2) saat pembelajaran tidak menggunakan media atau alat peraga pembelajaran yang tepat; (3) minat belajar siswa masih rendah pada pelajaran matematika; (4) adanya rasa takut bertanya kepada guru saat pembelajaran kemudian kalau ditanya diam saja; dan (5) sumber belajar hanya pada buku teks.

Agar permasalahan tersebut tidak berlarut-larut perlu ada pemecahan, maka penulis dalam memperbaiki proses pembelajaran akan menggunakan model *Discovery Learning* Berbantuan *Pancabana* sebagai salah satu alternatif pemecahannya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : 1) Seberapa besar peningkatan prestasi belajar matematika tentang materi perbandingan dengan model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana* di kelas VI SD Negeri Klampok 01 pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016?; 2) Bagaimanakah kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran mata pelajaran matematika tentang materi perbandingan dengan model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana* di kelas VI SD Negeri Klampok 01 pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016?; 3) Adakah keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika tentang materi perbandingan dengan model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana* di kelas VI SD Negeri Klampok 01 pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016?

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah : 1) Meningkatkan prestasi belajar matematika materi perbandingan dengan model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana* di kelas VI SD Negeri Klampok 01 pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016. 2) Mengetahui kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran materi perbandingan dengan model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana* di kelas VI SD Negeri Klampok 01 pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016. 3) Mengetahui keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika

materi pengukuran dengan model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana* di kelas VI SD Negeri Klampok 01 pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016.

Bagi peserta didik, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan mendapatkan pengalaman tentang pembelajaran yang berkesan dan bermakna karena guru dalam pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana*. Dengan demikian keaktifan dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Bagi guru penelitian ini dapat dijadikan alternatif dalam upaya peningkatan motivasi mengajar dan memperbaiki rancangan dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan KD sehingga kegiatan proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien.

LANDASAN TEORETIS

Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2010: 2), mendefinisikan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pengertian yang lain bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan atau perubahan sementara karena hal (Kokom Komalasari, 2010:2).

Dari berbagai pandangan yang dilontarkan oleh beberapa ahli, penulis simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mengubah segala kekurangan yang ada dalam diri yang dilakukan dengan berlatih sungguh-sungguh serta membutuhkan waktu. Dalam hal ini, waktu yang digunakan berlangsung relatif lama karena terjadi dalam interaksi dengan lingkungannya, artinya siswa berinteraksi dengan seseorang yang mempunyai kemampuan yang lebih dari dirinya.

Pengertian Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu strategi yang tepat dilakukan sehingga pelaksanaan pembelajaran lebih bermakna. Model secara harfiah berarti “bentuk”, dalam pemakaian

secara umum model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukurannya yang diperoleh dari beberapa sistem. Menurut Suprijono (2011:45), model diartikan sebagai bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Pengertian menurut Sagala (2005:175) sebagaimana dikutip oleh Indrawati dan Setiawan (2009:27), mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Suprijono 2011:46).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

Model Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif yaitu suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Mereka secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata (Zaini 2002:XVI).

Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran (Hartono 2008:20). Sementara itu terdapat pengertian lain yaitu mengenai Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan peserta didik, yang merupakan inti dari kegiatan belajar (Hamalik 2005:137).

Model Discovery Learning (DL)

Model Discovery Learning didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi

sendiri, memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih 2005:43). Discovery terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip.

Dalam Discovery Learning bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan. Langkah-langkah dalam mengaplikasikan model Discovery Learning di kelas adalah sebagai berikut :

1) Perencanaan

- a. Menentukan tujuan pembelajaran;
- b. Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya);
- c. Memilih materi pelajaran;
- d. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi);
- e. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa);
- f. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik, sampai ke simbolik;

2) Pelaksanaan

Menurut Syah (2004:244) dalam mengaplikasikan metode Discovery Learning di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut :

- a. Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)
- b. Problem statement (pernyataan/identifikasi masalah)
- c. Data collection (pengumpulan data)
- d. Data processing (pengolahan data)
- e. Verification (pembuktian)
- f. Generalization (menarik kesimpulan)

Pengertian Alat Peraga

Menurut Estiningsih (1994), pengertian alat peraga adalah media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran. Kata media sendiri berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi (Sadiman, 2002).

Dari uraian-uraian di atas jelaslah bahwa pengertian alat peraga pendidikan adalah merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang, pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Pancabana

Agar penanaman konsep materi perbandingan mudah diterima dan dipahami, peneliti mencoba membuat alat peraga sederhana yang diberi nama “Pancabana” (Papan Catur Serba Guna) dengan tujuan membantu teman dan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar pada materi perbandingan,serta menampilkan alat peraga yang meningkatkan motivasi siswa.

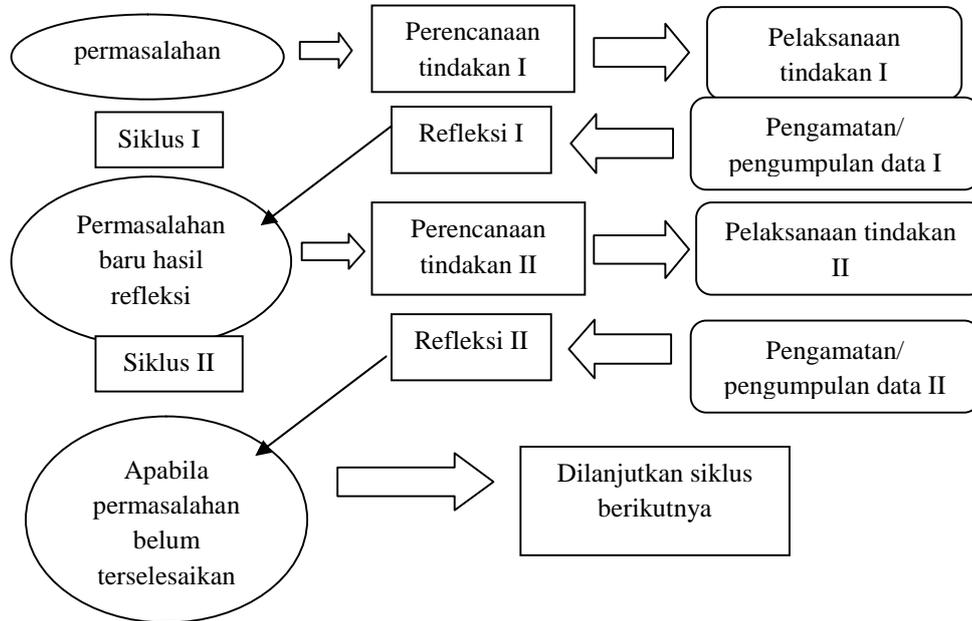
Rancangan dan proses pembuatannya tidak begitu rumit. Peralatan dan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan alat peraga *Pancabana* dari kardus bekas yang dilapisi seng bekas sangat sederhana dan banyak terdapat di sekitar lingkungan sekolah dan rumah, sehingga mudah dalam proses pembuatannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research*), yang dilakukan dalam dua siklus. Siklus I bertujuan mengetahui keaktifan dan hasil belajar kompetensi perbandingan. Pada siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan perbaikan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yang didasarkan pada refleksi siklus I. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Hopkins (2010:14), yaitu berbentuk spiral dari siklus

yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).

Adapun desain penelitian tindakan yang direncanakan, dapat digambarkan melalui bagan di bawah ini :



Bagan 1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana* dan variabel hasil belajar. Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan kehadiran, keberanian peserta didik kelas VI SD Negeri Kalmpok 01 dalam mengemukakan pendapat, dan kerjasama dalam kelompok kategori baik; 2) adanya ketuntasan belajar peserta didik lebih dari 75% dengan KKM = 65.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini berupa instrumen tes dan instrumen non tes instrumen tes digunakan untuk mengetahui data tentang hasil belajar kompetensi perbandingan. Instrumen nontes, yaitu lembar observasi,

lembar jurnal, lembar dokumentasi digunakan untuk mengungkapkan perubahan tingkah laku peserta didik selama mengikuti pembelajaran perbandingan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan nontes. Data tes dikumpulkan melalui penilaian tes sedangkan data nontes dikumpulkan melalui observasi, catatan harian, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil tes penguasaan materi perbandingan. Data kualitatif diperoleh dari hasil deskripsi perilaku melalui observasi, catatan harian, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi awal hasil pembelajaran Matematika di Kelas VI sebelum dilakukan penelitian sangat rendah. Hal ini terbukti dari dua kali pelaksanaan ulangan harian, hasil yang diperoleh belum mencapai ketuntasan. Dari 20 peserta didik yang mengikuti ulangan harian, baru 5 anak atau 25 % yang mencapai ketuntasan.

Dari 2 kali pelaksanaan ulangan harian, nilai rata-rata siswa masih di bawah KKM. Nilai rata-rata siswa 50. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata masih di bawah KKM kelas, yaitu 65.

Hasil pembelajaran yang rendah di atas dikarenakan tingkat keaktifan siswa sangat rendah, yaitu baru mencapai 40 persen siswa yang aktif. Keberanian siswa dalam bertanya juga sangat rendah.

Siklus I

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) 1, LKS 1, soal tes formatif 1, dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengolahan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana*, dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.

Aktivitas guru yang paling dominan pada siklus I adalah membimbing dan mengamati peserta didik dalam menemukan

konsep, memberikan umpan balik yaitu sebesar 13,04%, dan aktivitas lain yang persentasenya cukup besar adalah meminta siswa menyajikan hasil kegiatan yaitu 10,87%. Sedangkan aktivitas peserta didik yang paling dominan adalah mengerjakan/ memperhatikan penjelasan guru yaitu 16,10%. Aktivitas lain yang persentasenya cukup besar adalah bekerjasama dengan sesama anggota kelompok, diskusi antar peserta didik/ antara peserta didik dengan guru, dan membaca buku yaitu masing-masing 12,90%, 12,10%, dan 11,30%.

Dan diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik adalah 68 dan ketuntasan belajar mencapai 65 % atau ada 13 peserta didik dari 20 peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal peserta didik belum tuntas, karena peserta didik yang memperoleh nilai 65 hanya sebesar 65% lebih kecil dari persentase yang dikehendaki yaitu sebesar 80%. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana*.

Siklus II

Tindakan siklus II merupakan kelanjutan dari tindakan siklus I. Tindakan tersebut dilaksanakan karena pada siklus I hasil belajar materi perbandingan masih dalam kategori cukup dengan rata-rata 68. Hal tersebut belum memenuhi target minimal ketuntasan yang ditentukan yaitu 75 atau berkategori baik. Dengan demikian, tindakan siklus II dilakukan untuk memperbaiki hasil pembelajaran siklus I.

Aktivitas guru yang paling dominan pada siklus II adalah membimbing dan mengamati peserta didik dalam menemukan konsep, memberikan umpan balik, dan meminta siswa menyajikan hasil kegiatan masing-masing sebesar 11,59%. Untuk aktivitas peserta didik yang paling dominan pada siklus II bekerja dengan sesama anggota kelompok yaitu 12,40%, mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru yaitu 13,10% dan membaca buku siswa yaitu 12,40%. Berikutnya adalah rekapitulasi hasil tes formatif peserta didik pada siklus II seperti terlihat pada tabel berikut.

Nilai rata-rata tes formatif pada siklus II sebesar 80 dari 20 peserta didik, dimana yang telah tuntas sebanyak 17 peserta didik dan ada 3 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 85% telah

dianggap tuntas. Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana* sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran matematika pada materi pengukuran yaitu menyelesaikan masalah hubungan jarak, kecepatan, dan waktu yang selanjutnya peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Pada siklus II ini ketuntasan secara klasikal telah tercapai, sehingga penelitian ini hanya sampai pada siklus II.

Pembahasan

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini ditandai dengan semakin mantapnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru adanya ketuntasan belajar meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu masing-masing 65% menjadi 85% sehingga ada peningkatan sebesar 20%. Pada siklus II ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal telah tercapai.

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana* dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I guru dalam pengelolaan pembelajaran kategori kurang baik yaitu nilai 2, menjadi sangat baik dengan nilai 4 pada siklus II, dengan demikian ada kenaikan kemampuan guru secara signifikan dalam mengelola pembelajaran. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata peserta didik pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas peserta didik dapat dikategorikan aktif yaitu dari 11,30% pada siklus I menjadi 12,40% pada siklus II.

Untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah model *Discovery Learning* berbantuan *Pancabana* dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul pada siklus I aktivitas guru dalam kegiatan membimbing dan mengamati peserta didik dalam mengerjakan kegiatan LKS/menemukan konsep, menjelaskan/melatih menggunakan alat, memberi umpan

balik/evaluasi/tanya jawab dimana persentase untuk aktivitas di atas ada peningkatan yaitu dari 8,70% pada siklus I menjadi 11,59% pada pelaksanaan kegiatan siklus II.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka simpulan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut : 1) Pembelajaran dengan model Discovery Learning berbantuan Pancabana memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap siklus. 2) Penerapan model Discovery Learning berbantuan Pancabana mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan hasil wawancara dengan sebagian peserta didik, rata-rata jawaban peserta didik menyatakan bahwa peserta didik tertarik dan berminat dengan model Discovery Learning berbantuan Pancabana sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar. 3) Penerapan model Discovery Learning berbantuan Pancabana meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pengelolaan pembelajaran yaitu pada siklus I kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran kategori kurang baik menjadi sangat baik pada pelaksanaan kegiatan pengelolaan pembelajaran pada siklus II.

Saran

Untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran guru disarankan senantiasa melakukan pengembangan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran dan alat peraga yang disesuaikan dengan materi ajar dan karakteristik siswa. 1) Untuk melaksanakan model Discovery Learning berbantuan Pancabana memerlukan persiapan yang cukup matang, disini guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan model Discovery Learning berbantuan Pancabana sehingga dalam pembelajaran diperoleh hasil yang optimal. 2) Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik, guru hendaknya lebih sering melatih peserta didik dengan berbagai model pembelajaran, walaupun dalam skala yang sederhana dimana peserta didik nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya. 3) Perlu adanya penelitian yang berkelanjutan, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di SD Negeri Klampok 01 semester 1 tahun pelajaran 2015/2016.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Pendidikan Guru Berdasarkan Kompetensi*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hopkins. 2010. *A Teacher Guide to Classroom Research*. New York: Mc GrawHill-Open University Press.
- Iru, La dan Arihi, La Ode Saifun. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi dan Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Persindo.
- Iswadji, Djoko. 2003. *Pengembangan Media/Alat Peraga Pembelajaran Matematika di SLTP*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- M, Nur. 2000. *Belajar dan Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Moleong J. Lexy. 2008. *Metodolgi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sadiman. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.