

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BANGUN DATAR DENGAN KOOPERATIF
MODEL MAKE A MATCH KELAS II SD NEGERI 23 KOTO BARU
KABUPATEN DHARMASRAYA**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar sebagai salah satu persyaratan
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



EFRIANIS

09408

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BANGUN DATAR
DENGAN KOOPERATIF MODEL *MAKE A MATCH***

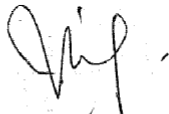
**KELAS II SD NEGERI 23 KOTO BARU
KABUPATEN DHARMASRAYA**

**Nama : Efrianis
NIM : 09408
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan**

Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



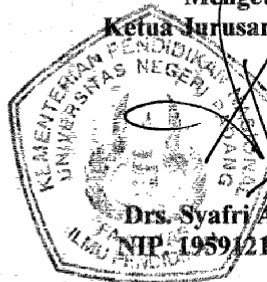
**Dr. Mardiah Harun, M.Ed.
NIP.19510501 1977032 001**

Pembimbing II



**Drs. Mursat Dalais, M.Pd
NIP. 19540520 197903 1 003**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP**



**Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1 001**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

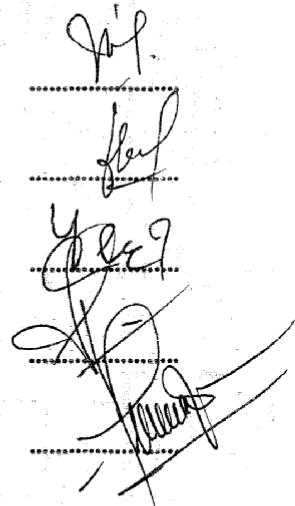
**Peningkatan Hasil Belajar Bangun Datar Dengan Kooperatif
Model *Make A Match* Kelas II SD Negeri 23 Koto Baru
Kabupaten Dharmasraya**

**Nama : Efrianis
Nim : 09408
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan**

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

**Ketua : Dr. Mardiah Harun, M.Ed
Sekretaris : Drs. Mursal Dalais M.Pd
Anggota : Dra. Yetti Ariani M.Pd
Anggota : Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
Anggota : Drs. Mansyur Lubis**


.....
.....
.....
.....
.....

بسم الله الرحمن الرحيم

Sungguh, manusia berada dalam kerugian kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal shaleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran (2. S : AL' Ashr: 2-3)

Pengorbanan, kesabaran dan keikhlasan, merupakan kunci sukses hidup orang beriman, dengan basmalah kuayunkan langkah, dengan basmalah kutatap dan kujalani hari-hari penuh rintangan, Demi satu cita-cita menggapai ridho mu ya Allah

Ya Allah.....

Perkayalah diriku dengan ilmu, hasilah aku dengan kasih sayang, Muliaikanlah aku dengan tagwa dan perindahkanlah aku dengan kesehatan

Ya Allah.....

*Dengan izinmu aku berhasil menggapai harapan
Yang telah lama ku rajut dengan kesabaran
Namun kusadari semua belum berakhir
Aku ingin menjadi nakhodah dan berlabuh dipulau impian*

Ya Rabbi.....

*Jadikanlah aku kekasih Mu
Sentuhlah aku dengan kelembutan Mu
Terangilah jalan ku dengan Cahaya Mu*

Kupersembahkan karya ini buat orang yang terkasih dalam hidupku.

Istimewa buat suami ku (Yunardi), dan rekan-rekan yang memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat ku selesaikan.

Terimakasih atas doa dan kasih sayangmu. Teri makasih atas segala motivasi, pengertian, dan pengorbanan yang telah diberikan sehingga tercapainya keberhasilan ini.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Efrianis
TM/NIM : 2008/09408
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2011

Yang Menyatakan



EFRIANIS
NIM. 09408

ABSTRAK

Efrianis,2011 : Peningkatan Hasil Belajar Bangun Datar Dengan Kooperatif Model *Make A Match* Kelas II SD Negeri 23 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya

Kata kunci: *Peningkatan Hasil Belajar, Mengelompokkan Bangun Datar*

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dilapangan selama peneliti mengajar kelas II SD Negeri 23 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya siswa mengalami kesulitan belajar dengan mengelompokkan Bangun Datar, hal ini disebabkan karena pendekatan mengajar guru yang selalu dengan metode ceramah dan penugasan. Untuk itu peneliti ingin mengadakan penelitian ini yang bertujuan untuk meningkatkan hasil Belajar Bangun Datar dengan Kooperatif model *Make A Match* Kelas II SD Negeri 23 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 23 Koto Baru Kecamatan Padang Laweh Kabupaten Dharmasraya yang berjumlah 19 orang, jumlah laki-laki 9 dan perempuan 10 orang. Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan tatap muka dan siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan tatap muka. Setiap siklus dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Penilaian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah penilaian proses, penilaian hasil, format pencatatan lapangan, rambu- rambu keberhasilan mengajar guru, dari aspek guru dan siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan tes dan menguji ketuntasan belajar dengan persentase.

Ditemukan bahwa dengan menggunakan model *Make a match*, hasil belajar bangun datar dapat meningkat. hasil penelitian siklus I, rata- rata nilai siswa 60,78% yaitu ketuntasannya hanya 42,10 %. Dan pada pertemuan keduanya 73,68%. Ketuntasannya 77,68%. Sedangkan pada akhir tes siklus II meningkat nilai siswa menjadi 75, 26 % dengan ketuntasan 89,47%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bangun datar dengan kooperatif model *make a match* dapat ditingkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 23 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala atas rahmat dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul **"Peningkatan Hasil Belajar Bangun Datar Dengan Kooperatif Model *Make A Match* Kelas II SD Negeri 23 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya"**. Skripsi ini di tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat penyelesaian Program Strata (S1) guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan Terima Kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNP dan selaku penguji II yang telah memberikan kritikan dan sarannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Drs. Muhammadi M.Si selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan masukan-masukkan yang berharga.
3. Ibu Dr. Mardiah Harun, M.Ed selaku dosen pembimbing satu, yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Mursal Dalais, M.Pd selaku dosen pembimbing dua yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Yetti Ariani selaku penguji satu yang telah memberikan kritikan dan sarannya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian ini.
6. Bapak Drs. Mansyur Lubis selaku penguji tiga yang telah memberikan kritikan dan sarannya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian ini.

7. Staf pengajar jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNP, keluarga, teman-teman, beserta semua pihak dan rekan-rekan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah Subhanahu Wata'ala membalas segala jasa baik yang telah di berikan kepada penulis. Penulis menyadari keterbatasan yang di miliki, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya dan para pembaca umumnya.

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori	8
1. Hasil Belajar	8
a. Pengertian Hasil Belajar.....	8
b. Hakekat Hasil Belajar	13
2. Bangun Datar	15
a. Pengertian Bangun Datar	15
b. Jenis-Jenis Bangun Datar	16
3. Belajar Kooperatif	18
a. Pengertian Belajar Kooperatif	18
b. Pengertian Model Belajar <i>Make A Match</i>	18
c. Langkah-langkah Model Belajar <i>Make A Match</i>	21
d. Kelebihan Kooperatif	25
4. Proses Belajar Bangun Datar dengan Menggunakan Model <i>Make A Match</i>	28
5. Kedudukan Model <i>Make A Match</i> dalam Belajar	29
6. Penggunaan Belajar Koiperatif Model <i>Make A Match</i> dalam Belajar Bangun Datar di Kelas II SD	30

7. Pelaksanaan Belajar Bangun Datar dengan Kooperatif Model <i>Make A Match</i>	33
8. Hakekat Siswa Kelas II SD	34
a. Pengertian Siswa	34
b. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidik.....	35
9. Hakekat Perkembangan Siswa Kelas II SD	36
B. Kerangka Teori	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	40
1. Tempat Penelitian	40
2. Subjek Penelitian	40
3. Waktu Penelitian dan Lama Penelitian	41
B. Rancangan Penelitian	41
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	41
2. Alur Penelitian	42
3. Prosedur Penelitian	45
4. Refleksi	47
C. Data dan Sumber Data	47
1. Data Penelitian	48
2. Sumber Data.....	49
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	49
1. Teknik Pengumpulan Data	49
2. Instrumen Penelitian	50
E. Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	54
1. Hasil dan Temuan Penelitian Siklus I (Pertemuan I)	54
a. Perencanaan.....	54
b. Pelaksanaan	55
c. Pengamatan	60
d. Refleksi	66

2. Hasil dan Temuan Penelitian Siklus I (Pertemuan II).....	68
a. Perencanaan	68
b. Pengamatan	70
c. Refleksi	74
3. Hasil dan Temuan Penelitian Siklus II.....	76
a. Perencanaan	76
b. Pelaksanaan	77
c. Pengamatan	79
d. Refleksi	81
B. Pembahasan	82
1. Pembahasan Siklus I	82
2. Pembahasan Siklus II	85
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	88
B. Saran	90
DAFTAR RUJUKAN	92
LAMPIRAN	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Materi bangun datar merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa SD khususnya di kelas II. Bangun Datar terdapat didalam Kurikulum Satuan Pendidikan. Bangun Datar juga berhubungan dengan mata pelajaran lainnya, seperti ,dalam belajar seni budaya guru sudah menggunakan istilah segi empat, segi tiga, persegi, jajar genjang, layang – layang dan bentuk lainnya. Begitu juga dalam kehidupan sehari-hari, siswa akan menemui bangun datar yang berbentuk persegi, persegi panjang misalnya saja permukaan meja yang berbentuk persegi panjang. tanpa mempelajari bangun datar siswa tidak akan bisa mengelompokkan jenis-jenis bangun datar yang ada disekitarnya.

Namun kenyataan saat ini, yang peneliti lihat dilapangan masih banyak siswa SD khususnya ditempat peneliti bertugas, dalam belajar bangun datar berada pada tahap hafalan, dan sulit membedakan antara kelompok bangun datar berdasarkan jenisnya. Akibatnya, ketika ulangan harian atau ujian semester, mereka mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal. Bagi siswa yang mempunyai daya ingat tinggi, menghafal materi pelajaran tidak terlalu mengalami kesulitan, tetapi bagi siswa yang daya ingatnya rendah ini akan menimbulkan permasalahan tersendiri.

Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di SD 23 Negeri Koto Baru yang merupakan salah satu SD di kecamatan Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Dari hasil pengamatan selama ini, dapat diketahui nilai ulangan harian I, II Bangun datar, seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 1
Daftar nilai ulangan siswa kelas II yang akan menjadi skor dasar bagi peneliti pada siklus I (pertemuan I)

No	Nama Siswa	Ulangan Harian I	Ulangan Harian II
1	AS	50	50
2	BN	60	70
3	FN	50	50
4	RT	60	70
5	JH	50	65
6	KH	60	75
7	RD	70	75
8	MN	60	65
9	TJ	55	50
10	KL	65	75
11	FY	65	60
12	SA	55	55
13	BD	55	50
14	GH	60	75
15	WY	75	70
16	RP	70	75
17	CD	60	70
18	TR	70	75
19	SP	50	60

Dari daftar nilai tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas pada ulangan harian I, II dan III hanya 61 % atau masih rendah bila dibandingkan dengan standar ketuntasan belajar menurut BSNP (2006:12) yaitu minimal 75 %.

Berdasarkan kenyataan tersebut, banyak hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, baik dari segi siswa maupun guru. Dari segi siswa, seperti kurang memahami materi pelajaran yang sedang disajikan guru karena penyajian materi masih secara konvensional sehingga motivasi belajar siswa rendah. Selain itu, siswa yang cepat memahami materi, sering membuat keributan selama proses belajar dan mengganggu teman-temannya yang lain. Sedangkan dari segi guru, seperti kurang memperhatikan faktor kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan materi pelajaran yang sedang dipelajari dalam kelompok belajarnya.

Mengajarkan suatu materi pelajaran kepada siswa yang sudah siap menerima pelajaran, hasilnya tentu akan lebih baik dari pada siswa yang belum siap menerima materi pelajaran. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Russeffendi (1992:3) bahwa "untuk mengajarkan konsep tertentu dalam bangun datar perlu mempertimbangkan faktor siap atau belum siapnya siswa dalam memahami konsep pelajaran."

Dari uraian tersebut salah satu model belajar *Make A Match*, dirasa dapat mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang mengelompokkan bangun datar. Dan model yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah Kooperatif model *Make A Match*. *Make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat dilaksanakan kepada siswa.

Pada pelaksanaan model *make a match* penulis memperoleh beberapa temuan bahwa model *make a match* dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka. Belajar lebih menarik dan sebagian besar siswa akan antusias mengikuti proses belajar dan keaktifan tampak pada saat siswa mencari pasangan kartunya.hal ini merupakan ciri dari kooperatif yang dikemukakan Menurut Lie (2002:30) bahwa “ kooperatif ialah pembelajaran yang menitik beratkan pada gotong royong dan kerjasama anggota kelompok”.

Dalam pelaksanaan belajar kooperatif model *Make A Match* banyak terdapat manfaat, baik bagi siswa yang cepat memahami materi pelajaran maupun bagi siswa yang lambat memahami materi pelajaran. Bagi siswa yang cepat memahami materi pelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri dan tanggung jawab untuk membimbing teman-temanya dalam menguasai materi pelajaran karena nilai kelompok bergantung pada nilai rata-rata masing-masing anggota kelompok. Sedangkan bagi siswa yang lambat menguasai materi pelajaran, dapat belajar dari teman satu kelompok yang terlebih dahulu memahami materi pelajaran karena belajar dari teman sebaya cenderung lebih cepat dimengerti siswa dibanding belajar dari orang dewasa seperti guru.

Dengan melihat banyak manfaat dari pelaksanaan belajar kooperatif model *Make a Match* , diperkirakan belajar ini dapat dilaksanakan, apalagi belajar kooperatif model *make a match* ini adalah model yang paling sederhana bila dibanding model belajar kooperatif jenis lain dan sangat cocok untuk siswa kelas II karena caranya berupa permainan. Untuk itu penulis ingin

melaksanakan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar bangun datar kelas II SD Negeri 23 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penulis berkeinginan melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul ” **Peningkatan Hasil Belajar Bangun Datar Dengan Belajar Kooperatif Model *Make A Match* Kelas II SD Negeri 23 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimanakah meningkatkan hasil belajar bangun datar kelas II Sekolah Dasar Negeri 23 Koto Baru dengan belajar kooperatif model *make a match*?

Secara khusus rumusan masalah yang dapat diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran peningkatan hasil belajar bangun datar model *make a match* siswa kelas II SD Negeri 23 Koto Baru kabupaten dharmasraya?
2. Bagaimana pelaksanaan peningkatan hasil belajar bangun datar *model make a match* siswa kelas II SD Negeri 23 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya?
3. Bagaimana hasil belajar bangun datar model *make a match* siswa kelas II SD Negeri 23 Koto Baru Kabupaten dharmasraya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar bangun datar kelas II sekolah dasar 23 Koto Baru dengan belajar kooperatif model *Make A Match*.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Mendeskripsikan perencanaan Peningkatan hasil belajar Bangun Datar dengan kooperatif model *Make a Match* siswa kelas II SD Negeri 23 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.
2. Pelaksanaan Peningkatan hasil belajar Bangun Datar dengan kooperatif model *Make a Match* siswa kelas II SD Negeri 23 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.
3. Peningkatan hasil belajar Bangun Datar dengan kooperatif model *Make a Match* siswa kelas II SD Negeri 23 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam melaksanakan belajar bangun datar di kelas II sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga sebagai prasyarat dalam memperoleh gelar strata 1 (S1).

2. Bagi guru dan sekolah, sebagai masukan dalam melaksanakan mengelompokkan bangun datar khususnya belajar kooperatif model *Make A Match*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa..
3. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai salah satu bahan rujukan dalam mengembangkan belajar kooperatif model *Make A Match* pada materi dan kelas yang berbeda.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran. Menurut Sudjana (dalam Tri 2007:7) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menerima pengalaman belajarnya. Hal ini akan ditentukan dengan berubahnya tingkah laku pada peserta didik setelah proses pembelajaran berakhir.

Menurut Sumiati dan Asra (2007:38) “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku”. Prilaku itu dapat pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, kemampuan berfikir, penghargaan terhadap sesuatu, minat dan sebagainya. Hal senada juga di ungkapkan oleh Purwanto (Vikto 2008:16) bahwa “hasil belajar peserta didik dapat ditinjau dari beberapa hasil kognitif yaitu kemampuan peserta didik dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan, (aplikasi), analitis, sintetis, dan evaluasi”.

Hasil belajar juga dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama proses pembelajaran dan bagian peserta didik tersebut bisa menerapkannya serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah

dipelajarinya. Dalam kurikulum KTSP hasil belajar yang dituntut bukan kognitif saja tetapi mencakup 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Sejalan dengan pendapat di atas, dalam hal ini Sudjana (2005:22) menggunakan klasifikasi hasil belajar dengan membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

1) Ranah kognitif (*cognitive domain*)

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- a) Pengetahuan. Istilah pengetahuan dimaksudkan pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat. Pengetahuan merupakan tipe hasil belajar yang termasuk kognitif tingkat rendah. Tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.
- b) Pemahaman merupakan tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.
- c) Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk-petunjuk teknis.

- d) Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan ketiga tipe sebelumnya. Bila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif.
- e) Sintesis merupakan penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen. Dalam berpikir divergen pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan.
- f) Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materiil, dan lain-lain. Evaluasi ini perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu.

2) Ranah afektif (*affective domain*)

berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
 - c) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
 - d) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk ke dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai.
 - e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Ke dalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.
- 3) Ranah psikomotor (*psychomotor domain*)
- Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni:
- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
 - b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;

- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks; dan
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari hasil akhir yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik yang mungkin dapat disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Seorang guru harus mampu dalam meningkatkan hasil belajar, agar guru dapat mengukur dan menilai sampai sejauh mana siswa yang mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat mencapai keberhasilan. Dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran tidaklah merupakan suatu pekerjaan yang mudah.

Dari penjelasan di atas, guru diharapkan dapat melaksanakan kegiatan penilaian dengan baik dan tepat jangan sampai terjadi kesalahan dalam menetapkan keputusan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dalam melakukan proses belajar dapat diketahui melalui test atau ujian. Menurut Suharsini (dalam Rosna, 2006:8) “Tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui, apakah materi

yang diajarkan sudah dipahami oleh siswa dan apakah metode yang digunakan sudah tepat atau belum”. Penilaian hasil belajar sangat penting untuk mengetahui keberhasilan belajar matematika siswa serta dapat juga digunakan untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa serta dapat juga digunakan untuk mengetahui kecocokan metode yang dipakai oleh guru dalam mengajarkan materi tertentu.

Hasil belajar adalah akibat yang ditimbulkan dari proses pembelajaran yang dilakukan pada diri siswa berupa kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari kemampuannya dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama pembelajaran yang dinyatakan dalam skor dari hasil tes dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkan serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya.

b. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adanya perubahan pola-pola sambutan dalam tingkah laku individu. Perubahan tingkah laku ini merupakan manifestasi perubahan belajar. Hal ini menjelaskan kepada kita bahwa tujuan akhir belajar yang kita harapkan adalah adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Sudjana, Nana (1989: 3) mengemukakan bahwa penilaian hasil belajar adalah “proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai oleh siswa dengan kriteria tertentu.”

Djamarah, Syaiful (1996: 44) menyatakan bahwa, "Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar".

Perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa, sebagai akibat dari upaya atau latihan yang dijalani siswa selama proses pembelajaran berlangsung dikatakan dengan hasil belajar. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Ketut (2009:1) yang menyatakan "Hasil belajar adalah suatu yang diperoleh siswa setelah mengalami interaksi pembelajaran." Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Nana (2004:22) yang menyatakan "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar."

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan hasil belajar merupakan perubahan berupa kemampuan yang diperoleh siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut, dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang disampaikan guru. Keterangan ini didukung oleh pernyataan Asep (2007:7) yang menyatakan "Perubahan-perubahan perilaku pada diri siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran meliputi perubahan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor." Sehingga hasil belajar ini dapat dipergunakan guru untuk mengukur dan menilai sampai sejauh mana siswa telah menguasai dan memahami materi pelajaran yang sudah dipelajari.

Hasil belajar yang diperoleh siswa juga dipengaruhi oleh beberapa hal. Hal ini dipertegas oleh Suko (2007:16) yang menyatakan :

Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dipengaruhi oleh faktor siswa maupun faktor lingkungan. Dari dalam diri siswa sendiri, dapat berupa kemampuan yang dimiliki, motivasi belajar, minat dan perhatian sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial `ekonomi, faktor fisik dan psikis, sedangkan faktor lingkungan seperti kualitas pengajaran yang diberikan guru.

Dari pendapat tersebut, jelaslah bahwa guru sebagai fasilitator harus mampu memberikan bimbingan belajar kepada siswa yang bertitik tolak dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini senada dengan pendapat Oemar (2008:45) yang mengungkapkan ” Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, menjadi tugas dan tanggung jawab guru mengembangkan peran siswa dalam belajar kelompok, model pembelajaran serta keterampilan belajar lainnya.” Oleh karena itu, seorang guru harus selalu membekali dirinya dengan pengetahuan dan pengalaman sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswanya.

2. Bangun Datar

a. Pengertian Bangun Datar

Pembelajaran geometri di SD berkaitan dengan bangun datar dan bangun ruang. Hal ini sesuai dengan Mulyana (2007:88) yang menyatakan ”Bangun datar `adalah suatu bangun geometri yang berbentuk datar.” Pendapat ini senada dengan pendapat Julius (1991:113) yang menyatakan ”Bangun datar didefinisikan sebagai bangun yang rata dan mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar dan mengabaikan tinggi dan tebalnya.”

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bangun datar adalah bangun yang mempunyai permukaan datar dan berdimensi dua yaitu

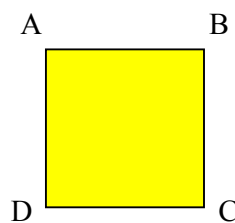
panjang dan lebar. Contoh benda-benda bangun datar yang ada disekitar kita adalah selembar kertas yang rata, permukaan meja yang rata, tembok yang rata, permukaan kaca, dan benda-benda lain dengan mengabaikan ketebalannya.

b. Jenis-Jenis Bangun Datar

Bangun Datar terdiri dari beberapa jenis. Hal ini sesuai dengan pendapat Fakturrohman (2006:113) yang menyatakan "Jenis-jenis dari bangun datar antara lain persegi panjang, persegi,dan segitiga,." Pendapat ini hampir sama dengan dengan Mulyana (2007:88) yang menyatakan "Macam-macam bangun datar terdiri dari persegi, persegi panjang,segitiga, trapesium,belah ketupat, jajar genjang dan lingkaran. Berikut ini diuraikan jenis-jenis bangun datar.

1) Persegi

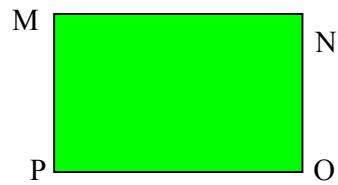
Persegi mempunyai sisi yang sama panjang, oleh karena itu tidak disebut dengan panjang dan lebar tetapi disebut dengan sisi (s). Gambarnya seperti berikut:



Gambar 1
Persegi ABCD

2) Persegi panjang

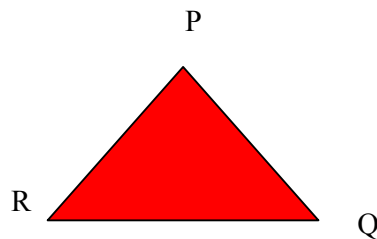
Persegi panjang merupakan suatu bangun yang mempunyai dua sisi pasang sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar serta keempat sudutnya adalah sudut siku-siku. Gambarnya seperti gambar berikut ini:



Gambar 2
Persegi Panjang MNOP

3) Segitiga

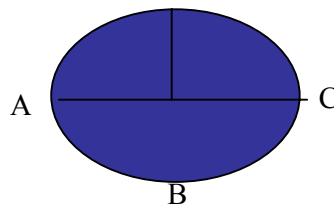
Segitiga merupakan bangun datar yang mempunyai tiga buah sisi, yaitu AB, BC, dan CA. Mempunyai tiga titik sudut yaitu $\angle A$, $\angle B$, dan $\angle C$.



Gambar 3
Segitiga PQR

4) Lingkaran

Lingkaran merupakan himpunan semua titik pada bidang yang mempunyai jarak yang sama pada suatu titik tetap (titik pusat lingkaran) yaitu titik O. Gambarnya seperti berikut ini:



Gambar 4

3. Belajar Kooperatif

a. Pengertian Belajar Kooperatif

Salah satu model belajar yang dapat menciptakan belajar yang aktif dan menyenangkan adalah dengan model (cooperative learning). Mohammad (2005:2) menyatakan bahwa dalam belajar kooperatif siswa dapat belajar secara berkelompok, saling membantu satu dengan yang lain. Siswa mengeluarkan ide-ide, konsep-konsep dan keterampilan yang mereka miliki. Dengan hal ini siswa dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, karena saling bekerjasama dan saling menuntaskan materi belajarnya. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Nur (2006: 12) dijelaskan bahwa;

“Belajar kooperatif mempunyai beberapa tujuan yang salah satunya adalah pencapaian hasil belajar. Belajar kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja dalam tugas-tugas akademik dan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Belajar kooperatif dapat memberi keuntungan pada siswa yang bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas akademik, baik kelompok atas maupun kelompok bawah. Siswa kelompok atas akan menjadi tutorial bagi kelompok bawah. Dalam proses tutorial ini, siswa kelompok atas akan meningkatkan kemampuan akademiknya karena memberi pelayanan kepada teman sebayanya yang membutuhkan pemikiran lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat dalam satu materi tertentu.

Senada dengan pendapat Nur diatas, Slavin (2007:4) mengatakan bahwa;

“kooperatif adalah suatu model belajar dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang. Dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen, dimana keberhasilan belajar kelompok tergantung pada kemampuan dan aktifitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok”.

Dari kutipan-kutipan diatas jelas bahwa belajar dengan kooperatif (*cooperative learning*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam proses pembelajaran siswa saling ketergantungan antara yang satu dengan yang lainnya dan bertanggung jawab atas materi yang dipelajari.

Pada kooperatif guru tidak lagi menjadi nara sumber satu-satunya, tetapi berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam proses belajar. Proses belajar berlangsung dalam suasana keterbukaan dan demokratis, sehingga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh

informasi yang lebih banyak tentang materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan keterampilan sosial sebagai bekal hidup didalam masyarakat.

Menurut Dahlan (2004: 15) “Model belajar adalah suatu pola yang dipergunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran maupun setting lainnya.”

Model belajar itu banyak jumlahnya, salah satunya adalah model kooperatif (*cooperative learning*).

Tim MKPBM (dalam Maharani, Utari 2005:7) menyatakan bahwa;

“Bukankah *cooperative learning* jika para siswa duduk bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan mempersilahkan salah seorang diantaranya untuk menyelesaikan pekerjaan kelompok. Cooperative learning menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas tugas”.

Karli, H dan Margaretha (2005:7) menyatakan bahwa; “Model *cooperative learning* adalah suatu model mengajar yang menekankan pada sikap dan prilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesamanya dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih”.

Belajar Kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa didalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terdapat empat hal dalam belajar kooperatif, yakni :

- 1) Adanya peserta didik dalam kelompok

- 2) Adanya aturan main dalam kelompok
- 3) Adanya upaya belajar dalam kelompok
- 4) Adanya kompetensi yang harus dicapai dalam kelompok

Model belajar kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok. Ada prinsip-prinsip dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pengelompokan yang sering dilakukan oleh guru pada umumnya.

b. Pengertian Model belajar *Make a Match*

Make a Match atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa, apalagi untuk kelas rendah karena siswa pada usia ini masih belum begitu mengerti dengan cara belajar kelompok. Sedangkan dengan belajar Kooperatif *Make a Match* semua siswa akan aktif dan terlibat langsung. Pelaksanaan model ini dilakukan dengan teknik siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Agus Suprijono (2010 : 95) menyebutkan bahwa “ Hal- hal yang perlu dipersiapkan dalam belajar model *Make a Match* adalah Kartu- kartu “. Kartu–Kartu berisi pertanyaan- pertanyaan dan kartu–kartu lain berisi jawaban dari pertanyaan tersebut atau bisa juga berupa persamaan ataupun pasangan yang tepat dari kartu.

Pembelajaran terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat

berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antar siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang di ajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri. Pengetahuan yang di dapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri. Untuk memperbaiki hal tersebut perlu disusun suatu model belajar yang lebih komperhensif dan dapat mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada dilingkungan sekitarnya. Salah satunya dengan menggunakan model kooperatif.

Menurut Ibrahim (2000:2) model belajar kooperatif merupakan model belajar yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial.

Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Pelaksanaan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartu diberi poin.

c. Langkah-langkah Model Belajar *Make A Match*

Langkah-langkah pelaksanaan model *make a match* yang dikembangkan oleh Lorna (1994: 231) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan maupun jawaban satu bagian soal dan satu bagian yang lainnya jawaban. Dan

sebelum dimulai bermain kartu terlebih dahulu Guru menyampaikan materi pelajaran.

2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan jawaban/soal.
3. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama sebuah Bangun Datar, harus mencari pasangan dari kartu yang didapatnya. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya.
4. Siswa yang mempunyai kartu yang sesuai merupakan satu kelompok.
5. Setelah itu siswa duduk dalam kelompok untuk berdiskusi dengan kelompoknya.
6. Utusan kelompok membacakan hasil diskusinya dan kelompok lain menanggapi.
7. Memberikan penghargaan terhadap kelompok dan membuat kesimpulan materi pelajaran.

Menurut Lie, Anita (2002:55) Teknik belajar mengajar mencari pasangan (*make a match*). salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Permainan *make a match* ini bertujuan untuk memperluas wawasan serta kecermatan siswa dalam menyelami suatu konsep. Sebelum permainan dimulai, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, motivasi belajar, pokok bahasan, mengorganisasikan siswa, menyampaikan langkah-langkah

permainan, membimbing siswa, dan mengevaluasi hasil serta memberikan penghargaan.

Model mencari pasangan (*make a match*) ini mempunyai kelebihan dan kelemahan.

a) Kelebihan model *make a match*

1. Melatih ketelitian, kecermatan, dan ketepatan.
2. dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
3. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
4. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari
5. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
6. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar

b) Kelemahan model mencari pasangan (*make a match*)

1. adalah waktu yang cepat, kurang konsentrasi, dan dapat membuat kegaduhan pada kelas lain.
2. Jika tidak merancang dengan baik maka banyak waktu terbuang
3. Jika kelasnya terdiri kelas gemuk (lebih dari 30 Orang/kelas) jika tidak bijaksana maka akan terjadi keramaian seperti pasar.
4. Menggunakan model ini terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

d. Kelebihan Belajar Kooperatif

Belajar Kooperatif dipilih karena beberapa hal yang tidak ditemukan pada belajar lain. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat Made (2008:5) yang menyatakan "Belajar kooperatif dapat memaksimalkan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa." Suatu model pembelajaran tentunya mempunyai keunggulan dan kekurangan, begitu juga dengan belajar kooperatif. Pernyataan yang sejalan juga dikemukakan oleh Slavin (, 2009:15) yang menyatakan:

Beberapa kelebihan belajar kooperatif, diantaranya 1) Siswa bekerja sama dalam mencapai dan menjunjung tinggi norma-norma kelompok, 2) Siswa aktif membantu anggota kelompok lain dan memberi semangat untuk bekerja sama, 3) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk meningkatkan keberhasilan kelompok, 4) Terjadinya peningkatan kemampuan mereka mengeluarkan pendapat, dan 5) Dapat termotivasi untuk mempelajari materi sebaik mungkin agar dapat membantu anggota lain.

Selain itu, menurut Nur asma (2008:21) yang menyatakan "Kelebihan yang paling besar dari pelaksanaan terlihat ketika siswa menerapkannya dalam menyelesaikan tugas-tugas kompleks." Selanjutnya pendapat ini sejalan dengan Wina (2008:21) yang menyatakan

Kelebihan belajar kooperatif diantaranya, 1) siswa tidak terlalu bergantung pada guru, 2) siswa memiliki kemampuan mengungkapkan pendapat secara verbal, 3) Membantu siswa untuk selalu respek pada orang lain, 4) Dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada setiap siswa, 5) Meningkatkan kemampuan sosial baik dalam hal mengembangkan rasa harga diri, 6) Meningkatkan kemampuan siswa menilai pendapatnya sendiri dan dapat pula menerima umpan balik dari

pendapatnya, dan 7) meningkatkan motivasi dan mendorong mengembangkan kemampuan berfikir siswa.

Dari beberapa pendapat tersebut, prinsip dasar belajar kooperatif adalah belajar yang mengutamakan kebersamaan dalam menyelesaikan suatu materi dan pembelajaran yang menekankan penggunaan tutor sebaya. Sehingga jika ada anggota kelompok yang belum menguasai materi yang sedang didiskusikan, maka anggota kelompok lain akan membantu supaya semua materi benar-benar dikuasai oleh semua anggota kelompok.

Disamping itu, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (dalam Karmawati, 2009:2) yang menyatakan "Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan pembelajaran dirasakan hasil belajar siswa meningkat cukup signifikan dibanding menggunakan pembelajaran yang masih bersifat konvensional." Sehingga dapat dikatakan belajar kooperatif dapat membawa inovasi dalam pembelajaran dan berdampak positif bagi siswa yang rendah kemampuan akademiknya. Karena pada model belajar kooperatif, siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya.

Namun dalam pelaksanaan suatu belajar tentu terdapat sejumlah kekurangan begitu juga dengan belajar kooperatif juga memiliki beberapa kekurangan. Pernyataan ini diperkuat dengan pendapat Dess (dalam Karmawati, 2009:15) yang menjelaskan:

Beberapa kekurangan belajar kooperatif antara lain, 1) Dalam melaksanakannya membutuhkan waktu yang lama, 2) Banyak guru-guru yang tidak tertarik untuk melaksanakan strategi belajar ini karena membutuhkan waktu yang lama, 3) Dalam menerapkannya membutuhkan keterampilan khusus dan 4) Menuntut sifat tertentu dari siswa selama pembelajaran berlangsung.

Melihat kondisi yang demikian kekurangan-kekurangan yang ada pada belajar kooperatif masih dapat diatasi atau di minimalkan. Penggunaan waktu yang lebih lama dapat diatasi dengan menyediakan LKS, sehingga siswa dapat bekerja secara efektif dan efisien. Sedangkan dalam pembentukan kelompok dan penataan ruang kelas disesuaikan dengan kebutuhan dan dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian tidak ada waktu yang terbuang untuk pembentukan kelompok dan penataan ruang kelas.

Pelaksanaan belajar kooperatif memang membutuhkan kemampuan khusus guru, namun hal ini dapat diatasi dengan melakukan latihan terlebih dahulu. Selain itu, kekurangan-kekurangan yang terakhir dapat diatasi dengan memberi pengertian kepada siswa bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu, siswa perlu bekerjasama dan berlatih bekerjasama dalam belajar secara kooperatif.

4. Proses Belajar Bangun Datar Dengan Menggunakan Model *Make a Match*

Di dalam melaksanakan pembelajaran seorang guru harus paham dan mempersiapkan media ataupun alat yang diperlukan dalam melaksanakan pembelajaran begitu juga dengan melaksanakan model *make a match*. Suprijono (2010 : 95) menyebutkan ”bahwa hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu”. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan – pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan kartu tersebut.

Langkah berikutnya adalah guru membagikan kartu pada masing-masing siswa. Tiap siswa mendapatkan sebuah kartu.sebelum dimulai guru terlebih dahulu menyampaikan materi. Setelah itu guru membunyikan peluit dan masing- masing siswa bergerak mencari pasangan kartunya. Perlu diingat mungkin ada siswa yang salah ataupun ragu dengan pasangan kartunya. Setelah itu siswa yang mendapatkan kartu yang cocok merupakan satu kelompok dan langsung duduk dengan kelompoknya untuk mendiskusikan LKS yang dibagikan guru. Selanjutnya masing-masing utusan kelompok membacakan hasil diskusinya. Diakhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk melihat hasil belajar siswa.

Pada pelaksanaan model *make a match* ditemukan bahwa model *make a match* dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses belajar lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa antusias mengikuti proses pembelajaran, dan

keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (1994:116) ”motivasi yang erat kuat hubungannya dengan peningkatan keaktifan siswa yang dapat dilakukan dengan model belajar tertentu, dan motivasi belajar dapat ditujukan kearah kegiatan-kegiatan kreatif apabila motivasi yang diberikan kepada siswa berupa tantangan akan tumbuh kegiatan kreatif ”. Selanjutnya model *make a match* dapat membangkitkan keingintahuan dan kerjasama diantara siswa serta mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa proses pelaksanaan pembelajaran mengikuti standar kompetensi yaitu, berpusat pada siswa, mengembangkan keingintahuan dan imajinasi, memiliki semangat mandiri, bekerja sama dan kompetensi menciptakan kondisi yang menyenangkan.

5. Kedudukan *Make a Match* dalam belajar

Menurut Gagne (2009: 2) menyebutkan ” Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas”. perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi siswa secara langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

6. Penggunaan belajar kooperatif model *make a match* dalam belajar bangun datar di kelas II SD

Bangun Datar merupakan materi penting dan terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bangun Datar yang termasuk kedalam geometri yang mampu memecahkan permasalahan. Kennedy (1994 : 387) menyatakan bahwa dengan geometri mampu mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah termasuk didalam belajar bangun datar. Didalam pembelajaran bangun datar dengan Kooperatif model *Make a Match* kecepatan untuk berpindah dari satu tahap ke tahap berikutnya lebih banyak dipengaruhi oleh aktivitas dalam pembelajaran. Dengan demikian, pengorganisasian pembelajaran, isi, dan materi merupakan faktor penting dalam pembelajaran, selain guru juga memegang peran penting dalam mendorong kecepatan berpikir siswa melalui suatu tahapan. Tahap berpikir yang lebih tinggi hanya dapat dicapai melalui latihan-latihan yang tepat bukan melalui ceramah semata.

Pembelajaran bangun datar dengan *Make a Match* yang digunakan untuk membantu siswa membangun pemahaman konsep persegi, persegi panjang, segi tiga dan lingkaran didalam belajar kelompok. Sehingga siswa dapat mengelompokkan bangun datar tersebut berdasarkan jenisnya. Hal ini

dimaksudkan agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Dalam pembelajaran ini, masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa.

Data pembelajaran akan digunakan gambar-gambar bangun datar persegi, persegi panjang, segi tiga dan lingkaran. Penggunaan gambar tersebut dimaksudkan untuk membantu siswa dalam melakukan kegiatan menyelesaikan LKS . Setiap kelompok, masing-masing siswa mendapat LKS. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat berdiskusi dan saling kerja sama. Selanjutnya guru diharapkan dapat memberikan beberapa contoh gambar lagi dan menanyakan contoh gambar tersebut termasuk kelompok mana dan mengapa termasuk ke dalam kelompok tersebut. Dengan belajar bangun datar Kooperatif model *Make A Match* dapat melatih siswa saling berinteraksi dengan yang lain, membiasakan bekerja sama, dan dapat membantu teman lain yang belum mengerti, sehingga siswa mampu mengelompokkan bangun datar menurut jenisnya dengan benar. Dan peneliti mengadakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan Standar Kompetensi Unsur- unsur bangun datar, dengan Kompetensi Dasar Mengelompokkan Bangun Datar. Yang mana bangun datar yang diteliti terdiri dari :

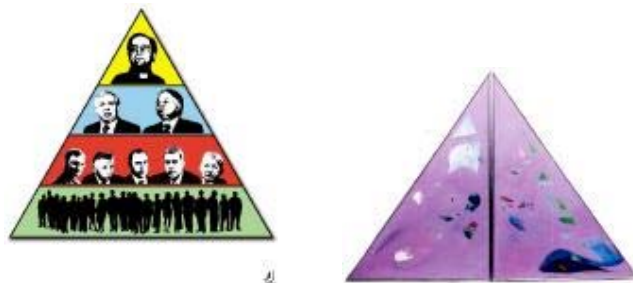
- a. Bangun datar persegi misalnya :



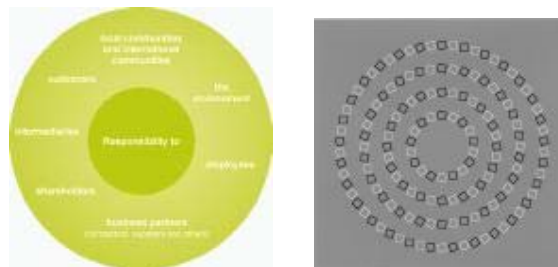
b. Bangun datar persegi panjang misalnya :



c. Bangun datar segi tiga misalnya :



d. Bangun datar lingkaran misalnya :



Berdasarkan gambar tersebut siswa dapat mengelompokkan bangun datar yang ditemui berdasarkan jenisnya. Sehingga siswa bisa membedakan antara bangun datar persegi dengan persegi panjang begitu juga dengan bangun datar lainnya. Sehingga hasil belajar siswa meningkat dan siswa tidak ragu lagi dengan materi bangun datar. Sehingga siswa dapat mengelompokkan 4 jenis bangun datar tersebut dengan benar bahwa yang dikatakan segi tiga yaitu

mempunyai sisi tiga buah dan dapat menyebutkan contoh benda-bendanya. Begitu juga dengan bangun datar lainnya seperti persegi yang mempunyai empat sisi dan semua sisinya sama panjang.

7. Pelaksanaan belajar bangun datar dengan kooperatif model *make a match*

Belajar bangun datar di kelas II Sekolah Dasar dengan kooperatif model *make a match*, meliputi lima langkah. Langkah pertama, pada belajar kooperatif model *make a match* ini, guru memberikan penjelasan atau menyampaikan pelajaran yang berkaitan dengan bangun datar dalam bentuk informasi verbal atau secara menyeluruh. Dan guru memperlihatkan gambar bangun datar menurut kelompoknya. Tujuannya untuk memfokuskan siswa pada materi pelajaran yang sedang dibahas berlangsung sekitar 20 menit.

Langkah kedua, guru membagikan masing-masing sebuah kartu. Setiap siswa mendapatkan masing-masing sebuah kartu yang bertuliskan jawaban maupun soal. Setelah itu siswa mencari pasangan kartunya, yang mendapatkan kartu yang sama merupakan satu kelompok. Kelompok terbentuk dari hasil bermain kartu. Setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima orang siswa. Setelah itu siswa duduk dalam kelompok untuk berdiskusi dengan kelompoknya dan mengisi LKS yang telah dibagikan untuk masing-masing kelompok. LKS ini berfungsi untuk menuntaskan materi yang telah ada..

Setelah semua anggota kelompok selesai mengerjakan tugas kelompok yang diberikan. Maka pemeriksaan hasil kerja kelompok dilakukan dengan salah

satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas dan kelompok lain mengamati dan memberikan masukan terhadap kelompok yang tampil. Kegiatan pemeriksaan ini dilakukan oleh guru bersama siswa, dan bagi kelompok yang masih terdapat kesalahan memperbaiki sesuai dengan kunci jawaban yang telah ada. Dan memberikan penghargaan terhadap kelompok yang paling tinggi nilainya. Di akhir pelajaran siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan pelajaran dan mengadakan refleksi untuk mengetahui apakah masih ada siswa yang belum memahami materi yang sedang dipelajari.

Langkah selanjutnya , guru memberikan tes kepada siswa secara individual. Pada tahap ini siswa harus memperlihatkan kemampuannya dengan mengerjakan soal yang diberikan secara individu dan tidak diperkenankan untuk bekerjasama dengan anggota kelompok lain.

Berdasarkan hasil tes yang dikerjakan siswa, guru membuat daftar peningkatan skor yang telah dicapai siswa. Hasil ini akan mempengaruhi nilai rata-rata yang didapat kelompok.

8. Hakekat siswa kelas II SD

a. Pengertian Siswa

Siswa merupakan seseorang yang langsung terlibat dalam proses pembelajaran dan mengalami perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dialaminya. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:1077) yang menyatakan "Siswa adalah seseorang yang sedang

menuntut ilmu pengetahuan biasanya dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan seperti jenjang pendidikan SD sampai SMA.”

Selain itu, menurut Pembina mata kuliah pengantar pendidikan adalah manusia yang memiliki potensi perkembangan sejak terciptanya sampai meninggal dunia dan perubahan-perubahan yang terjadi dalam dirinya terjadi secara bertahap tetapi wajar.” Dari kedua pendapat tersebut, seseorang dikatakan siswa adalah seseorang yang siap menerima perubahan terhadap dirinya, perubahan ini terjadi sebagai akibat proses pembelajaran yang dialaminya dan biasanya didalam kelas.

b. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) kelas I, II, III digolongkan ke dalam kelas rendah dan kelas IV, V, dan VI digolongkan ke dalam kelas tinggi. Sehingga cara penyampaian materi di kelas II SD tidak bisa disamakan dengan penyampaian materi di kelas IV, V, dan VI. Dalam hal ini tidak terkecuali pada mata pelajaran Matematika di kelas II SD, yang dalam penyampaian materinya tidak bisa berdiri sendiri, tetapi harus selalu dikaitkan dengan mata pelajaran lain. Sehingga tidak terlihat batas antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain. Pernyataan ini sesuai dengan BNSP (2006:7) yang menyatakan ”Pembelajaran pada kelas I s.d III dilaksanakan dengan pendekatan tematik, sedangkan pada kelas IV s.d VI dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran.”

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Mulyasa (2007:51) menyatakan "Pembelajaran pada kelas I sampai dengan III Sd dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan pada kelas IV sampai dengan VI SD dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran." Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan kelas II SD masih tergolong kelas rendah atau kelas pelalihan antara kelas tinggi dan kelas rendah. Oleh karena itu, penyampaian materi pelajaran harus secara tematis termasuk pada mata pelajaran Matematika. Namun pada penelitian ini, di tahap perencanaan tidak kelihatan tematiknya karena bisa menghilangkan langkah dari belajar kooperatif model *make a match* yang digunakan, tetapi pada pelaksanaan tetap dilaksanakan pendekatan tematiknya.

9. Hakekat Perkembangan Siswa Kelas II SD

Mengetahui karakteristik dan taraf perkembangan siswa yang sedang dihadapi sangat diperlukan dalam rangka memberikan proses pembelajaran yang sesuai dan bermakna terhadap diri siswa. Seiring dengan pernyataan tersebut, jika setiap pelajaran yang disampaikan pada saat dan cara yang tepat, tentu akan mudah dipahami siswa materi pelajaran yang sedang dipelajari. Begitu juga siswa kelas II yang menjadi objek pada penelitian ini.

Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Sri, 2006:2) yang menyatakan "Siswa SD umumnya berada pada tahap berfikir operasional kongkret." Karena itu, proses pembelajaran Bangun Datar di kelas II SD harus belajar yang bersifat kongkret. Disamping itu, dari aspek perkembangan intelektualnya, sifat-sifat anak menurut kelompok umur dan perbedaan

individual siswa, juga sangat perlu diketahui guru dalam rangka menciptakan iklim belajar yang kondusif. Keterangan ini senada dengan pendapat Pitajeng (2006:3) yang menyatakan :

Dari segi intelektual siswa kelas II SD, sudah berada pada tahap kekekalan panjang dan luas, dari segi sifatnya sangat senang dan sudah dapat mempergunakan alat-alat dan benda-benda kecil karena mereka telah menguasai benas koordinasi otot-otot halus, sedangkan dari sifat sosialnya mereka mulai dipengaruhi oleh tingkah laku kelompok, bahkan norma-norma yang dipakai dapat menggantikan norma-norma sebelumnya yang diperoleh dari guru atau orang tua, mulai terjadi persaingan antara kelompok anak laki-laki dengan kelompok anak perempuan dalam menyelesaikan tugas rumah maupun kompetensi dalam permainan, permainan-permainan dalam tim sangat populer dan mereka mulai mempunyai bintang idola.

Dari kedua pendapat tersebut, pemahaman tentang ketiga jenis karakteristik siswa tersebut merupakan inti dari usaha guru memahami siswanya. Oleh karena itu, jangan pernah memaksakan suatu pelajaran kepada siswa, tetapi berikan pelajaran tersebut sesuai dengan tahap kesiapannya dalam memahami materi pelajaran yang diberikan tanpa mempertimbangkan aspek siswa, akan menimbulkan permasalahan baru bagi siswa terhadap mata pelajaran itu sendiri, tidak terkecuali dalam belajar bangun datar. Selain itu, buatlah materi pelajaran yang akan diajarkan dalam bentuk permainan sehingga siswa tidak merasa sedang belajar dan ini akan menimbulkan kesenangan pada siswa.

B. Kerangka Teori

1. Kerangka Teori

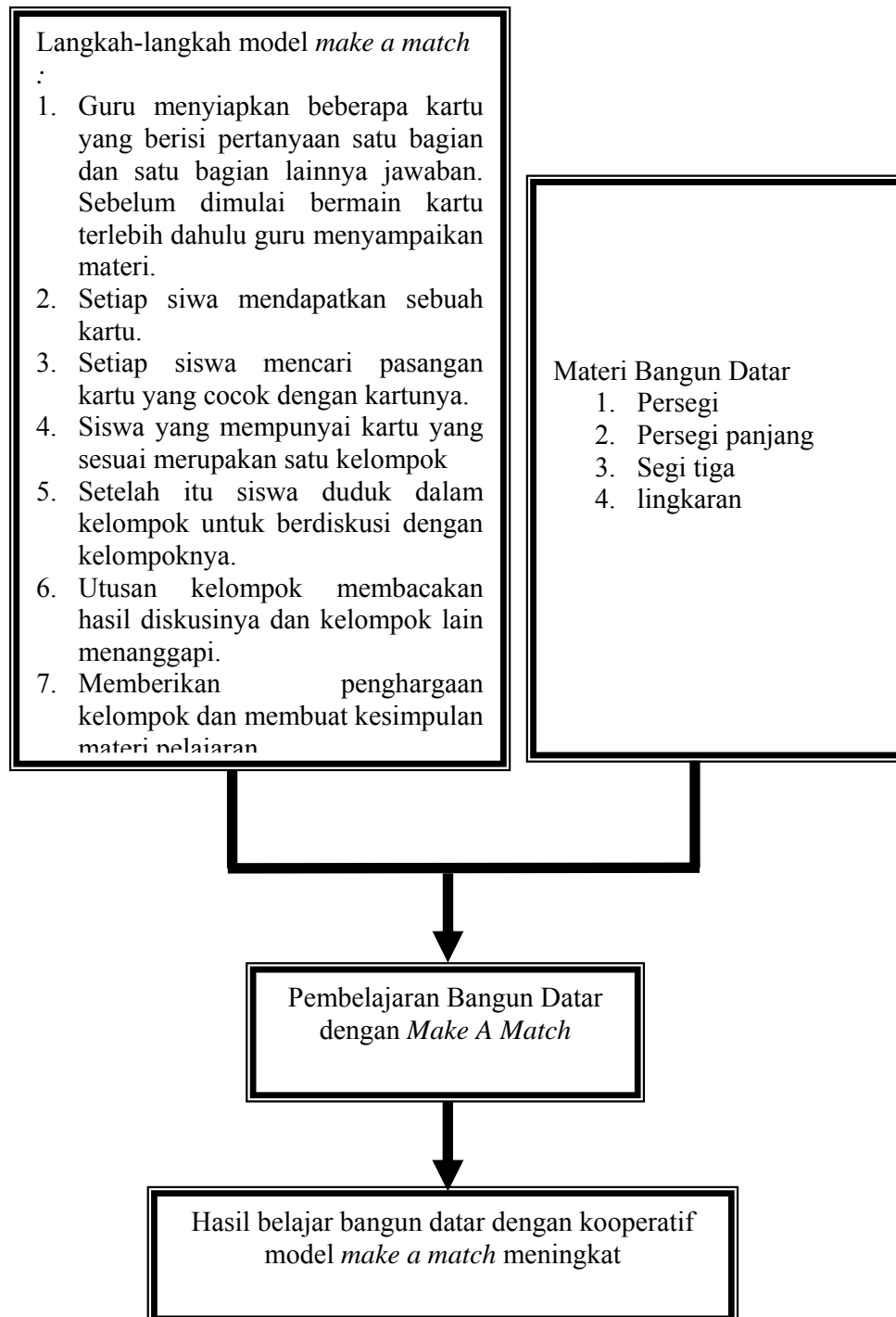
Pelaksanaan model kooperatif dengan model *make a match* pada belajar tentang jenis-jenis bangun datar di kelas II Sekolah Dasar bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan belajar bangun datar. Kegiatan belajar diawali dengan menjelaskan tujuan pelajaran serta menyampaikan materi tentang bangun datar.

Komponen utama dalam kooperatif model *make a match* menurut tarmizi (2007:25) yaitu: 1) mempersiapkan kartu, 2) masing-masing siswa mendapat sebuah kartu, 3) menyampaikan materi 4) siswa yang mempunyai kartu sama merupakan satu kelompok, 5) berdiskusi 6) menyimpulkan pelajaran.

Ke enam komponen diaplikasikan dalam belajar bangun datar kelas II SD Negeri 23 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Yang mana bangun datar tersebut dikelompokkan berdasar jenisnya.

Untuk mengetahui apakah siswa dapat memahami materi yang telah dipelajari, dapat dilakukan dengan kegiatan menyimpulkan pelajaran dan mengerjakan evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya peneliti gambarkan kerangka teorinya sebagai berikut:



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain:

1. Perencanaan pelaksanaan belajar datar dengan belajar kooperatif model *make a match* terdiri dari lima langkah yaitu penyajian kelas, mencari pasangan kartu, belajar kelompok, tes, penentuan peningkatan individu dan menghargai kelompok. Keseluruhan langkah pembelajaran ini terlihat pada kegiatan awal, inti dan akhir.
2. Pelaksanaan belajar bangun datar dengan belajar kooperatif model *make a match* dalam penelitian ini berdasarkan langkah-langkah yang ada yaitu:
 - a. Penyajian kelas bertujuan untuk lebih memfokuskan siswa terhadap materi yang telah dibahas, kegiatan ini berlangsung selama 20 menit. Pada siklus I penyajian kelas tentang mengelompokkan bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran sedangkan pada siklus II penyajian kelas tentang mengelompokkan bangun datar yang ditemukan sehari-hari.
 - b. Mencari pasangan Kartu

Mencari pasangan kartu merupakan langkah terpenting dalam model *Make a Match*. Dimana siswa mencari pasangan kartunya, yang berupa

pertanyaan dan jawaban. Siswa yang mempunyai pasangan kartu yang cocok dijadikan satu kelompok.

c. Belajar kelompok

Pada kegiatan belajar kelompok siswa diorganisasi duduk dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa. Pada siklus I siswa terlihat masih canggung belajar kelompok dan cenderung mengerjakan LKS secara pribadi, sehingga tidak terlihat kegiatan siswa yang membimbing teman sekelompok yang memahami kesulitan dalam menyelesaikan LKS yang diberikan. Namun pada siklus II siswa sudah mulai terbiasa dan kemudian penyampaian hasil diskusi kelompok, semua kelompok ingin menyampaikan hasil diskusi kelompoknya, hal ini sangat berbeda jika dibandingkan dengan pertemuan I siklus I.

d. Tes

Tes ini diberikan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah didiskusikan, pada tes ini dilakukan secara individu. Baik pada siklus I maupun siklus II tidak boleh saling berdiskusi dalam menyelesaikan tes yang diberikan guru seperti pada belajar kelompok, siswa disuruh memperhatikan semua soal, jika ada soal yang kurang jelas dapat ditanyakan terlebih dahulu. Tes yang diberikan sebanyak 5 soal.

e. Penentuan skor peningkatan individu

Berdasarkan hasil tes yang diberikan guru membuat skor peningkatan yang diperoleh masing-masing siswa dari skor dasar sebelum pembelajaran atau dari ulangan harian sebelumnya.

f. Penghargaan kelompok

Pemberian penghargaan kelompok diberikan pada kelompok yang mempunyai peningkatan nilai rata-rata kelompok yang tertinggi.

3. Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menggunakan belajar koperatif model *Make a Match* ini makin meningkat terlihat dari siklus I pertemuan I nilai akhir yang diperoleh siswa dari hasil tes dengan rata-rata 6,9 dan pertemuan II dengan rata-rata 7,7 dan hasil belajar ini terlihat makin meningkat pada siklus II yang mana nilai yang diperoleh siswa adalah 8,6.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian ini, diajukan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan antara lain:

1. Guru kelas dalam mengajarkan materi matematika sebaiknya menggunakan kooperif Model *Make A Match*. karena dapat memberikan banyak manfaat baik bagi guru maupun bagi siswa. Selain itu, model belajar ini merupakan model belajar yang sangat sederhana yang cocok bagi guru yang baru belajar melaksanakan pembelajaran kooperatif.
2. Bagi guru yang ingin melaksanakan pembelajaran kooperatif terutama belajar kooperatif model *Make A Match* disarankan untuk memahami

terlebih dahulu setiap langkah dari model belajar kooperatif model *Make A Match* ini seperti: 1) penyajian kelas, 2) mencari pasangan kartu, 3) belajar kelompok, 4) tes, 5) penghargaan kelompok.

DAFTAR RUJUKAN

- Asep Herry, 2007. *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS
- BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BNSP
- Cholis Sa'dijah. 1999. *Pendidikan Matematika 2*. Jakarta: Depdikbud
- Erna Suwangsih, dkk. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI PRESS
- Hamzah B. Uno. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- , 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- I Ketut Jelantik. 2009. *Pengertian Hasil Belajar*. (online) (<http://file:///c:/Document-andsettings/pgsd-my-document-pengertian-hasil-belajar-pgri-201-amlapupura.co.cc.htm> diakses 9 maret 2009)
- Jakarta: Jurnal Pendidikan Edisi Oktober 2008 Tahun Ke 1 Nomor 2
- Karmawati Yusuf. 2009. *Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kooperatif*. (online) (<http://karmawati-yusuf.blogspot.com/2009/01/pembelajaran-matematika-dengan-pendekatan-kooperatif.html> diakses 19 februari 2009)
- Lela al khowarizmi. 2009. *Makalah Pembelajaran Matematika SD*. (on line) (<http://lela-al-khowarizmi.blogspot.com/2009/01/makalah-pembelajaran-matematika-sd.html> diakses maret 2009)
- (<http://disdikklung.net/content/view/73/46/> diakses 19 Februari 2009)
- Mansur Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) itu mudah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Moedjiono. 1993. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sebuah Panduan Praktis*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya