

**PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS I DI MA'ARIF NU 03
KALIJARAN KECAMATAN KARANGANYAR
KABUPATEN PURBALINGGA
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**



Diajukan kepada Jurusan Tarbiyah
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh :
RIA FITRIANY
NIM. 092335051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)
PURWOKERTO
2014**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting untuk kehidupan dan matematika merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan secara umum (Turmudi & Aljupri, 2009: 4). Gagasan-gagasan matematika seperti bilangan, ruang, pengukuran, dan susunan telah beratus-ratus bahkan ribuan tahun digunakan oleh sebagian besar manusia (Turmudi & Aljupri, 2009: 6).

Pelajaran matematika mulai diajarkan di kelas 1 SD/MI, yaitu pada usia 6-7 tahun. Hal ini sangatlah tepat sebagaimana telah diketahui bahwa matematika adalah sebuah ilmu pasti yang memang selama ini menjadi induk dari segala ilmu pengetahuan yang ada. Dalam kurikulum pembelajaran matematika Sekolah Dasar (SD) menekankan pada konsep yang dapat dibagi menjadi 3 kelompok besar yaitu: penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan (Heruman, 2008: 2). Konsep-konsep matematika harus diberikan secara benar sejak dini. Konsep yang diberikan pada siswa SD sangatlah mudah, tetapi materi matematika SD memuat konsep-konsep yang mendasar dan penting serta tidak boleh dipandang sepele. Proses berhitung penting dilakukan dengan cara melibatkan anak dalam proses berhitung, memilih, mengurutkan, menilai sampai pada proses berhitung. Anak juga perlu diarahkan untuk mempresentasikan pola yang diciptakannya ke arah yang lebih abstrak (Rosma Hartiny Sam's, 2005: 16).

Selain matematika adalah mata pelajaran wajib dan merupakan salah satu mata pelajaran yang di Uji Nasionalkan, matematika juga berguna dalam kehidupan kita misalnya, dalam dunia perdagangan atau bisnis.

Permasalahan yang sering muncul adalah banyak anak yang menunjukkan ketidaksenangan terhadap pelajaran matematika. Kita sering mendengar ungkapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Matematika dianggap sulit, membingungkan, dan sederet kata lain yang menunjukkan ketidaksenangan pada pelajaran ini. Namun, apakah matematika sedemikian menakutkan?. Sebenarnya, ketakutan itu berawal dari pendekatan dalam mengajarkan matematika yang terkesan kaku dan dogmatis. Anak tidak diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen terhadap konsep-konsep dasar matematika. Anak tidak dibiarkan menemukan pengalaman matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menimbulkan anggapan bahwa matematika hanya beban di sekolah dan sedapat mungkin dihindari hingga dewasa kelak (Firmanawaty Sutan, 2003: iii).

Permasalahan lain yang muncul dalam pembelajaran matematika selama ini adalah bagaimana agar pembelajaran dan penyajian konsep matematika berkesan dan menyenangkan bagi peserta didik, namun tidak terlepas dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Saat ini, pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah masih banyak yang menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa adanya aktivitas olah tangan yang cukup berarti bagi siswa melainkan hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Guru menjelaskan

matematika hanya sebatas produk dan sedikit proses. Hal itu disebabkan karena padatnya materi yang harus disampaikan dan diselesaikan berdasarkan kurikulum yang berlaku dan terbatasnya media dan alat peraga yang menunjang proses pembelajaran matematika. Padahal, dalam membahas matematika tidak cukup hanya menekankan pada produk (materi), tetapi yang lebih penting adalah keterampilan proses.

Hal tersebut perlu disikapi kaum akademis dengan baik sehingga mata pelajaran matematika dapat dikuasai oleh siswa secara maksimal. Berbagai cara yang dapat dilakukan dalam mempelajari matematika yaitu mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari atau benda-benda yang ada di dalam maupun luar ruangan. Belajar dengan keterlibatan mereka akan jauh lebih menyenangkan daripada hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru tanpa harus adanya keterlibatan mereka di dalam kelas. Misalnya, pada materi penjumlahan, siswa disuruh untuk menghitung jumlah kaki meja atau kursi yang ada didepan mereka, contoh lain pada materi berat benda, anak-anak diberi kesempatan untuk mempraktekan sebuah benda dengan menggunakan timbangan, kemudian mereka menyimpulkan apakah benda tersebut lebih berat, lebih ringan atau sama berat. Masih banyak lagi contoh benda-benda yang dapat dikaitkan dengan pelajaran matematika. Oleh sebab itu, sarana alat peraga sebagai media pendidikan sangat diperlukan sekali untuk kelancaran proses pembelajaran dan penjelasan matematika.

Dalam interaksi pembelajaran ditandai dengan kemauan guru untuk membantu murid mencapai suatu kepandaian atau ketrampilan serta sikap

tertentu. Kepentingan utama ialah murid. Sebaliknya murid beranggapan bahwa guru dapat membantunya dalam hal-hal tertentu didalam perkembangannya. Karena itu lahir sikap menghargai dan menghormati serta mentaati guru sebagai pernyataan pengakuan murid pada kewibawaan guru. Guru mengambil peranan sebagai pembimbing. Membimbing dapat berupa menghidupkan interaksi, yaitu menjadi motor dari proses belajar mengajar. Guru menjadi motivator (memberi dorongan), guru juga menjelaskan, dan sebagainya. Guru merupakan tokoh utama dalam interaksi, dialah yang memulai, dialah yang memimpin proses, dialah yang menghentikan proses. Dalam interaksi, guru mengambil peranan yang aktif, yakni menerangkan, menyuruh, bertanya, memberi tugas, mendorong, memancing, memberi motivasi, sehingga interaksi itu benar-benar ada. Jadi aktifnya murid bukan berarti pasifnya guru, keduanya aktif dan bekerja sama menggarap materi (bahan) tertentu. Bersama-sama mereka mengolah bahan itu (Uyoh Sadulloh, 2011: 148).

Madrasah Ibtidaiyah merupakan jenjang pendidikan formal sistem persekolahan yang paling dasar. Seluruh aktivitas belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diterima selama duduk di Madrasah Ibtidaiyah sangat mempengaruhi aktivitas belajar dan pemahaman siswa pada pembelajaran dijenjang yang lebih tinggi. Khususnya pemahaman terhadap matematika dan aktivitas belajar matematika siswa selama mengikuti pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah akan mempengaruhi antusiasme siswa terhadap pembelajaran matematika di sekolah menengah. Oleh karena itu, minat siswa

terhadap pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika, harus ditumbuhkan sejak siswa duduk di Madrasah Ibtidaiyah.

Secara psikologis, anak usia SD/MI pada umumnya masih menyukai permainan, masih dalam taraf berfikir konkret, belum sampai pada pemikiran abstrak. Karenanya dalam proses pembelajaran matematika diperlukan peralatan atau media yang dapat menjembatani pemahaman-pemahaman konsep abstrak. Unsur-unsur dalam matematika pada umumnya merupakan konsep abstrak karenanya siswa memerlukan bantuan-bantuan benda konkret (Turmudi & Aljupri, 2009: 9). Dengan menggunakan media benda konkret akan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan.

Dengan melihat gambaran diatas, ternyata matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasaisetiap manusia, karena matematika tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Pada observasi pendahuluan, Saya melakukan wawancara dengan guru yang mengampu mata pelajaran matematika di kelas I yaitu Ibu Umi Mubdiah S.Pd.I dan guru yang mengampu mata pelajaran di kelas II yaitu Ibu Khozaini Rohmatin. Mereka menyambut baik kedatangan saya, di sana saya bertanya mengenai bagaimanakah pembelajaran matematika di dalam kelas, media pembelajaran apa saja yang digunakan oleh guru pengampu matematika kelas I dan II. Dari hasil wawancara tersebut, saya berhasil memperoleh informasi bahwa guru yang mengampu mata pelajaran matematika di kelas II hanya menggunakan metode ceramah tanpa dibantu dengan menggunakan media benda konkret, karena beliau menganggap bahwa menggunakan media memerlukan

banyak waktu dan hasil akhirnya akan sama dengan yang menggunakan media. Akan tetapi tidak halnya dengan Ibu Umi Mubdiah, beliau berusaha mengajarkan kepada anak-anak kelas I dengan menggunakan metode dan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan bagaimana proses pembelajarannya berlangsung di dalam kelas. Beliau dalam pembelajarannya menggunakan media benda konkret, ini bertujuan untuk memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan atau materi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya. Selain itu menurut beliau dengan menggunakan media benda konkret dalam pembelajaran matematika dapat mengetahui secara jelas bahwa matematika itu perlu dipelajari dan kelak dapat berguna bagi mereka di masa mendatang. Beliau menggunakan media benda – benda konkret dimana semua siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Mereka diberi kesempatan untuk memperagakan apa yang telah dijelaskan oleh gurunya kemudian menyimpulkan hasilnya. Dalam proses pembelajaran menggunakan bantuan media benda-benda konkret ini bertujuan agar pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan bagi siswanya. Jika dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah tanpa diadakannya media, hal seperti itu akan membuat mereka jenuh. Kelas I adalah peralihan dari TK ke Madrasah Ibtidaiyah, oleh karena itu, mereka menganggap bahwa dunia mereka masih dalam dunia bermain, dengan penggunaan media benda konkret anak akan mendapatkan pengalaman yang berharga.

Observasi kedua pada tanggal 3 September 2013 peneliti mendapat informasi tentang media benda konkret yang digunakan di kelas I. Media yang

digunakan masih sederhana yaitu berupa lidi, media ini digunakan untuk menyampaikan materi penjumlahan. Untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang guru menggunakan media berupa bola, kaleng susu, gelas, tempat tisu, topi kerucut dan lain - lain. Sedangkan media yang digunakan untuk menyampaikan materi satuan berat antara lain yaitu buku, pensil, tempat pensil, gelas, roti, batu dan lain sebagainya. Oleh karena itu hasil yang diraih peserta didik cukup memuaskan yaitu rata-rata di atas KKM. Sedangkan KKM yang harus dicapai ialah 60.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa tertarik untuk menjadikan penelitian mengenai penggunaan media benda konkret pada mata pelajaran matematika Kelas I di MI Ma'arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karang Anyar Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2013/2014.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengangkat rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Penggunaan Media Benda Konkret Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I di MI Ma'arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karang Anyar Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2013/2014?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media benda konkret pada mata pelajaran matematika Kelas I di MI Ma'arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karang Anyar Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2013/2014.

2. Manfaat Penelitian

- a. Sebagai sumbangan pemikiran dalam upaya peningkatan pengembangan dalam ilmu pengetahuan.
- b. Dapat dijadikan sumbangan pemikiran dan bahan masukan bagi guru MI di MI Ma'arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karang Anyar Kabupaten Purbalingga khususnya guru matematika.
- c. Sebagai bahan informasi ilmiah bagi lembaga pendidikan yang ada tentang media yang digunakan pada mata pelajaran matematika.
- d. Memberi wahana berfikir yang efektif bagi almamater yakni sebagai referensi kepustakaan STAIN Purwokerto.
- e. Bagi pembaca umumnya dan khususnya bagi penulis sendiri untuk mempraktekan teori dan ilmu yang diperoleh dalam kegiatan pendidikan.

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah kegiatan mendalami, mencermati, menelaah, dan mengidentifikasi hal-hal yang telah ada untuk mengetahui apa yang ada dan yang belum ada (Suharsimi Arikunto, 2005: 58). Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan yang berkaitan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, baik yang dituangkan dalam skripsi maupun buku.

Beberapa buku yang dijadikan referensi diantaranya adalah yang ditulis oleh Arief S Sadiman tahun 2009, yang berjudul *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*, bahwa 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 belajar terjadi.

Buku yang berjudul *Media Pengajaran* ditulis oleh Nana Sudjana & Ahmad Rivai tahun 2010. Dalam buku tersebut dijelaskan tentang manfaat media dalam proses pembelajaran, jenis dan kriteria pemilihan media pembelajaran.

Sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian yang hampir sama dengan yang penulis lakukan, yaitu penelitian yang dilakukan Yuli Rohayati yang berjudul: "*Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Media Kartu Pecahan di MI Ma'arif NU 01 Pandansari Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas*".Peneliti melakukan tindakan menggunakan kartu pecahan dalam pembelajaran matematika yang dilaksanakan di kelas IV, pada semester II, tahun pelajaran 2009/2010. Media kartu pecahan adalah media untuk menyampaikan materi operasi pecahan dengan menggunakan kartu pecahan yang digunakan untuk menyampaikan materi operasi penjumlahan bilangan pecahan.Kartu pecahan ini ada yang disebut pembilang berwarna kuning, dan penyebut berwarna merah.

Penelitian lain juga membahas tentang media pembelajaran, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Surtinah yang berjudul: "*Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Grafis di MI*

Al-Ittihaad Pasir Kidul Kecamatan Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas".Peneliti menerapkan penggunaan media grafis dalam pembelajaran matematika sub pokok bahasan penjumlahan bilangan bulat kelas IV, tahun pelajaran 2009/2010. Dalam skripsi tersebut, peneliti menggunakan alat peraga yang berupa garis bilangan dan gambar tiruan hewan dalam pembelajarannya.

Dalam skripsi "*Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Menjumlah dan Mengurang Bilangan Melalui Media Gambar Bagi Siswa Kelas 1 MI Ma'arif NU Karang Pucung Purwokerto Selatan Banyumas Tahun 2010/2011*" yang ditulis oleh Imtihaniatun Munfa'atin, menerapkan penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika sub pokok bahasan menjumlah dan mengurang bilangan.

Dari skripsi yang penulis kaji tersebut, terdapat persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama mengkaji tentang media pembelajaran. Adapun perbedaannya ada pada tempat pelaksanaan penelitian serta sub pokok bahasanya. Skripsi pertama menekankan pada penggunaan media kartu pecahan, skripsi ke dua menggunakan media grafis, dan pada skripsi ke tiga menekankan pada penggunaan media gambar. Sedangkan penulis menekankan pada penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika kelas 1 secara umum.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk bisa memberikan gambaran yang jelas dari susunan skripsi ini, perlu dikembangkan bab per bab sehingga akan terlihat rangkuman dalam skripsi

ini secara sistematis. Sistematika pembahasan dalam skripsi ini meliputi bagian awal memuat halaman judul, pernyataan keaslian, pengesahan, nota dinas pembimbing, motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran.

Bagian utama skripsi memuat pokok-pokok permasalahan yang terdiri dari bab I sampai V, yaitu:

Bab I, merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab II, tentang media pembelajaran matematika yang berisi tiga pembahasan, yang pertama adalah pembahasan tentang media pembelajaran, yang meliputi pengertian media pembelajaran, ciri-ciri media pembelajaran, klasifikasi dan macam-macam media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, kriteria pemilihan media dan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran. Yang kedua mengenai pembahasan tentang pembelajaran matematika di SD/MI yang meliputi, pengertian pembelajaran, pengertian pembelajaran matematika, fungsi dan tujuan pembelajaran matematika, karakteristik pembelajaran matematika, langkah-langkah pembelajaran matematika di SD/MI dan ruang lingkup pembelajaran matematika. Yang ketiga mengenai media benda kongkret yang meliputi, pengertian media benda kongkret, macam-macam media benda kongkret, alasan menggunakan media benda kongkret, kelebihan dan kelemahan media benda kongkret.

Bab III, tentang metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV, dalam bab ini membahas tentang penyajian data dan analisis data mengenai Media Pembelajaran Matematika Kelas I di MI Ma'arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karang Anyar Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2013/2014.

Bab V, penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup. Dan pada bagian akhir penyusunan skripsi ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.



IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu mengenai penggunaan media benda konkret pada mata pelajaran matematika kelas I di MI Ma'arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga tahun ajaran 2013/2014. Penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media benda konkret pada mata pelajaran matematika kelas I di MI Ma'arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karang Anyar Kabupaten Purbalingga adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media benda konkret pada mata pelajaran Matematika kelas I di MI Ma'arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga tahun pelajaran 2013/2014 sudah berjalan efektif dan mencapai kriteria maksimal. Hal tersebut dibuktikan dengan:
 - a. Kegiatan pembelajaran berjalan dengan maksimal, siswa terlihat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.
 - b. Tercapainya nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) di kelas I MI Ma'arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga, ini dibuktikan dari hasil ulangan matematika kelas I.
 - c. Proses penggunaan media benda konkret yang dilakukan oleh guru Matematika sudah sesuai dengan RPP mata pelajaran Matematika pokok

bahasan penjumlahan, bangun ruang dan satuan berat di MI Ma'arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga.

2. Media yang digunakan diantaranya bola, kaleng susu, gelas, tempat tisu, topi kerucut dan lain – lain untuk materi bangun ruang dan buku, pensil, tempat pensil, gelas, roti, batu dan lain sebagainya untuk materi satuan berat. Dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret tersebut, guru di dukung juga dengan menerapkan metode demonstrasi, diskusi dan tanya jawab. Namun lidi yang digunakan dalam materi penjumlahan tidak termasuk ke dalam media benda konkret, karena hanya sebagai pengganti media dari objek yang ada dalam materi atau bisa dikatakan lidi hanya sebagai alat bantu hitung.

Penggunaan media benda konkret oleh guru kelas I pada pembelajaran matematika pokok bahasan bangun ruang dan satuan berat sudah sesuai dengan media dan langkah-langkah pembelajaran pada umumnya yang penulis sampaikan pada teori yang meliputi tahap persiapan/perencanaan, tahap pelaksanaan dan tindak lanjut. Guru kelas I memanfaatkan media ini untuk melakukan praktik pembelajaran dengan sesama siswa atau guru dengan siswa.

3. Penggunaan Media Benda Konkret

Penggunaan media benda konkret pada mata pelajaran matematika terutama pada materi penjumlahan di kelas 1 MI Ma'arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga belum sesuai dengan

langkah-langkah pembelajaran matematika sebagaimana mestinya, yaitu untuk pembelajaran matematika dengan menggunakan media benda konkret terkait dengan penanaman konsep dasar (penanaman konsep), pemahaman konsep dan pembinaan keterampilan.

B. Saran-saran

Dalam rangka meningkatkan kualitas pengajaran di MI Ma'arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga terutama berkaitan dengan pembelajaran matematika, perkenankan penulis memberi beberapa masukan atau saran-saran, kepada guru-guru MI Ma'arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karang Anyar Kabupaten Purbalingga, diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam Penggunaan media benda konkret pada mata pelajaran matematika terutama pada materi penjumlahan lidi bukan termasuk benda konkrit, karena lidi disini sebagai media pengganti benda konkrit. Jika kesulitan dalam menggunakan media benda konkrit sebaiknya menggunakan media gambar meskipun semi konkrit.
2. Meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran ketika menyampaikan materi kepada peserta didik didalam kelas.
3. Memperbanyak variasi media dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

4. Memanfaatkan dengan baik media/alat peraga yang telah tersedia di sekolah agar lebih mempunyai nilai guna dan memanfaatkan media/alat peraga modern agar dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar.
5. Media yang digunakan tidak harus terbuat dari bahan yang bagus dan mahal, tetapi cukup menggunakan benda – benda atau bahan –bahan yang mudah diperoleh di sekitar kita.



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fathoni, Abdul Halim. 2009. *Matematika: Hakikat dan Logika*. Jakarta: Ar_Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan System*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja rosda karya.
- [Http://File.Upi.edu//direktori/dual_odes/pendidikan_ipa_di_sd/bbm-7.pdf](http://File.Upi.edu//direktori/dual_odes/pendidikan_ipa_di_sd/bbm-7.pdf)
- [Http://Igfandyjayanto.Blogspot.Com/2012/10/Penggunaan Media Dan Alat Peraga.Html](http://Igfandyjayanto.Blogspot.Com/2012/10/Penggunaan_Media_Dan_Alut_Peraga.Html)
- Iru, La dan Arihi, La Ode Safiun, 2012. *Analisis Penyerapan: Pendekatan, Metode, Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Rivai, Ahmad & Nana Sudjana. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Sinar Baru Algesindo
- Sadiman, Arief S (dkk). 2009. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadulloh, Uyoh. 2011. *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Penada Media.
- Sam's, Rosma Hartiny. 2005. *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. Yogyakarta: Sukses Off Set
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutan, Firmanawaty. 2003. *Mahir Matematika Melalui Permainan*. Jakarta : Puspa Swara.
- Syaodih S, Nana & R. Ibrahim. 1996. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Trianto, 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana

Turmudi & Aljupri. 2009. *Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

Usman, Basyirudin dan Asnawir. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru.



**FOTO KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DI MI MA'ARIF NU 03 KALIJARAN
KECAMATAN KARANGANYAR, KABUPATEN PURBALINGGA**

1. Materi penjumlahan



Guru sedang memberikan penjelasan tentang materi penjumlahan dan siswa sedang memperhatikan penjelasan guru.



Siswa sedang mempragakan materi dengan menggunakan lidi

2. Materi bangun ruang



Guru sedang menerangkan materi tentang bangun ruang



siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mengelompokkan bangun ruang

3. Materi satuan berat



guru sedang menerangkan materi tentang materi satuan berat



Siswa sedang membandingkan berat benda