**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. ***Penelitian Terdahulu yang Relevan***

Penelitian telah dilakukan sebelumnya, yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

1. Hasil Penelitian Puji Astuti yang berjudul*”penggunaan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika bangun ruang pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Selo Kokap Kulon Progo Tahun Pelajaran 2013/2014”* mengungkapkan bahwa menggunakan media benda konkret seperti kemasan pasta gigi, kemasan obat, kemasan alat kecantikan dapat meningkatkan hasil belajar matematika bangun ruang. Dapat dilihat dari nilai rata-rata belajar siswa pada pra siklus hanya sebasar 60,45. Pada siklus I nilai meningkat menajadi 72,73, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 92,73. Hal ini menunjukan bahwa dengan menggunakan media konkret seperti kemasan pasta gigi dan kemasan kecantikan pada materi bangun ruang dapa meningkat hasil belajar siswa.[[1]](#footnote-2)
2. Hasil Penelitian Purwarto (2014) yang berjudul *“penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang perkalian yang hasilnya bilangan dua angka pada siswa kelas II SDN Benowo IV Surabaya”* mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media konkret seperti batang korek api selama kegiatan pembelajaran pada materi perkalian. Meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari analisis tes siswa pada siklus I sebesar 75 % sedangkan pada siklus II sebesar 89,2% . hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media batang korek api pada materi perkalian dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Benowo IV Surabaya.[[2]](#footnote-3)
3. Hasil Penelitian Dewi Purwaningtyas (2015) yang berjudul ”*Meningkatkan kemampuan pengoperasian penjumlahan dan pengurangan dengan bantuan benda konkret pada siswa kelas I SDN Sidomukti 01 kabupaten pati”* mengungkapkan bahwa dengan pemanfaatan alat peraga benda konkrit dapat meningkatkan hasil kemampuan siswa dalam pengoperasian penjumlahan dan pengurangan menunjukkan ada peningkatan setiap siklus dan pada siklus II mencapai sebesar 96,67%. Berarti keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini berhasil pada akhir siklus II lebih dari 80%.[[3]](#footnote-4)

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sama-sama menggunakan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu dari segi teori dan metode dan ada yang mengkaji dengan menggunakan kemasan pasta gigi, kemasan obat dan korek api, sedangkan penelitian yang dilakukan ini menggunakan media konkret yang ada dilapangan atau disekitar sekolah sehingga siswa lebih mudah berinteraksi dengan dunia nyata.

1. ***Kajian Pustaka***
2. **Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media**

Kata *media* berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Gangne dalam bukunya Arif S. Sadiman, dkk menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs dalam bukunya Arif S. Sadiman, dkk berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.[[4]](#footnote-5)

Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberi pengalaman konkret.

1. **Fungsi Media**

Fungsi media adalah untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.[[5]](#footnote-6)

Levie & Lents dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projektor dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

1. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

1. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaiaan tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

1. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.[[6]](#footnote-7)

1. **Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1. Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut atau disusun kembali dengan media seperti fotografi, vidio tape, audio tape, disket komputer dan film.

Cara ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah di rekam atau disimpan dengan format media yang dapat digunakan setiap saat.

1. Ciri manipulasi

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulasi. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

1. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian distranportasi melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.[[7]](#footnote-8)

1. **Media Konkret**

Menurut Ibrahim dan Nana Syaodih, menyatakan bahwa media konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.[[8]](#footnote-9)

1. Fungsi media konkret yaitu:
2. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi bejar mengajar yang efektif,
3. Sebagai bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar,
4. Sebagai tempat meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak, sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme,
5. Untuk mengembangkan motivasi belajar peserta didik,
6. Untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.[[9]](#footnote-10)
7. Jenis-jenis media konkret yaitu boneka, buah, batu, lidi dll. Jenis media konkret ini bisa dilihat dan di raba.
8. Kelebihan dan Kekurangan Media Konkret

Media konkret memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu:

* + 1. Kelebihan media konkret:
       1. Mimiliki tingkat Obyektifitas yang tinggi
       2. Mudah berinteraksi dengan siswa melalui panca indra
       3. Dapat dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan, situasi, dan kondisi
    2. Kekurangan media konkret:
       1. Sangat merepotkan guru dalam proses persiapan pembelajaran
       2. Kadangkala suatu ide, benda dan hal tertentu sangat sulit dimanipulasi
       3. Tidak selalu dapat memberikan gambaran dari benda yang sebenarnya sehingga pembelajaran perlu didukung dengan media lain.[[10]](#footnote-11)

Jadi berdasarkan kelebihan dan kekurangan media konkret di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media konkret dapat mempelajari sesuatu dalam situasi yang nyata serta melatih kerampilan indra peserta didik, namun semua tidak media konkret menelan biaya yang murah.

1. Media yang digunakan dalam penelitian

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media yang ada di sekitar sekolah baik digunakan untuk penjumlahan dan pengurangan yaitu ranting, batu kerikil, daun, dan lain-lain.

1. **Pembelajaran Matematika**
   * + - 1. **Pengertian Pembelajaran Matematika**

Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol, maka konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Seorang siswa akan lebih mudah mempelajari matematika apabila telah didasari pada apa yang telah dipelajari orang itu sebelumnya. Karena untuk mempelajari suatu materi matematika yang baru, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang itu akan mempengaruhi terjadinya proses belajar matematika tersebut.

Beberapa definisi terkenal akan diberikan Johnson dan Rising dalam bukunya J. Tombokan Runtukahu dan Selpius Kandou mengatakan sebagai berikut:

1. Matematika adalah pengetahuan terstruktur, dimana sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang didefenisikan atau tidak didefenisikan secara cermat, jelas, dan akurat.
2. Matematika adalah seni, dimana keindahannya dalam keterurutan dan keharmonisan.[[11]](#footnote-12)

Johnson dan Myklebuts dalam bukunya Rostina Sundayana mengemukakan bahwa matematika merupakan bahasa simbolis yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan. Sedangakan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berfikir. Dengan kata lain, matematika adalah bekal bagi peserta didik untuk berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.[[12]](#footnote-13)

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegitan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadinya interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan di saat pembelajaran matematika sedang berlangsung.[[13]](#footnote-14)

Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil, *pertama*, dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian beasar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun social dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan semangat belajar yang tinggi, dan percaya diri sendiri. *Kedua*, dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku kea rah positif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.[[14]](#footnote-15)

* + - * 1. ***Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar***

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika. Menurut Depdiknas dalam bukunya Ahmad Susanto menyatakan kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:

1. Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, yang termasuk melibatkan pecahan.
2. Menentukan sikap dan unsure berbagai bangun datar dangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
3. Menentukan sikap simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
4. Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan, dan penaksiran pengukuran.
5. Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertimggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya.
6. Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.[[15]](#footnote-16)
7. **Operasi Penjumlahan dan Pengurangan**
   1. Operasi penjumlahan

Operasi bilangan merupakan keterampilan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.[[16]](#footnote-17)

Konsep penjumlahan harus dikembangkan dari pengalaman nyata. Setelah anak-anak berpengalaman dengan objek-objek konkret menyangkut kegiatan bahasa tidak formal maka symbol penjumlahan (+) dapat diperkenalkan.[[17]](#footnote-18)

Contoh tentang penjumlahan dengan menggunakan objek-objek sekitar anak seperti tutup botol, kancing, biji-bijian. Misalnya,

1. 2 + 2 = 4
2. 5 + 2 = 7
3. 6 + 3 = 9
   1. Operasi Pengurangan

Operasi pengurangan harus diperkenalkan dengan pengalaman konkret, model kegiatan yang menggunakan objek-objek yang dapat dimanipulasi. Apabila operasi pengurangan telah dimengerti, anak menyelidiki hubungan antara penjumlahan dan pengurangan. Proses pengurangan (-) dimulai dari pengalaman konkret sampai simbol matematika.[[18]](#footnote-19)

Contoh Pengurangan

1. 2 – 1 = 1
2. 4 – 1 = 3
3. 7 - 2 = 5
4. **Hasil Belajar**

Hasil merupakan sesuatu yang didapatkan dari jerih payah. Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa dalam suatu mata pelajara tertentu dengan menggunakan tes standar sebagai alat ukur keberhasilan siswa. Demikian juga jika dikaitkan dengan matematika, maka hasil belajar matematika merupakan kemampuan yang dicapai siswa dalam mata pelajaran matematika setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu dengan menggunakan alat ukur berupa tes. Dalam kaitannya dengan usaha belajar, hasil belajar matematika ditunjukkan oleh penguasaan yang dicapai oleh siswa terhadap materi matematika yang diajarkan setelah proses pembelajaran.

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terdapat pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kongnitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.[[19]](#footnote-20)

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pegembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu.

Hasil belajar siswa yang tampak dalam sejumlah kemampuan atau kompetensi setelah melewati kegiatan belajar mengajar sering hanya dinilai dari aspek kognitif saja. Padahal dalam kenyataannya siswa yang belajar pengetahuan tertentu sebenarnya tidak hanya memperoleh keterampilan kognitif saja, tetapi pada saat yang sama juga memperoleh keterampilan lain seperti keterampilan psikomotorik. Jadi, tampak bahwa antara rana kognitif dan rana psikomotorik sebenarnya saling melengkapi, bahkan disertai oleh hasil belajar dalam rana afektif. Begitu juga sebaliknya, siswa yang belajar keterampilan psikomotorik sebenarnya juga belajar secara kognitif dan pembentukan sikap.[[20]](#footnote-21)

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.[[21]](#footnote-22)

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal dalam bukunya Ahmad Susanto bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaiaan ini dapat dijadikan *feedback* atau tindakan lanjut, atau bahkan cara untuk mengukr tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencangkup segala hal yang dipelajari disekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.[[22]](#footnote-23)

***Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar:***

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman dalam bukunya Ahmad Susanto, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal antara lain yaitu:

1. **Faktor internal;**  faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. **Faktor eksternal;**  faktor yang bersal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.[[23]](#footnote-24)
3. ***Kerangka Pikir***

Kerangka Pikir merupakan sebuah cara kerja yang dilakukan oleh penelitian untuk menyelesaikan permasalahan yang akan diteliti. Belajar ialah terjadinya perubahan dalam diri seseorang setelah mengalami perubahan yang dapat dilihat dari tingkah lakunya. Salah satu hal yang memengaruhi hasil belajar adalah cara guru atau pendidik dalam menyajikan materi, salah satu cara seorang guru menyajikan materi kepada peserta didik yaitu dengan menggunakan media, salah satu media yang digunakan adalah media konkret.

Media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Diantara media pendidikan yang digunakan dalam pembelajaran adalah media Konkret, media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat dilihat oleh panca indra. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah benda yang ada di sekitar sekolah seperti lidi, kerikil. Media konkret dapat mengubah hasil belajar pesrta didik karena dengan menggunkan media konkret peserta didik lebih mudah berinteraksi dengan dunia nyata, mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan.

Proses Pembelajaran Matematika

Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Guru

Hasil Belajar

SIKLUS II

PERENCANAAN

PELAKSANAAN

OBSERVASI

REFLEKSI

Materi Penjumlahan dan Pengurangan

Menggunakan Media Konkret

Siswa

SIKLUS I

PERENCANAAN

PELAKSANAAN

OBSERVASI

REFLEKSI

**Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian**

1. Puji Astuti, *Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Selo Kokap Kulon Progo Tahun Pelajaran 2013/2014,* ( Yogyakarta, Skripsi Jurusan PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014) [↑](#footnote-ref-2)
2. Cholifah dan Purwarto, *Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Perkalian yang Hasilnya Bilangan Dua Angka Pada Siswa Kelas II SDN Benowo IV/127 Surabaya,* ( Surabaya, Skripsi Jurusan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2014) [↑](#footnote-ref-3)
3. Dewi Purwaningtyas, *Meningkatkan Kemampuan Pengoperasian Penjumlahan dan Pengurangan dengan Bantuan Bneda Konkret,* ( Surakarta, Skripsi Jurusan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015) [↑](#footnote-ref-4)
4. Arif S. Sadiman, dkk., *op.cit,* h. 6 [↑](#footnote-ref-5)
5. Azhar Arsyad,  *Media Pembelajaran*, ( Ed, Revisi ; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h. 20-21 [↑](#footnote-ref-6)
6. *Ibid*, h. 20-21 [↑](#footnote-ref-7)
7. *Ibid*, h. 15-17 [↑](#footnote-ref-8)
8. Maria Tri Erowarti, *Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Sumberejo 01,* Dapat di akses di “*http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pip/artikel/view/7735”*. Di akses pada tanggal 9 Desember 2017 [↑](#footnote-ref-9)
9. Ni Kadek Ari Ratna Dewi, dkk, *Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Konkret Kegiatan Menganyam Kertas Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak*, dapat di “*http://ejournal.undiks.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view3235”.* Diakses pada tanggal 14 Desember 2017 [↑](#footnote-ref-10)
10. Nurul Dwi Yuliana, Yudi Budianti, *Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN Babelan 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi,* ( Bekasi, Skripsi Jurusan PGSD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam 45 Bekasi, 2015) [↑](#footnote-ref-11)
11. J. Tombokan Runtukahu dan Selpius Kandou, *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar,* (Cet. I; Yogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 28 [↑](#footnote-ref-12)
12. Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika,* ( Cet II; Bandung: Alfabeta, 2015), h. 2 [↑](#footnote-ref-13)
13. Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Cet I ; Jakarta: Kencana, 2013), h.187 [↑](#footnote-ref-14)
14. *Ibid.,*  h. 187-188 [↑](#footnote-ref-15)
15. *Ibid.,*  h. 189-190 [↑](#footnote-ref-16)
16. J. Tombokan Runtukahu dan Selpius Kandou, *op.cit*, h. 105 [↑](#footnote-ref-17)
17. *Ibid.,*  [↑](#footnote-ref-18)
18. *Ibid*., h. 111 [↑](#footnote-ref-19)
19. Ahmad Susanto, *op.cit.,* h. 5 [↑](#footnote-ref-20)
20. Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Cet IX; Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 213 [↑](#footnote-ref-21)
21. Ahmad Susanto, *op.cit,* h. 5 [↑](#footnote-ref-22)
22. *Ibid.,* h. 5-6 [↑](#footnote-ref-23)
23. *Ibid.,*  h. 12-13 [↑](#footnote-ref-24)