

## BAB II

### KAJIAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang Kemampuan mengartikan yang meliputi: 1. kemampuan mengartikan, 2. faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengartikan, 3. upaya-upaya untuk meningkatkan kemampuan mengartikan, Metode *Make a Match* yang meliputi : 1. Pengertian metode *Make a Match*, 2. langkah-langkah penggunaan, 3. kelebihan dan kekurangan, dan Hubungan antara metode *Make a Match* dengan meningkatkan kemampuan mengartikan.

#### **A. Kemampuan Mengartikan**

##### **1. Kemampuan Mengartikan**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (sanggup melakukan sesuatu), sedangkan kemampuan dapat diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan, kekuatan.<sup>1</sup> Kemampuan merupakan sesuatu yang benar-benar dapat dilakukan oleh seseorang, artinya pada tatanan realistik hal itu dapat dilakukan karena latihan-latihan dan usaha-usaha juga belajar. Menurut Reuven Feuerstein program kemampuan yang disebut sebagai pengayaan sarana (*Instrumental Enrichment*), siswa bekerja melalui serangkaian latihan dengan menggunakan kertas dan pensil yang dimaksudkan untuk membangun kemampuan intelektual seperti

---

<sup>1</sup> Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1984), 628.

pengkatagorian, perbandingan, orientasi ruang, dan deret angka.<sup>2</sup>

Kemampuan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

a. Kemampuan belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungannya. Perilaku ini mengandung pengertian yang luas. Hal ini mencakup pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap dan sebagainya. Pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap dan sebagainya yang dimiliki seseorang tidak dapat diidentifikasi karena ini merupakan kecenderungan perilaku saja. hal ini dapat diidentifikasi bahkan dapat diukur dari penampilan (behavioral performace). Penampilan ini dapat berupa kemampuan menjelaskan, menyebutkan sesuatu atau melakukan suatu perbuatan. Menurut Kimble dan Garnezy, sifat perubahan perilaku dalam belajar relatif permanen. Dengan demikian hasil belajar dapat diidentifikasi dari adanya kemampuan melakukan sesuatu secara permanen, dapat diulang-ulang dengan hasil yang sama.

b. Bakat

Bakat adalah kemampuan khusus yang menonjol diantara berbagai jenis yang dimiliki seseorang. Kemampuan khusus itu biasanya berbentuk ketrampilan atau sesuatu bidang ilmu. Seseorang yang memiliki kemampuan tertentu sejak kecil, tetapi

---

<sup>2</sup> Robert E Slavin, *Psikologi Pendidikan : Teori dan Praktek* ( Jakarta: Indeks, 2011),34.

tidak memperoleh kesempatan untuk berkembang disebabkan tidak ada dana untuk latihan, maka bakatnya (kemampuan khusus) tidak dapat berkembang.<sup>3</sup>

Mengartiakan berasal dari kata arti yang berarti maksud yang terkandung dari kata (perkataan, kalimat, lambang, dst), sedangkan mengartikan adalah menerangkan arti (maksud) sesuatu.<sup>4</sup> Dalam belajar mengartikan anak mulai menangkap arti yang terkandung dalam kata-kata yang digunakan.<sup>5</sup>

Hakikat dari pengertian sangat bergantung pada kata-kata yang dipergunakan sebagai simbol pengalaman-pengalaman secara langsung.<sup>6</sup> Mengerti ialah kemampuan untuk menangkap sifat, arti atau keterangan mengenai sesuatu dan mempunyai gambaran yang jelas atau lengkap tentang hal tersebut. Pendeknya, artinya ialah kemampuan untuk memahami.<sup>7</sup> Kemampuan untuk mengerti berkembang menurut cara yang dapat diramalkan. Menurut Piaget, kemampuan kognitif yang memungkinkan pembentukan pengertian, berkembang dalam dua periode utama yang mencakup empat tahapan : tahap sensori motor, tahap praoperasional, tahap operasi konkret, dan tahap operasi formal.<sup>8</sup>

Pengertian didasarkan pada konsep. Konsep dapat tertentu atau tidak tertentu. Bila konsep mencakup sikap yang positif atau bila secara

---

<sup>3</sup> Ahmad Mudzakir, Joko Sutrisno, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 1997), 127-129.

<sup>4</sup> Ibid, 58.

<sup>5</sup> W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: Gramedia, 1996), 81.

<sup>6</sup> Lister D. Crow, Alice Crow, *Psikologi Pendidikan* (Surabaya: Bina Ilmu, 1984), 427.

<sup>7</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta : Erlangga, 1978), 38.

<sup>8</sup> Ibid, 39.

emosional dibebani emosi yang menyenangkan, ia akan memberi dorongan untuk bertindak positif dalam bentuk penerimaan dan pencarian. Sebaliknya, konsep yang dibebani emosi yang tidak menyenangkan akan mendorong ke tindakan negatif dalam bentuk antagonisme dan penghindaran.

Apabila anak-anak memperoleh arti baru dari sumber baru, mereka menambahkannya pada arti lama yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan untuk mendapatkan arti dari sumber baru bergantung pada kematangan. Sumber dari arti dapat disebutkan sebagai berikut :

a. Eksplorasi dengan indera

Eckerman dan Rheingold menerangkan bayi yang baru lahir akan menggunakan inderanya untuk menangkap arti yang berbau dengan arti yang diamati sebelumnya. Hal ini menyebabkan benda asing dan tidak dikenal menjadi kenal.

b. Manipulasi motorik

Bila koordinasi motorik sudah berkembang sehingga bayi sudah dapat memegang-megang benda sesuai dengan kehendaknya, orang dewasa sering menghilangkan informasi yang paling berharga bagi anak dengan seruan "jangan pegang".

c. Bertanya

Bila anak sudah mampu untuk merangkai kata-kata mereka mulai bertanya tentang hal-hal yang menimbulkan rasa ingin tahu

mereka. Tetapi anak melanjutkan metode ini memperoleh informasi sepanjang hidup mereka, sebelum mereka menggunakan metode yang lebih sulit untuk memperoleh informasi.

d. Media massa bergambar

Apa yang tampak dalam media massa bergambar, terutama komik, film, dan televisi menjadi dasar bagi banyak konsep anak.

e. Membaca

Sebelum anak-anak belajar membaca, perbendaharaan arti mereka bertambah besar lewat gambar-gambar cerita yang dibicarakan, atau dongeng-dongeng. Pengamatan gambar yang cermat memungkinkan mereka memperoleh informasi mengenai orang, benda dan situasi yang sebelumnya tidak dimengertinya.<sup>9</sup>

Suatu kata baru mengandung arti atau berarti, karena menjadi pengganti bagi sesuatu yang lain, antara lain sesuatu yang terdapat dalam realitas fisik. Manusia memberikan suatu cap verbal pada sesuatu dan kemudian dapat berbicara dan berpikir mengenai suatu hal, biarpun hal itu sendiri tidak hadir lagi secara fisik.<sup>10</sup> Suatu konsep atau pengertian yang diperoleh, dapat dituangkan dalam bentuk lambang verbal; banyak konsep atau pengertian disimpan dalam ingatan, dalam bentuk lambang verbal atau kata. Semua kata itu, kemudian dapat diingat dan dihubungkan satu sama lain serta menjadi alat dalam berpikir.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Ibid,41-45.

<sup>10</sup> Winkel, *Psikologi Pengajaran* , 67.

<sup>11</sup> Ibid,68.

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan mengartikan

Menurut C. Van Parreren faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengartikan diantaranya :

- a. Kemampuan anak dalam mengingat dan membedakan suatu objek yang baru saja diketahui.
- b. Kemampuan anak dalam memahami pengertian (konsep) yang baru.
- c. Fokus/perhatian anak pada informasi baru yang dianggap penting dari sekian aspek informasi yang diterima.
- d. waktu yang diperlukan untuk mengingat/mengolah informasi yang baru saja diterima.
- e. Penekanan informasi yang dianggap penting dan harus di ingat oleh siswa.<sup>12</sup>

## 3. Upaya-upaya untuk meningkatkan kemampuan mengartikan

1. Kemampuan pendidik untuk menciptakan secara eksplisit peristiwa dalam pembelajaran yang tidak mudah dilupakan dan menarik untuk dipelajari oleh siswa.
2. Mengaitkan informasi yang disampaikan dengan menggunakan media atau gambar yang disenangi siswa.
3. Mengulang-ulang informasi dengan membaca berulang-ulang atau dengan mengingat-ingatnya kembali.

---

<sup>12</sup> Slavin, *Psikologi Pendidikan : Teori dan Praktek*, 218-219.

4. Memberikan informasi secara bertahap sesuai dengan kapasitas kemampuan anak dalam memahami dan mengingat/mengartikan informasi yang diterima.
5. Guru menyediakan waktu untuk melakukan pengulangan selama pelajaran diruang kelas.
6. Memberikan urutan atau pengorganisasian informasi yang harus diperhatikan terlebih dahulu untuk dipahami maksudnya.<sup>13</sup>

## **B. Metode *Make a Match***

### 1. Pengertian Metode *Make a Match*

Seorang guru dalam praktek pembelajaran Pendidikan Agama Islam banyak metode yang digunakan. Namun demikian tidak semua metode dapat digunakan dalam pembelajaran, tetapi perlu dipilih metode mana yang paling tepat dan sesuai dengan materi yang sedang dibahas, kemampuan siswa dan kemampuan sekolah terutama dalam pengadaan alat dan media pembelajaran.

Metode adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan.<sup>14</sup> Dalam proses belajar mengajar banyak pilihan metode mengajar, dan salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah metode *Make a Match*.

Model pembelajaran *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Curran. Strategi ini dapat dilakukan dengan cara siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang

---

<sup>13</sup> Ibid,220-225.

<sup>14</sup> Mansyur, *Metode Penelitian* ( Jakarta: Depag Ri dan UT, 1995), 107.

menyenangkan. Strategi ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan siswa. Penerapan model *Make a Match* dari beberapa temuan bahwa model *Make a Match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan siswa, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat mencari pasangan kartu.<sup>15</sup>

Metode Pembelajaran *Make a Match* merupakan metode pembelajaran dimana setiap siswa memegang kartu soal atau jawaban dan siswa dituntut untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam menemukan kartu jawaban maupun kartu soal yang dipegang pasangannya dengan batas waktu tertentu, sehingga membuat siswa berpikir dan menumbuhkan semangat kerjasama.

Menurut Rahayu, metode pembelajaran kooperatif *Make a Match* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas. Supandi menyatakan bahwa *Make a match* (mencari pasangan) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana siswa dituntut untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu permasalahan yang diperoleh melalui undian secara bebas. Kartu-kartu ini dipersiapkan oleh guru dan dibagikan kepada setiap siswa. Pada prinsipnya siswa dalam kelas dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok yang memecahkan masalah dan kelompok yang membawa kartu soal.

---

<sup>15</sup> Isjoni, *Cooperative learning*. (Bandung : Alfabeta,2010),77.



Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk membina ketrampilan menemukan informasi dan kerja sama dengan orang lain serta membina tanggung jawab untuk memecahkan masalah yang dihadapi melalui kartu permasalahan.<sup>16</sup>

Dengan metode *Make a Match* proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih terkesan secara mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Metode ini sering digunakan guru karena mempunyai banyak kelebihan, dan pelaksanaannya pun mudah dipraktekkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki, adapun tujuan menerapkan metode ini adalah :

- a. Hasil belajar akademik
- b. Penerimaan terhadap perbedaan individu
- c. Pengembangan ketrampilan sosial.<sup>17</sup>

## 2. Langkah-langkah Penggunaan

Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi point.<sup>18</sup>

Langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.

<sup>16</sup> Udin Johrudin. "*Menerapkan Metode Pembelajaran Make a Match*

“,[http://jimandzam.juplo.com/menerapkan- metode-pembelajaran-make-a-match/](http://jimandzam.juplo.com/menerapkan-metode-pembelajaran-make-a-match/), 28 May 2013, diakses pada tanggal 27 Nopember 2013.

<sup>17</sup> Isjoni, *Cooperative learning*, 27-28.

<sup>18</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 223.

- b. Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- c. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- d. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- e. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya dikelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah disiapkan.
- f. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- g. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

- i. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.<sup>19</sup>

Berdasarkan langkah-langkah diatas maka dapat dikatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran metode *Make a Match* minimal ada sembilan langkah secara berurutan. Namun dalam praktek pembelajaran tidak selalu berjalan berurutan, tetapi secara acak, karena dalam praktek pembelajaran lebih menekankan hasil dari pada proses, hal ini disebabkan karena dalam praktek pembelajaran *Make a Match* ada kemungkinan alat dan media yang digunakan tidak terpenuhi dengan baik.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Make a Match*

Metode *Make a Match* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

#### a. Kelebihan Metode *Make a Match*

- 1) Dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
- 2) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan;
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;
- 4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan
- 5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Huda, Miftahul, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 252-253.

<sup>20</sup> Ibid. 253

- 6) Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.<sup>21</sup>

Selanjutnya Jarolimek dan Parker mengatakan keunggulan lain yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah :

- 1) Saling ketergantungan yang positif;
- 2) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu;
- 3) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas;
- 4) Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan;
- 5) Terjalinnnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru;
- 6) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan..<sup>22</sup>

b. Kekurangan Metode *Make a Match*

- 1) Jika kelas termasuk kelas gemuk (lebih dari 30 Orang/kelas) apabila guru kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. Tentu saja kondisi ini akan mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya. Apalagi jika gedung kelas tidak kedap suara. Tapi hal ini dapat diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan siswa sebelum kegiatan belajar-mengajar dimulai. Pada dasarnya mengendalikan kelas itu tergantung bagaimana guru memotivasinya pada langkah pembukaan.

<sup>21</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009),112.

<sup>22</sup> Isjoni, *Cooperative learning*.,24.

- 2) Guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu tersebut sebelum masuk ke kelas.<sup>23</sup>

### **C. Hubungan antara Metode *Make a Match* dengan meningkatkan kemampuan mengartikan**

Kegiatan belajar harus mempunyai tujuan. Tujuan yang jelas dan berguna akan membuat orang lebih giat, terarah dan sungguh-sungguh. Semua kegiatan harus berorientasi pada tujuannya. Segala daya dan upaya harus dipusatkan pada pencapaian tujuan, baik bahan pelajaran, metode dan teknik pelaksanaan kegiatan belajar harus dapat menunjang tercapainya tujuan dengan efektif dan efisien.

Belajar dengan mengartikan sering menimbulkan penyakit verbalisme yaitu anak tahu menyebutkan kata-kata, definisi, rumus dan sebagainya tetapi tidak dipahami. Guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang membuat siswa tidak mengalami pembelajaran secara langsung dan interaksi antar siswa pun cenderung pasif. Materi mengartikan menjadi hal yang sangat sukar untuk dilaksanakan.

Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkannya metode *Make a Match* dalam pembelajaran ini dengan tujuan memungkinkan siswa dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*thinking skill*) maupun

---

<sup>23</sup> *geographic's world* . "Model pembelajaran kooperatif-make a match"  
<http://prillygeography.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-kooperatif-make.html>, April 2012, diakses pada tanggal 27 Nopember 2103.

keterampilan sosial (*social skill*), seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas.

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Siswa bukan lagi sebagai objek pembelajaran, namun bisa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya.<sup>24</sup>

Dengan memberi pengalaman langsung dalam pembelajaran dimana dalam kegiatan ini guru mengikutsertakan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan aktifitas kognitif untuk membaca, memahami dan mengartikan siswa juga dituntut untuk melaksanakan aktifitas fisik dengan mencari pasangannya atau berinteraksi, kegiatan semacam ini dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa dan menghindarkan dari kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar yang didapat siswa dapat meningkat.

Sebagai bahan perbandingan, maka perlu dilakukan kajian terhadap penelitian yang sudah ada yang relevan dengan judul penelitian ini. Beberapa penelitian di antaranya:

Pertama, Penelitian tindakan Kelas Rina Andriani yang berjudul Penerapan Metode *Make A Match* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar

---

<sup>24</sup> Isjoni, *Cooperative learning*, 23.

Siswa Kelas V B pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Kalijogo Karangbesuki Malang. Dalam karya ilmiah ini peneliti mendeskripsikan penerapan metode *Make a match* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V B pada mata pelajaran akidah akhlak, dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.<sup>25</sup>

Kedua, Penelitian Tindakan Kelas Irianti, S., Noviana dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran *Make a Match* (Mencari Pasangan) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Semester 2 SD Negeri 05 Mulyoharjo Jepara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Melalui metode pembelajaran kooperatif teknik *Make a Match* yang akan dilanjutkan oleh peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat pada kondisi awal dengan sekora rata-rata nilai siswa 57,5, siklus I dengan rata-rata nilai 66,2, siklus II 78,5. Peningkatan hasil belajar pada kondisi awal ke siklus I sebesar 61,5% dan dari siklus I ke siklus II 88,5%.<sup>26</sup>

Dari dua contoh penelitian diatas menunjukkan bahwa tujuan akhir yang ingin dicapai adalah peningkatan aktifitas belajar siswa, dan belum ada penelitian yang membahas tentang implementasi metode *Make a Match* kaitannya dengan peningkatan kemampuan mengartikan sifat Mustahil

---

<sup>25</sup> Rina Andriani. "Penerapan Metode *Make A Match* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V B pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Kalijogo Karangbesuki Malang". Perpustakaan Pusat Universitas Maulana Malik Ibrahim (online), 2013, [http://lib.uin-malang.ac.id/?mod=th\\_detail&id=07140005](http://lib.uin-malang.ac.id/?mod=th_detail&id=07140005), di akses pada tanggal 27 Nopember 2013.

<sup>26</sup> Irianti S., Noviana. "Penerapan Metode Pembelajaran *Make-A Match* (Mencari Pasangan) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Semester 2 SD Negeri 05 Mulyoharjo Jepara". 2012, <http://repository.library.uksw.edu/handle/123456789/2185>, diakses pada tanggal 27 Nopember 2013.

Allah. Namun penelitian di atas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran pada siswa perlu menggunakan pendekatan yang memotivasi belajar siswa dan keaktifan, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.