BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (SD)

a. Pengertian Pembelajaran Matematika SD

Dalam suatu proses pembelajaran sangat diperlukan suatu media pembelajaran,maka dari itu media sangat penting untuk pembelajaran. Didalam proses pembelajaran guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebaga penerima informasi.

Saat ini sedang terjadi pergeseran paradigma dalam pendidikan matematika di Indonesia. Para pembuat kebijakan sangat menyadari perlunya memperbarui pendidikan matematika. Tujuannya adalah untuk menjadikan pembelajaran matematika lebih bermakna bagi siswa dan memberikan jaminan kepada mereka untuk mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan untuk studi lebih lanjut dan pekerjaan di masa depan (Gazali, 2016). Dalam pembelajaran matematika, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafalkan rumus-rumus matematika, namun juga harus memiliki kemampuan untuk menerapkan pengetahuan matematikanya dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan nyata. Dengan memadukan dengan beragam problematika mendasar matematika yang berkaitan dengan situasi sehari-hari ke dalam kurikulum, siswa akan memperoleh pemahaman dan penghayatan yang lebih mendalam terhadap ilmu yang diperolehnya (Musthafa dkk., 2014).

Studi matematika menawarkan sarana komunikasi yang efektif, memungkinkan

penyajian informasi dalam banyak cara. Dengan hal tersebut, dapat meningkatkan kemampuan logis, ketelitian, kesabaran dan kesadaran serta memberi rasa puas atas usaha yang telah dilakukan untuk mengatasi sebuah masalah yang kompleks. Selain itu, matematika tidak hanya membekali kita dengan berbagai keterampilan, tetapi juga menubuhkan dan menguatkan berbagai berbagai sikap khusus (Putra & Milenia, 2021). Pembelajaran matematika merupakan langkah untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam matematika.

Berdasarkan teori ini, dapat disimpulkan bahwa perolehan pengetahuan matematika pada jenjang pendidikan dasar memerlukan kolaborasi yang efektif antara pendidik dan siswa, karena mereka terlibat dalam perjalanan transformatif untuk meningkatkan kecakapan kognitif dan kemampuan mengolah pengetahuan. Menurut peneliti sendiri pembelajaran matematika berfungsi sebagai pintu gerbang bagi siswa untuk memahami prinsip-prinsip dasar matematika, sekaligus memperluas intelektual mereka dengan tambahan wawasan baru terkait dengan konsep matematika.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika SD

Menurut Kurikulum Merdeka salah satu tujuan dari pembelajaran matematika di sekolah yakni berfungsi untuk membendung krisis pembelajaran yang terjadi di ruang lingkup Indonesia, dengan diperparah oleh pandemi Covid-19. Perancangan konsep kurikulum merdeka belajar dimaksudkan supaya siswa, guru, dan berbagai unit pendidikan lainnya untuk memberikan inovasi dan pengembangan sebagai langkah nyata untuk mendukung pembelajaran sepanjang hayat.

Tujuan pembelajaran matematika kurikulum merdeka yaitu:

1. Memahami bahan ajar matematika, seperti fakta, konsep, prinsip, operasi, dan hubungan matematika, serta menerapkannya secara efektif dan akurat untuk memecahkan masalah matematika, menunjukkan pemahaman konsep dan keterampilan prosedural.
2. Melakukan operasi matematika (penalaran dan pembuktian matematis) dalam menggeneralisasi, membuktikan atau menjelaskan ide dan pernyataan matematika, menggunakan rasionalitas dalam hubungannya dengan rumus dan sifat.
3. pemecahan masalah, dengan keterampilan memahami masalah, menggambar model matematika, merakit model atau menafsirkan solusi yang diperoleh (memecahkan masalah matematika).
4. Menggunakan simbol, tabel, diagram, atau metode lain untuk menyampaikan ide dan mengilustrasikan situasi atau masalah, dan menampilkan skenario tersebut melalui simbol atau model matematika (komunikasi dan presentasi matematika).
5. Menggabungkan materi pembelajaran yang berkaitan dengan matematika, seperti; fakta, konsep, prinsip, fungsi, dan hubungan matematika, di berbagai bidang studi, jurusan, dan situasi kehidupan nyata.
6. Memiliki sikap yang mengakui pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, antara lain rasa ingin tahu, tekun, dan semangat mempelajari matematika. Selain itu, menunjukkan kreativitas, kesabaran, kemandirian, kerja keras, keterbukaan pikiran, tekad, dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah (pola pikir matematis).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar matematika memiliki tujuan pembelajaran yakni dalam rangka menumbuhkan pikiran siswa, memungkinkan mereka untuk terlibat dalam berpikir kritis ketika dihadapkan dengan

berbagai permasalahan matematika dalam kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, matematika juga secara efektif dapat memberi mereka kemampuan yang baik untuk bernalar secara logis, menganalisis, dan menyajikan beragam konsep dasar penting yang diperlukan untuk memahami matematika yaitu pada jenjang yang lebih tinggi, baik SMA atau perguruan tinggi.

2. Operasi Hitung Perkalian

a. Pengertian Perkalian

Perkalian adalah operasi matematika yang melibatkan penskalaan angka dan dianggap sebagai salah satu dari empat operasi aritmatika dasar, selain penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Selain itu, perkalian diklasifikasikan sebagai konsep matematika yang bersifat abstrak (Alhusna dkk., 2020).

b. Macam Perkalian

Jenis perkalian pada operasi hitung perkalian kelas 4 antara lain:

1. Perkalian sederhana : perkalian yang dilakukan antara dua bilangan sederhana seperti 3x4 =12.
2. Perkalian dengan puluhan dan ratusan : perkalian dengan bilangan yang mengandung puluhan dan ratusan seperti 20x10 =200.

c. Sifat Operasi Hitung Perkalian

1. Sifat Komutatif (Pertukaran)

Sifat komutatif merupakan sebuah teknik di dalam perkalian susun bawah dengan perbedaan yang terdapat pada pemahaman akan operasi aljabat komutatif (Tafonao, 2018). Sifat komutatif perkalian dalam aljabar dikenalkan dalam konsep Grup G yang

bersifat komutatif yakni untuk a b G , ∈ , maka a.b =b.a.

Contoh sifat komutatif :

3 x 6 = 6 x 3

18 = 18

2. Sifat Asosiatif (Pengelompokan)

Asosiatif perkalian adalah aturan yang menyatakan bahwa dalam operasi perkalian, tata letak operator tidak mempengaruhi hasil akhir. Contohnya, (a xb) x c sama dengan a x(b xc). Aturan ini berlaku untuk semua bilangan, baik itu bilangan bulat, pecahan, atau bilangan kompleks. Ini berbeda dengan perkalian tidak asosiatif seperti dalam operasi matriks.

Contoh :

(2x3)x4 =2x(3x4)

6x4 = 2 x12

24 = 24

d. Konsep Perkalian di SD

Sebetulnya, dasar-dasar konsep perkalian sudah dikenalkan kepada siswa sejak duduk di bangku kelas III. Perkalian yang diajarkan meliputi perkalian sederhana, perkalian puluhan dan ratusan, serta pemanfaatannya pada keseharian mulai pada permasalahan yang mendasar hingga permasalahan yang lebih meluas. Implementasi perkalian di dalam keseharian mempunyai makna yang pening untuk penguasaan karena berkaitan dengan pengalaman konkrit siswa, misalnya berbelanja. Maka, guru dituntut untuk mampu memberikan penjelasan kepada siswa tentang konsep bercerita dan

pemanfaatannya secara aplikatif pada kehidupan sehari-hari, yang melibatkan partisipasi aktif siswa, serta partisipasi fisik, lisan, dan tulisan atau simbolik.

Setelah memperhatikan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep perkalian dapat mengenalkan keterampilan dasar perkalian kepada siswa dan memudahkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka untuk memberikan kemudahan bagi siswa.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pendidikan merupakan metode yang sangat efektif untuk mengatasi berbagai tantangan dalam bidang pengajaran. Ini tidak hanya membantu dalam pemecahan masalah tetapi juga menawarkan siswa akses ke banyak informasi komprehensif (Tafonao, 2018). Penelitian sebelumnya mengenai integrasi media pendidikan dalam proses belajar mengajar telah menunjukkan banyak cara untuk mengidentifikasi dan mengkategorikan media berdasarkan kriteria tertentu. Secara keseluruhan, klasifikasi media didasarkan pada karakter dan ciri-ciri yang dimiliki meda tersebut.

Media pembelajaran merupakan aspek krusial dalam pembelajaran di kelas. Pemilihan bentuk media yang salah dapat menimbulkan berbagai dampak pada proses pembelajaran, dan salah satu konsekuensi yang umum terlihat adalah pembelajaran yang kurang optimal di kelas (Rizqi & Aghni, 2018). Inilah alasan utama mengapa tujuan akhir pembelajaran tidak dikomunikasikan dengan baik dan siswa gagal mencapainya.

Berdasarkan pada uraian tersebut, hasilnya dapat disimpulkan bahwa media pendidikan merupakan sebuah alat yang dapat dimanfaatkan sebagai penyampai informasi atau materi pendidikan yang beragam sehingga proses belajar mengajar menjadi semakin efisien.

b. Fungsi Media

Media pembelajaran bagi guru mempunyai banyak kegunaan dan fungsi. Menurut (Komariah & Sundayana, 2017) di antara fungsi media pembelajaran antara lain :

1) Memberi petunjuk, arahan untuk mencapai tujuan.
2) Menjelaskan struktur dan urutan pelajaran dengan benar.
3) Memberikan kerangka sistematis untuk mengajar dengan baik.
4) Memudahkan pengendalian guru jurusan.
5) Ketelitian, ketepatan dalam menyajikan pokok bahasan membantu.
6) Membangun rasa percaya diri guru.
7) Meningkatkan kualitas pengajaran.

Berdasar pada uraian di atas dapat disebutkan kesimpulan bahwa di antara fungsi dari media pembelajaran yakni memberikan kemudahan kepada guru dalma melakukan upaya pembelajaran, sekaligus mendorong siswa untuk dapat lebih aktif sehingga proses belajar mengajar akan menjadi semakin efisien.

c. Kriteria Media

Berdasarkan pada rujukan di dalam (Komariah & Sundayana, 2017), disebutkan beberapa kriteria media antara lain:

1) Bahan mempunyai sifat tahan lama sehingga tidak mudah rusak.
2) Bentuk dan warna yang menarik untuk dilihat.
3) Media harus sederhana dan mudah digunakan
4) Bahannya pas ukurannya, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil.

5) Media harus menyajikan konsep matematika baik dalam bentuk nyata, gambar, atau diagram.
6) Media harus sesuai dengan konsep matematika.
7) Media massa dapat digunakan untuk menjelaskan konsep matematika.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan media pembelajaran harus memiliki sifat yang tahan lama sehingga dapat digunakan saat setiap materi pembelajaran dan dapat disimpan.

d. Jenis-jenis Media

Media pembelajaran merupakan instrumen di dalam pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan proses belajar mengajar, memastikan bahwa pesan yang disampaikan jelas, dan mudah dipahami. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Berikut beberapa ciri dari beragam jenis media yang umum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, yakni;

2.1 Klasifikasi dan Jenis-jenisnya

No.	Jenis Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran audio, CD, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai.
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6.	Visual gerak	Film biasa
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video/VCD,televisi
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9.	Manusia dan lingkungan	Guru,Pustakawan , laboran.
10.	Komputer	CAI (Computer Assisted Instructional), CMI (Computer Managed Instructional)

Dapat disimpulkan bahwa media pendidikan dapat membantu proses belajar siswa, seperti jenis media audio, cetakan audio, proyeksi visual senyap, proyeksi audiovisual senyap, materi visual bergerak, materi audiovisual bergerak, benda fisik, manusia dan lingkungan, serta komputer.

4. Media Komik

a. Pengertian Media Komik

Media komik mewakili bentuk media visual yang menguatkan pada indera penglihatan siswa, dirancang untuk menarik perhatian siswa dan menyampaikan pesan guru secara efektif melalui cerita yang menarik. Penggunaan kartun dalam pengajaran hendaknya

dipadukan dengan metode pengajaran agar kartun menjadi alat yang efektif (Nugraheni, 2017). Untuk mengoptimalkan penggunaan komik dalam proses belajar mengajar, para pendidik harus memanfaatkan potensi motivasi mereka bersama dengan metodologi pengajaran yang telah terbukti, sehingga mengubah komik menjadi alat pendidikan yang sangat efektif (Novianti & Syaichudin, 2010).

b. Langkah-langkah dalam membuat media komik

Dalam membuat karikatur, anda menggunakan alat dan bahan untuk membuat karikatur, untuk membuat media menjadi menarik, berikut langkah-langkah dalam membuat media komik meliputi :

1) Membuat cerita anak yang akan dimasukkan ke dalam media komik, selepas memperoleh capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada tahapan sebelumnya di sini akan dibuat cerita yang menempatkan materi dalam cerita tersebut.
2) Membuat sketsa gambar pada setiap lembar kertas yang desain aslinya ditentukan oleh lembar yang berisi bahan yang akan diolah.
3) Setelah sketsa gambar selesai, membuka laptop kemudian membuat di aplikasi.
4) Menyusun desain media pada masing-masing halaman materi yang dikirimkan, membuat kartun tersebut selangkah demi selangkah.
5) Memberikan pewarnaan yang sesuai dengan gambar,setelah sketsa selesai dan percakapan sudah dimasukkan dan diberikan pewarnaan didalamnya.
6) Setelah semua halaman telah selesai, kemudian media komik matematika menggunakan kertas art paper.
7) Komik yang sudah dicetak pada kertas tersebut dan menjadi buku bisa digunakan untuk pembelajar perkalian matematika.

Berdarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam membuat media komik harus sesuai dengan urutannya dan dalam pembuatan media komik harus menarik karena dengan media yang menarik bisa memberikan semangat belajar siswa.

c. Kelebihan Media Komik angka-angka ajaib

Media komik matematika dapat memberikan kelebihan dalam pembelajaran matematika karena:

1) Menyajikan materi dalam bentuk yang menyenangkan dan menarik, sehingga akan memberi kemudahan untuk siswan dalam melakukan pemahaman dan ingatan mereka tentang konsep matematika.
2) Memperlihatkan contoh penerapan konsep matematika pada kehidupan keseharian, akan menjadikan materi matematika semakin relevan dan mudah dipahami oleh siswa.
3) Membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan visualisasi, karena media komik menyajikan gambar-gambar yang menunjukkan konsep matematika.
4) Membantu siswa dalam memberikan peningkatan pada kualitas berpikir analitis dan logis, karena membaca komik matematika memerlukan siswa untuk memahami dan menganalisis konsep-konsep yang ditunjukkan dalam komik.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan media komik ini dilihat dari materi,penerapan konsep matematika, pengembangan visual sehingga siswa mampu berpikir kritis dan logis.

d. Kekurangan Media Komik angka-angka ajaib

Beberapa kekurangan dari media komik matematika adalah:

1) Dibutuhkan latar belakang matematika yang cukup untuk mengerti dan memahami komik tersebut.

2) Pembuatan komik matematika cukup mahal dan memerlukan tenaga yang kompeten.
3) Beberapa orang mungkin merasa komik matematika kurang menarik dan tidak sesuai dengan minat mereka.
4) Komik matematika dapat dianggap kurang fleksibel dibandingkan dengan metode pengajaran lainnya dan memerlukan jangka waktu yang panjang.

Dapat disimpulkan bahwa kelemahan media komik ini adalah biaya pembuatan yang mahal dan dianggap kurang fleksibel dengan metode pengajaran yang lain.

5. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (SD)

a. Karakteristik Siswa

Beberapa permasalahan yang terjadi di sekolah dasar, seperti kekerasan pada anak, siswa tidak lulus, dan skorsing siswa. Beberapa dari pertanyaan-pertanyaan ini telah menimbulkan berbagai pendapat yang mengkhawatirkan. Pendidik memerlukan indikator pendidikan untuk pengembangan karakter siswa sekolah dasar (Sakti, 2017). Tetapi perurutan tumbuh kembang intelektualnya cenderung serupa pada seluruh anak, struktur tingkat sebelumnya diintegrasikan dan dimasukkan ke dalam tingkatan berikut (Wilis, 2011):

a. Tahap sensori-motorik, usia anak menunjukkan antara 0-2 tahun.

Di dalam tahapan ini anak mulai mempelajari mengenai pribadi mereka sendiri dan lingkungan sekitar mereka dengan memanfaatkan panca indera mereka yang mulai berkembang seperti; melihat dan mendengar, dengan gerakan otot. Dengan demikian maka tahap tersebut disebut dengan sensorimotor.

b. Tahap berfikir pra-operasional, anak berada pada usia 2-7 tahun.

Selama fase ini, anak-anak menunjukkan keterlibatan kognitif yang baik dengan dunia luar selain dirinya. Namun, proses berpikir mereka tidak memiliki struktur yang koheren. Pemikiran pra-operasional selanjutnya dapat diklasifikasikan menjadi dua sub-tahap yang berbeda: fungsi simbolik dan pemikiran intuitif. Fungsi simbolik mengacu pada munculnya perkembangan bahasa dan tampilan sikap bermain, sedangkan berpikir intuitif mencakup pemanfaatan pemikiran rasional oleh anak.

c. Berfikir operasional konkret, anak berada pada usia 7-11 tahun.

Selama fase perkembangan ini, anak-anak memiliki kapasitas intelektual untuk terlibat dalam penalaran dan operasi logis, meskipun terbatas pada objek nyata yang ada di sekeliling mereka. Selain itu, secara mental dapat melakukan secara fisik, bahkan dapat membalikkan operasi konkretnya.

d. Berfikir operasional formal, anak berada pada usia 11-15 tahun.

Pada fase perkembangan ini, anak sedang berpikir terkait dengan berbagai hal yang di luar pengelaman konkrit, mulai menjelajah ke ranah berpikir abstrak, idealis, dan logis. Mereka memiliki perkembangan kemampuan untuk memahami struktur argumen, dan tidak menjadikannya bingung pada sisi argumen dan sebab itulah dikatakan sebagai operasi formal.

Berdasarkan kerangka teori tersebut, diketahui bahwasanya siswa SD IV telah berusia kurang lebih antara 7-11 tahun. Di tahap inilah, mereka telah sampai di tahap berpikir operasional konkrit. Artinya, di dalam tahap ini adalah tahap di saat mereka berdasarkan mentalnya telah bisa berbuat sesuatu di mana sebelum itu terbatas

dilakukan menggunakan fisik, dan di saat ini anak bisa membalikkan tindakan konkrit tersebut.

B. Kajian Penelitian yang Relavan

Sebuah penelitian relevam mengeksplorasi perkembangan media komik, sebagaimana dilakukan di dalam penelitian Sinta Puspitaningtyas. Dalam tesisnya tahun 2020 yang berjudul "Pengembangan Media Komika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita pada Materi Pecahan pada Siswa Kelas III SD," Puspitaningtyas mendalami pemanfaatan media komik untuk meningkatkan pemahaman soal cerita berbasis pecahan. di kalangan siswa kelas tiga. Perlu diperhatikan, terdapat persamaan antara karya Puspitaningtyas dan penelitian ini yakni, karena kedua pakar tersebut menekankan pada perkembangan media komik. Namun perbedaan yang mencolok terletak pada fokus khusus penelitiannya: Puspitaningtyas berkonsentrasi pada materi pecahan untuk siswa kelas III, sedangkan peneliti mendalami penggunaan media komik untuk materi perkalian pada siswa kelas IV.

Penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini yakni berkaitan dengan pengembangan media komik. Penelitian yang dilakukan Ren dalam bentuk penelitian tesis tahun 2018 dengan judul; "Pengembangan Materi Debit Media Komik Matematika untuk Siswa Kelas V SD". Persamaan yang dapat dianalisis dari penelitian Ren dengan penelitian ini yakni terletak pada fokus pengembangan kartun. Namun, yang membedakan karya Ren adalah pemanfaatan media kartun secara cermat dalam kurikulum Kelas V, sedangkan peneliti berkonsentrasi pada penggunaan materi perkalian di lingkungan Kelas IV.

Penelitian relavan yang ketiga yakni hasil penelitian tesis oleh Maulani pada 2020 yang berjudul "Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis". Persamaan yang dapat dianalisi dari penelitian Maulani dengan penelitian ini menggunakan pemanfaatan media komik. Namun perbedaan yang dapat ditunjukkan dari keduanya yakni karena penelitian Maulani mendalami pemanfaatan materi pecahan, sedangkan penelitian ini memanfaatkan materi perkalian.

2.2 Penelitian yang Relavan

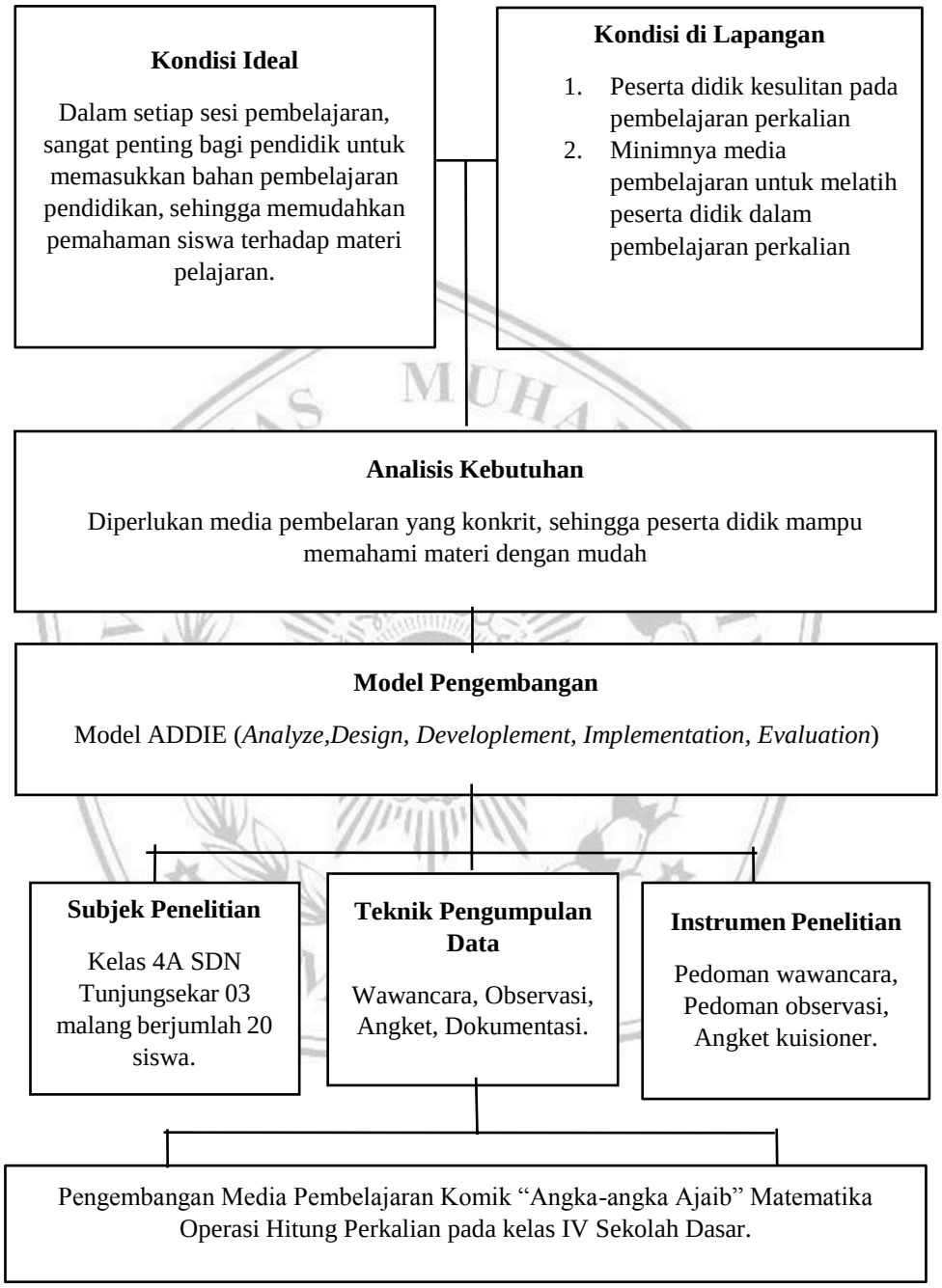
Judul Peneliti Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Hasil
Sinta Puspitaningtyas, skripsi tahun (2020) dengan judul Pengembangan Media Komika (komik matematika) untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Materi Pecahan pada Siswa Kelas III SD.	Mengembang-kan media komik pembelajaran matematika	Pengembangan media digunakan untuk kelas III materi pecahan sedangkan peneliti media digunakan untuk kelas IV materi perkalian.	bahwa pengembangan media Komika (komik matematika) untuk menyempurnakan materi cerita pecahan di SD kelas III layak, sangat interisting dan bagus sebagai media pembelajaran, lebih banyak media Komika (komik matematika) dapat membuat pembelajaran lebih mudah dan siswa lebih mudah menerima pembelajaran.
Reni, skripsi tahun (2018) dengan judul Pengembangan Media Komik Matematika Materi Debit Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.	Mengembangkan media komik pembelajaran matematika	Pengembangan media digunakan pada materi debit kelas V adapun peneliti yakni dalam pengembangan media dengan memanfaatkan materi perkalian pada kelas IV.	Hasil kajian akhir tersebut media komik menunjukkan bahwa media sangat memberika bantuan kemudahan kepada siswa untuk lebih paham dalam pengerjaan soal-soal debit.

Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Hasil
Maulani, skripsi tahun (2020) dengan judul Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pecahan Masalah Matematika.	Mengembangkan media komik pembelajaran matematika	Pengembangan media menggunakan materi pecahan sedangkan peneliti menggunakan materi perkalian pada kelas IV	Hasil dari penelitian ini adalah Menurut penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, media komik terbukti sangat praktis dan efektif dalam bidang pendidikan. Kesimpulan tersebut juga didukung oleh hasil uji T sampel berpasangan yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan media komik terhadap hasil belajar pretest dan posttest

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa kajian peneliti yang relavan mempunyai kesamaan dan perbedaan disetiap penelitiannya, seperti persamaan dan perbedaan tempat ,kelas dan tahun penelitiannya.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian dapat menggambarkan pada agan dibawah ini:



2.3 Bagan Kerangka Pikir