

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Proses pembelajaran dan hasil belajar siswa merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan dalam dunia Pendidikan. Menurut Nawawi (2014: 5) menyatakan bahwa hasil belajar ialah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Hasil belajar ini sangat mempengaruhi terhadap peningkatan mutu pendidikan, jika hasil belajar rendah maka hal tersebut akan memberikan pengaruh yang besar terhadap pendidikan.

Pengelolaan pembelajaran yang efektif penting dilaksanakan oleh guru, khususnya pada mata pelajaran matematika yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Mata pelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting, karena tingkat ini merupakan landasan kepribadian dan kecerdasan siswa. Matematika adalah salah satu muatan pelajaran yang hampir semua siswa tidak menyukainya, karena menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dimengerti. Fakta ini pun dialami oleh siswa kelas III SDN Pulau Nyiur 2 Kecamatan Karang Intan Kabupaten Banjar dalam pelajaran matematika masih jauh dari kondisi ideal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika pada hari senin tanggal 27 September 2023, terungkap bahwa guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang membuat peserta didik merasa jenuh dan minat peserta didik dalam belajar kurang. Pemahaman terhadap konsep-konsep pada pelajaran matematika khususnya materi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan

pembagian masih sangat rendah (rata-rata kelas 53) dari 7 siswa, hanya 2 siswa yang berhasil mencapai dan melampaui nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 70 .

KKM mata pelajaran matematika pada tahun ajaran 2023/2024 saat ini di SDN Pulau Nyiur 2 Kecamatan Karang Intan Kabupaten Banjar adalah 70. Setiap siswa yang tidak mencapai ketuntasan akan melaksanakan perbaikan. Model *picture and picture* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Model *picture and picture* menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis dan sistematis, melalui model ini guru akan mengetahui lebih jelas kemampuan siswa. Dengan menggunakan model *picture and picture* proses pembelajarannya lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan Data nilai siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Data nilai siswa kelas III SDN Pulau Nyiur 2

.No	Mana Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Arbaniah	53	Tidak Tuntas
2	Mannan	50	Tidak Tuntas
3	Robbaini	52	Tidak Tuntas
4	Suriadi	71	Tuntas
5	Nuri	63	Tidak Tuntas
6	Muhammad Nabawi	73	Tuntas
7	Zainal Hamwi	51	Tidak Tuntas

Menurut Ahmadi dalam Eva, Chrisnaji, Maria (2019:43) “*Picture and picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.” *Picture and picture* dan media gambar tidak sama, *picture and picture* adalah gambar yang belum tersusun dengan baik yang nantinya akan disusun oleh siswa secara logis dan sistematis. Gambar yang menjadi media utama dalam proses pembelajaran

menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih kreatif, inovatif, dan siswa merasa senang dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil penelitian Romayeni Purba, 2023 terjadi peningkatan hasil belajar secara klasikal dapat dilihat dari jumlah rata-rata nilai post-test kelas eksperimen yaitu, 81,75. Berdasarkan tabel uji Paired Samples Test diketahui nilai signifikansi (2 tailed) 0,000. Maka $0,000 < 0,05$. Hal ini dapat ditarik kesimpulan berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Picture and Picture terhadap hasil belajar matematika di kelas VI UPTD SD Negeri 124401 Jl. Hasil Penelitian Dahlia 2023 menunjukkan bahwa model pembelajaran Picture and Picture terhadap hasil belajar matematika di kelas VI memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dari pembelajaran konvensional yaitu nilai rata-rata eksperimen 81,75, nilai rata-rata kelas kontrol 71,76 yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol.

Terdapat perbedaan t -hitung $\geq t$ -tabel ($10,16 \geq 2,070$). Dengan demikian hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Picture and Picture terhadap hasil belajar matematika di kelas VI lebih baik dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting untuk memajukan suatu generasi bangsa dan negara dari ketertinggalan baik dalam ilmu pengetahuan maupun teknologi. Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau

penelitian. Menurut KiHadjar Dewantara dalam Al-Musanna (2017: 121), pendidikan adalah “daya-upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intellect) dan tubuh anak”

Pendidikan juga merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan oleh pendidik melalui sebuah proses yang dinamakan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang (Makki, 2019: 3). Pembelajaran juga memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek yang dimaksud adalah siswa atau pelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar.

Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah dan menyimpulkan suatu masalah. Diantara pendidikan yang harus diberikan kepada peserta didik adalah usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan.

Sebagai seorang pendidik dan pengelola kelas, seorang guru dituntut untuk bisa menjadikan suasana kelas menjadi kondusif sehingga proses pembelajaran atau penyampaian pengetahuan dari guru ke peserta didik atau proses pertukaran ilmu dan pengetahuan di antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya bisa berjalan dengan baik (Bafirman, 2016: 14). Keberhasilan guru dalam melaksanakan peranannya sebagian besar terletak pada kemampuannya yang bersifat khusus seperti keterampilan mengajar, keterampilan mendorong motivasi belajar kelas, keterampilan cara menilai anak-anak secara obyektif, kontinu dan komprehensif dalam situasi mengajar dan belajar (Hamalik, 2009: 48).

Dengan yang lainnya bisa berjalan dengan baik (Bafirman, 2016: 14). Keberhasilan guru dalam melaksanakan peranannya sebagian besar terletak pada kemampuannya yang bersifat khusus seperti keterampilan mengajar, keterampilan mendorong motivasi belajar kelas, keterampilan cara menilai anak-anak secara obyektif, kontinu dan komprehensif dalam situasi mengajar dan belajar (Hamalik, 2009: 48).

Apabila seorang guru memiliki kemampuan atau kompetensi yang baik terkait dengan bidang tugasnya maka ia dapat melaksanakan tugasnya sebagai guru dengan baik tetapi bila seorang guru kurang memiliki kemampuan atau kompetensi yang baik maka ia tidak akan mampu melaksanakan tugasnya dengan baik. Jika seorang guru menginginkan agar tujuan pembelajaran terutama pembelajaran matematika dapat tercapai secara efektif dan efisien, maka penguasaan materi saja tidak cukup. Ia harus mampu menguasai berbagai macam metode maupun model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar. Ia juga dituntut untuk dapat menggunakan metode maupun model pembelajaran tersebut secara bervariasi agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sehingga dapat menghasilkan interaksi antara guru dan peserta didik serta akan mengarahkan pada proses keaktifan peserta didik dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Jadi, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai akan terlaksana dengan baik.

Namun, melihat realita yang terjadi di lapangan masih saja banyak guru yang hanya menggunakan metode maupun model pembelajaran yang bersifat

konvensional seperti metode ceramah dan metode tanya jawab yang

mana pada metode ini peserta didik hanya bisa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru tanpa bisa ikut serta secara aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat mengakibatkan rendahnya minat peserta didik dalam belajar, peserta didik akan menganggap pembelajaran kurang menarik, bahkan akan menganggap pembelajaran matematika akan sangat membosankan. Dampaknya pembelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut terkesan hanya terpaku pada pokok bahasan tanpa memperhatikan pencapaian dan pemahaman dari peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan dari data siswa angkatan 20232024 yang lalu dikumpulkan oleh peneliti dengan bapak Asnawi Sihabuddin, S.Pd guru wali kelas IV pada hari Selasa, 20 Nopember 2023 pukul 09.30 wita diketahui juga penyebab rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan beberapa faktor, yaitu anak masih belum memahami materi berhitung pada Mata Pelajaran Matematika. Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran dan strategi pembelajaran yang digunakan juga kurang tepat sehingga pembelajaran pun menjadi kurang bermakna karena aspek afektif dan aspek psikomotornya terabaikan. Hal inilah yang mengakibatkan nilai siswa menjadi rendah dan tidak sesuai dengan harapan guru.

Apabila permasalahan dalam pembelajarn berhitung ini terus saja dibiarkan, maka akan berdampak pada terhambatnya kreativitas, kemandirian siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta dampak paling berpengaruh pada akhirnya yaitu pada hasil belajar siswa, dimana siswa tidak akan mampu mencapai nilai rata-rata standar atau KKM yang telah ditetapkan.

Hal ini nantinya juga akan menyulitkan siswa untuk mencapai nilai standar pada kelas berikutnya bahkan untuk melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu pendidikan menengah.

Melihat siswa dalam proses pembelajaran kurangnya minat siswa terhadap pemalajara matematika, ada yang bermain dan ada juga tidak memperhatikan saat guru menjelaskan. Minat siswa merupakan hal yang sangat penting dan merupakan landasan dalam proses pembelajaran. Apabila tingkat minat dari peserta didik tinggi maka proses belajar mengajar akan berjalan secara efektif dan efisien. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk memberikan inovasi model pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa agar hasil belajar pun dapat meningkat. Selain itu bertujuan untuk membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik melalui model pembelajaran *Picture and Picture*. Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan suatu metode belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis (Hamdani, 2011: 89).

Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan logis. Model Pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi factor utama dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar.

Alasan peneliti ingin menerapkan model pembelajaran ini dikarenakan model pembelajaran *Picture and Picture* memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif,

dan menyenangkan. Manfaat model pembelajaran ini mampu menjadikan siswa aktif sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam setiap proses pembelajaran. Alasan lainnya yaitu dikarenakan pada sekolah tersebut belum pernah menerapkan model pembelajaran ini dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, model pembelajaran *Picture and Picture* ini juga merupakan model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika sebab pada materi-materinya lebih banyak menjelaskan tentang kegiatan-kegiatan pengurangan dan perkalian serta pembangian dan penjumlahan, yang dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari yang mana dapat dijelaskan menggunakan gambar-gambar yang akan merangsang keaktifan peserta didik. Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian dengan judul: “Penerapan Pembelajaran Model *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Matematika Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Pulau Nyiur 2”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran Pada Muatan Matematika melalui pembelajaran model *picture and picture* di Kelas III SDN Pulau Nyiur 2?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran Pada Muatan Matematika melalui pembelajaran model *picture and picture* di Kelas III SDN Pulau Nyiur 2?
3. Apakah hasil belajar siswa Pada Muatan Matematika dapat meningkat melalui matematika melalui pembelajaran model *picture and picture* di Kelas III SDN Pulau Nyiur 2?

C. Rencana Pemecahan Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disukai siswa terutama siswa SD/MI. Banyak siswa yang baru mendengar kata matematika saja langsung bereaksi negatif. Ada yang berpikiran mata pelajaran matematika banyak berpikirdan buat sakit kepala proses maupun pengurangan, penjumlahan, perkalian dan pembagian, bahkan ada yang berpikiran sulit. Terkadang siswa merasa guru mereka tidak menyenangkan dalam menyampaikan materi sehingga materi tersebut sulit untuk dipahami dan dianggap membosankan. Permasalahan tersebut juga di alami siswa kelas III SDN Pulau Nyiur 2, sehingga menyebabkan hasil belajar muatan matematika siswa kelas III SDN Pulau Nyiur 2 rendah dan belum optimal.

Belum optimalnya pembelajaran muatan matematika di kelas III berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara.

Adapun pengamatan proses pembelajaran muatan matematika secara langsung yang didapati yakni, 1) proses pembelajaran masih teacher center, 2) penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah dan sumber belajar hanya terpaku pada buku tematik, 3) terlihat beberapa siswa masih sibuk bermain kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru, 4) ketika guru memberikan soal latihan terdapat beberapa siswa yang mengeluh dan tidak mau mengerjakan, dan 5) siswa masih kesulitan dalam memahami materi,

Adapun rendanya hasil belajar muatan matematika berdasarkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dari 7 siswa terdapat 5 siswa (53,8 %) secara klasikal tidak tuntas memenuhi KKM dan 2 siswa (72 %) tuntas memenuhi KKM yang telah

ditetapkan ≥ 70 . Kondisi tersebut tentu tidak diharapkan pada proses pembelajaran karena aktivitas siswa akan menentukan hasil belajar.

Proses belajar mengajar yang menyenangkan bisa jadi membuat siswa merasa senang mempelajari matematika sehingga hasil belajarnya dapat sesuai bahkan meningkat. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode dan strategi mengajar harus diusahakan yang tepat, efisien, dan efektif mungkin. Salah satu solusi dari permasalahan pada proses pembelajaran dan hasil pembelajaran Pada Muatan Matematika pada kelas III SDN Pulau Nyiur 2 yakni dengan menggunakan pembelajaran model *picture and picture*. Pembelajaran Model *picture and picture* ditemukan dan dikembangkan oleh Aziz Wahab (dalam Nuraini 2008:11) adalah “Suatu metode pembelajaran di mana guru dalam mengajar menggunakan gambar sebagai media pembelajaran”. Sehingga siswa diajak berfikir secara logis setelah melihat dan mengamati gambar yang di siapkan oleh guru. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* sebagai model pembelajaran, harapannya model *Picture and Picture* dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model Pembelajaran Kooperatif *Picture and Picture*.

Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* yang baik selalu dimulai dengan perencanaan yang matang, sebab tanpa perencanaan segala kegiatan yang dilakukan tidak akan terarah dengan baik. Berikut langkah-langkah pembelajaran *Picture and Picture* menurut (John Hattie, “Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to

Achievement” (2009), yaitu:

- a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b) Guru menyajikan materi sebagai pengantar.
- c) Guru menunjukkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi.
- d) Guru menunjuk siswa secara bergantian mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- e) Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- f) Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep /materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- g) Kesimpulan/rangkuma

Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, namun siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Model Pembelajaran *Picture and Picture* ini menggunakan media pembelajaran berupa gambar. Penekanan pada media *Picture and Picture* ini adalah pada proses dan cara mereka berfikir dan mengurutkan yang tersedia. Gambar-gambar yang tersedia menjadi faktor utama dalam pembelajaran. Sehingga sebelum pembelajaran guru sudah mempersiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam kartu atau dalam bentuk charta dalam ukuran besar. Atau jika disekolah sudah menggunakan ICT (information comunication technology) dapat menggunakan power poit atau software.

Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan logis.

Model Pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi vaktor utama dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa model *Picture and Picture* penerapannya dalam kegiatan belajar mengajar mengutamakan kelompok-kelompok dan menggunakan media menggunakan gambar, dimana gambar tersebut dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis. Dari gambar tersebut dipersepsikan menjadi simbol-simbol supaya lebih mudah diterima/dipahami dan lebih mudah diingat siswa. Kemudian dari gambar tersebut jika siswa sudah lebih mudah memahami dan mengingat maka pembelajaran tentang materi tersebut akan lebih mudah disimpan dalam ingatan mereka sehingga jika siswa mendapat pertanyaan atau soal-soal tentang materi tersebut akan lebih mudah menjawab dan berdampak pada hasil belajar khususnya mapel Matematika dapat meningkat.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pelaksanaan model koperatif picture dan picture secara empirik dalam proses menggunakan model koperatif piture dan piture terhadap peningkatan proses belmbelajaran pada mata pelajaran bidang matematika.

2. Secara praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan tambahan informasi sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan pembinaan terhadap kinerja guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran Matematika yang masih kurang

b. Bagi Guru

Peneliti ini dapat membantu guru menambah referensi dan alternatif model kooperatif picture dan picture dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar melalui pelajaran bidang matematika yang bisa dilaksanakan oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran melalui model kooperatif picture dan picture sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar bidang matematika siswa.

d. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman dalam pelajaran matematika melalui model kooperatif picture dan picture dapat mengetahui hasil penerapan dari model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar.

BAB V KESIMPULAN

DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindak kelas yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahwa pembelajaran dengan model *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas III pada Muatan matematika tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.
2. Pada siklus pertama pada pertemuan 1 dan 2 tingkat keberhasilan murid mencapai 10,6 % dengan melaksanakan tes soal dari 25–50 butir soal
3. Pada siklus pertama pada; pertemuan 1 dan 2 tingkat keberhasilan murid mencapai 3,3 % dengan melaksanakan tes soal dari 25-50 butir soal
4. Dengan model pembelajaran *picture and picture* pihak sekolah dapat meningkatkan KKM Muatan Matematika dari 70 menjadi 75 pada tingkat ketuntasan.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan pada guru – guru kelas di lingkungan sekolah dasar di Kabupaten Banjar sebagai acuan untuk menerapkan model pembelajaran menggunakan *picture and picture*.

DAFTAR PUSTAKA

- Komara Fajriah Hasanah Tri, Putra Zetra Hainul, & Hermita Neni. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IVB SDN 136 Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Vol. 3(2).
- Mualimin, M., & Cahyadi, R. A. H. 2014. Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: Ganding Pustaka.
- Oktaviana, Eva., Y. Chrisnaji Banindra, & Ulva, Maria. 2019. Pengajaran Penulisan Puisi Menggunakan Metode Picture & Picture. Jakarta Timur: STKIP Kusuma Negara Publishing.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta CV.
- Dhewy, R. C., & Agustina, E. N. S. (2021). implementasi model pembelajaran picture and picture terhadap siswa kelas VIII materi bangun ruang sisi datar. *JEDMA Jurnal Edukasi Matematika*, 1(2), 8-12.
- Ratnasari, E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Siswa pada Bangun Datar di Kelas IV MIS Khairu Ummah Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Ismara, S. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picutre Berorientasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Articulate Storyline (Doctoral dissertation, Universitas
- Sanjaya, W. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setya, Rama. 2013. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: CV. Rama Edukasitama.
- Shoihimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Suriansyah, Ahmad. 2011. *Landasan Pendidikan*. Banjarmasin: Comdes.
- Suriansyah, A., Sulaiman., Aslamiah., Norhafizah. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajawali Pers.

Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.

Trianto, 2012. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2014. Bandung: Citra Umbara.

Wahyu. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif*. Banjarmasin : Universitas Lambung Mangkurat Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

Arikunto, Suhardjono & Supardi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas* . Jakarta: Bumi Aksara.

Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka

cipta

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta:Rineka Cip