

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat menyebabkan munculnya berbagai gejala sosial dan perubahan dalam masyarakat, hal ini memerlukan kesiapan diri dari sumber daya manusia. Guna mengantisipasinya diperlukan program pendidikan yang berkualitas, yang menyediakan berbagai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang luwes, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang tangguh, mandiri, dan tanggung jawab dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Pada dunia pendidikan khususnya proses belajar mengajar sebenarnya mempunyai banyak sarana dan materi yang secara representatif dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dalam setiap bidang studi. Media pembelajaran pada dasarnya dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk setiap tingkatan di setiap jenjang pendidikan, antara lain usaha pemanfaatan media komik dan media gambar untuk meningkatkan prestasi belajar pada bidang studi Matematika.

Matematika merupakan pelajaran pokok yang harus diajarkan dalam pendidikan formal tingkat dasar dan menengah karena dianggap pelajaran yang esensial. Pelajaran matematika sudah diajarkan pada sekolah dasar kelas satu sampai

dengan sekolah menengah umum dan kejuruan. Matematika merupakan sebuah ilmu yang selalu berhubungan dengan kehidupan dimana siswa berada. Kegiatan apapun yang siswa lakukan dalam keseharian tentunya akan berhubungan dengan ilmu matematika, baik pada saat siswa sedang bermain, membeli makanan, maupun sedang jalan-jalan. Pengalaman yang terbentuk dalam diri siswa akan ilmu matematika sebenarnya merupakan modal dasar yang baik untuk lebih meningkatkan pelajaran matematika di sekolah. Matematika merupakan ilmu yang bernilai guna. "Kebergunaan matematika lahir dari kenyataan bahwa matematika menjelma sebagai alat komunikasi yang tangguh, singkat, padat, dan tidak memiliki keberbedaan nilai ganda" (Wahyudin,2003:6).

Mempelajari bidang studi matematika tidak terlepas dengan bilangan. Salah satu bagian dari klasifikasi bilangan merupakan bilangan pecahan. Konsep bilangan pecahan ini sudah diajarkan di jenjang SD kelas 3. Akan tetapi fenomena permasalahan yang terjadi pada kalangan sekolah dasar yaitu siswa SD masih sulit membayangkan hal-hal yang abstrak sehingga kita sering menemukan siswa lanjutan tidak menguasai materi bilangan pecahan dengan baik. Sebagai suatu contoh: ketika guru menerangkan bilangan pecahan $\frac{1}{2}$ melalui peragaan kepada siswa dengan membagi sebatang kapur menjadi $\frac{1}{2}$ bagian, Sang Guru berkata: satu batang kapur ini jika dibelah menjadi 2 maka hasilnya $\frac{1}{2}$. Kemudian siswa bertanya: "Mengapa setengah?". Kejadian lain yang terjadi sebagai berikut: $\frac{1}{2} + \frac{1}{3} = \frac{2}{5}$ (pembilang ditambah dengan pembilang dan penyebut ditambah dengan penyebut).

Hal tersebut di atas didukung hasil penelitian The National Assessment of Education Progress (Post, 1992:202) yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesukaran pada konsep bilangan rasional. Misalnya pada anak usia 13–17 tahun berhasil menjumlahkan bilangan pecahan dengan penyebut sama, tetapi hanya $\frac{1}{3}$ anak usia 13 tahun dan $\frac{2}{3}$ anak usia 17 tahun dapat menjumlahkan $\frac{1}{3} + \frac{2}{3}$ dengan benar.

Kenyataan yang terjadi di lapangan menurut Cockcroft (1981) ” *Mathematics is a difficult both to teach and to learn*” atau matematika merupakan pelajaran yang sulit untuk diajarkan dan dipelajari. Kesulitan ini terjadi karena matematika merupakan pelajaran yang berstruktur vertikal dimana terdapat suatu runtutan yang harus dilalui untuk mempelajari materi matematika. Kebanyakan siswa di sekolah menyatakan bahwa pelajaran yang paling sulit dan ditakuti di sekolah adalah matematika. Hal ini dapat terjadi karena proses pembelajaran matematika yang kurang komunikatif di dalam kelas yang hanya mempergunakan bahasa-bahasa angka. Selain itu, guru juga cenderung kurang memahami akan ketercapaian konsep matematika yang diserap oleh siswa. Proses pembelajaran yang terlalu cepat menyebabkan penyerapan konsep yang tidak bisa merata pada siswa karena kemampuan siswa yang berbeda-beda. Proses pembelajaran yang lambat pun akan membuat kejenuhan bagi para siswa. Materi yang tepat diberikan pada rentang waktu dan metode yang tepat dengan karakteristik umum siswa. Berdasarkan hasil penelitian bahwa siswa hanya akan belajar khususnya matematika dengan baik ketika siswa menyusun sendiri pemahaman matematikanya (Mathematical Sciences Education Board, 1990,p.58).

Banyak guru yang lebih cenderung tidak memahami pentingnya membelajarkan matematika dengan cara berkomunikasi seperti kehidupan sehari-hari dalam perniagaan, di rumah, di pasar dll. Kenyataan ini selaras dengan standar kurikulum dan evaluasi matematika (NCTM, 1989) seperti dikutip Sion dkk (2004), memberikan 5 kemampuan yang dimiliki siswa, yaitu :

1. Bahwa siswa belajar tentang nilai-nilai pada matematika.
2. Bahwa siswa menjadi percaya diri dengan kemampuannya untuk mengerjakan matematika.
3. Bahwa siswa menjadi mampu memecahkan masalah matematika.
4. Bahwa siswa belajar berkomunikasi matematika.
5. Bahwa siswa belajar untuk memberikan alasan/berfikir secara matematika.

Menggambaran konsep matematika sehingga dapat dituangkan dalam contoh yang nyata (mengkomunikasikan matematika) menjadi kemampuan yang harus digali oleh guru agar siswa memiliki kemampuan menerapkan nilai – nilai yang terkandung dalam mata pelajaran matematika ke dalam kehidupan yang sebenarnya. Kenyataan ini jelas karena matematika banyak digunakan dalam bidang ilmu lain yang berhubungan langsung dengan kehidupan kita. Matematika menjadi sangat penting peranannya bagi kegiatan-kegiatan di bidang bisnis, perdagangan, industri, bahkan dalam dunia perkantoran yang memberikan jasa produksi.

Menyampaikan konsep matematika adalah suatu kemampuan untuk menggunakan nilai-nilai matematika meliputi notasi/tanda, lambang, dan terminologi matematika. Hal ini ditekankan untuk memberikan berbagai masalah yang merupakan

situasi nyata dimana siswa nantinya mempunyai kesempatan untuk membaca, penerapan nilai – nilai matematika gagasan dengan menggunakan bahasa matematika, sehingga siswa mengutarakan gagasannya dan mengkonsolidasi pemikirannya untuk memecahkan permasalahan yang ada. Dalam mengatasi masalah dari gambaran di atas, sudah seharusnya para guru berupaya mencari sebuah strategi pembelajaran matematika yang menekankan pada berkomunikasi lewat matematika yang tepat agar memudahkan siswa dalam memberikan informasi yang jelas, efektif dan singkat dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut data penelitian dan pembahasan dari Nurhayati Abbas, Darsono Daud, dan Patrina Bukoting, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII-B SMP Negeri 10 Kota Gorontalo pada materi aritmetika sosial dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran berdasarkan masalah dengan penilaian portofolio siswa. Simpulan hasil penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut.

1. Hasil belajar siklus I menunjukkan bahwa dari 35 orang siswa yang dikenai tindakan, ada sebanyak 26 orang siswa (74,29%) mencapai kriteria ketuntasan belajar, pada siklus II meningkat menjadi 32 orang siswa (91,43%).
2. Rata-rata aspek-aspek penilaian kemampuan guru mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran berdasarkan masalah dengan penilaian portofolio pada siklus I beroleh penilaian dengan kategori baik dan pada siklus II dengan penilaian kategori baik dan sangat baik.
3. Aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus I menunjukkan ada sebanyak 60% siswa yang tergolong aktif selama pembelajaran berlangsung, pada siklus II meningkat menjadi 100%.
4. Rata-rata penilaian aktivitas guru aktif lebih tinggi dari rata-rata aktivitas guru pasif baik pada siklus pertama maupun siklus kedua.

Beberapa strategi yang sering digunakan dalam pemecahan masalah matematika sekolah adalah (Posamentier, 1999) :

1. Membuat gambar atau diagram

Strategi ini terkait dengan pembuatan sket atau gambar corat – coret guna mempermudah dan memahami masalah dan mendapatkan penyelesaiannya.

2. Bergerak dari belakang

Dengan strategi ini, kita memulai dengan menganalisa bagaimana cara mendapatkan tujuan yang hendak dicapai. Dengan strategi ini kita bergerak dari yang diinginkan lalu menyesuaikan dengan yang kita ketahui.

3. Memperhitungkan setiap kemungkinan

Strategi ini terkait dengan penggunaan aturan – aturan yang dibuat sendiri oleh si pelaku selama proses pemecahan masalah sehingga tidak akan ada satupun alternatif yang terabaikan.

4. Mencoba pada soal yang lebih sederhana

Strategi ini berkaitan dengan penggunaan contoh khusus tertentu pada masalah tersebut agar lebih mudah dipelajari, sehingga gambaran umum penyelesaian yang sebenarnya dapat ditemukan.

5. Membuat tabel

Strategi ini digunakan untuk membantu menganalisis permasalahan atau jalan pikiran kita, sehingga segala sesuatunya tidak hanya dibayangkan hanya oleh otak yang kemampuannya terbatas.

6. Menemukan pola

Strategi ini terkait dengan pencapaian keteraturan – keteraturan pola. Keteraturan tersebut akan memudahkan kita untuk menemukan penyelesaiannya.

7. Memecah tujuan

Strategi ini terkait dengan pemecahan tujuan umum yang hendak kita capai menjadi satu atau beberapa tujuan bagian. Tujuan bagian ini dapat digunakan sebagai batu loncatan untuk mencapai tujuan sesungguhnya.

8. Berpikir logis

Strategi ini berkaitan dengan penggunaan penalaran maupun penarikan kesimpulan yang sah atau valid dari berbagai informasi atau data yang ada.

9. Mengabaikan hal yang tidak mungkin

Dari berbagai alternatif yang mungkin, alternatif yang sudah jelas – jelas tidak mungkin agar dicoret dan diabaikan sehingga perhatian dapat tercurah sepenuhnya untuk hal – hal yang tersisa dan masih mungkin saja.

10. Mencoba – coba

Strategi ini biasanya digunakan untuk mendapatkan gambaran umum pemecahan masalahnya dengan mencoba – coba dari yang diketahui.

Disamping strategi yang telah ada di sekolah, perlu juga adanya penggunaan media yang tepat, sehingga akan memberikan pemahaman yang lebih baik bagi siswa, karena dengan penggabungan antara strategi yang memadai dengan media yang tepat maka terbentuklah pola pemahaman belajar anak yang sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan. Media komik sendiri menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia (1990:54) adalah media yang berbentuk rangkaian gambar yang masing - masing berada dalam kotak yang secara keseluruhannya merupakan serentetan suatu cerita.

Media komik ialah bentuk media grafik dua dimensi, yaitu media yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Bentuk pesan akan disampaikan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media ini nantinya akan memberikan pengaruh terhadap perolehan kemampuan dari hasil belajar, karena mampu menarik perhatian dan minat, memperjelas ide, serta sederhana dalam penyampaian informasi. Menurut Masdiono (1998: 3) “Komik merupakan bagian rangkaian gambar yang bercerita serta memberikan kesan-kesan terhadap pembacanya”. Keberadaan komik belakangan ini hanya digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak. Bacaan yang terdapat pada komik banyak digemari anak karena gambar dalam komik menyajikan peristiwa dan latar

belakang secara jelas, dinamis, dan hidup. Media komik ini menekankan kepada unsur gambar yang bercerita.

Penggunaan media berbentuk komik diharapkan dapat mewujudkan tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum KTSP. Tujuan tersebut mengharapakan siswa terampil dalam memecahkan masalah (*problem solving*), penalaran (*reasoning*), dan mengkomunikasikan secara matematika (*mathematical communication*). Keterampilan mengkomunikasikan secara matematika merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa selain keterampilan yang lain. Agar siswa mampu menguasai keterampilan mengkomunikasikan secara matematika, siswa harus dilatih secara terus menerus dan guru harus memberikan suasana belajar yang tepat.

Hasil penelitian Mulyardi (1999) menunjukkan bahwa soal cerita yang disajikan dalam bentuk komik disukai oleh anak-anak kelas 1 SD, serta dapat mengurangi rasa takut mereka terhadap pekerjaan rumah, selain itu penyajian dalam bentuk komik dapat membantu anak dalam melancarkan membaca, serta dapat mengurangi rasa bosan terhadap pelajaran matematika. Sedangkan hasil penelitian Ramlan (2004) menunjukkan:

1. Agar gambar seni rupa yang digunakan untuk media pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, harus memenuhi persyaratan-persyaratan, antara lain ilustrasi gambar harus erat kaitanya dengan kehidupan sehari-hari, diproduksi bagus, menyatu dengan teks, ukurannya besar, komposisi yang baik, berwarna dan bervariasi.
2. Apabila gambar seni rupa digunakan sebagai media pembelajaran matematika, akan melahirkan aktivitas pada proses pembelajaran.
3. Pembelajaran matematika dengan menggunakan media gambar seni rupa dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar.

4. Media gambar seni rupa apabila digunakan untuk pembelajaran matematika akan berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.

Penelitian Sortino (2003) dengan judul "*The comic of Clamat': the use of a comic as a linguistic mediator*" menunjukkan bahwa dengan menggunakan media komik dapat mendorong perkembangan diagram mental atau logika yang menggunakan simbol matematika tertentu, mendorong untuk mengingat suatu formula atau untuk memahami suatu situasi masalah secara lebih baik dan hubungan antar data pada masalah tertentu.

Materi – materi dalam matematika secara teoritis merupakan topik yang lebih sulit bila dibandingkan dengan materi pelajaran lain. Selain materi matematika memang sulit, dalam menyajikan materi guru jarang menggunakan media-media lain yang dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Oleh sebab itu perlu diciptakan suatu kondisi pembelajaran yang dapat mengakrabkan matematika dengan lingkungan anak diantaranya melakukan suatu pembelajaran dengan menggunakan media komik.

Komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam komik ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh - sungguh dari pada sifat yang hiburan semata-mata (Sudjana dan Rivai, 2002:70). Sedangkan media gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis

dan menggambar, serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat - ingat isi materi bacaan dari buku teks (Sudjana dan Rivai, 2002:70).

Alasan lain dipilihnya media berbentuk komik dan media gambar, karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa dan banyak terdapat di toko-toko bacaan serta merupakan suatu realita bahwa sebagian dari siswa itu mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat.

Pembelajaran matematika dengan menggunakan media berbentuk komik menjadi salah satu alternatif yang diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematika yang akhirnya dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran matematika di sekolah. Media pembelajaran berbentuk komik merupakan modifikasi dari buku pegangan yang dirancang dan disusun ke dalam bentuk sebuah komik. Buku mata pelajaran merupakan kumpulan lembaran pedoman bagi siswa untuk melakukan sesuatu kegiatan yang telah dirancang dan direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Buku mata pelajaran dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa untuk mengembangkan teori dan hasil temuan, membantu siswa mengembangkan keterampilan proses dengan mencatat semua kegiatan yang dilakukan serta dapat menggali pengalaman siswa akan suatu konsep yang dipelajari melalui suatu kegiatan. Manfaat buku pelajaran bagi guru dapat membantu dalam penyusunan atau penentuan rencana pembelajaran dan tentunya sebagai pedoman guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang, perlu kiranya suatu tindakan oleh penulis untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika dengan memperhatikan tingkat perkembangan jiwa anak didik.

Oleh karena itu, penulis merasa perlu mengangkat masalah dengan latar belakang di atas karena tulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pentingnya media yang berpotensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran. Dalam hal ini adalah *EduComic* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika.

B. Perumusan Masalah dan Pembatasan Masalah

Hal yang perlu mendapatkan perhatian pertama dalam penelitian adalah masalah penelitian atau fokus penelitian dan perumusan judul. Ini sangat penting, dengan adanya rumusan masalah atau fokus penelitian, maka peneliti mempunyai tujuan yang jelas dan dapat menentukan jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, rumusan masalah ataupun fokus penelitian menjadi rambu-rambu dalam menjalankan roda penelitian tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut masalahnya dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana Pembelajaran Matematika dengan menggunakan Media berbentuk *edumatic*?”

Setelah menyusun rumusan masalah, maka peneliti menyusun batasan-batasan masalahnya. Batasan-batasan tersebut adalah:

- 1) Bagaimana proses perancangan pembelajaran matematika menggunakan media *EduComic* di SD Negeri II Mlati Kidul di kabupaten Kudus?
- 2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media *EduComic* oleh siswa SD Negeri Mlati Kidul di kabupaten Kudus?
- 3) Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri II Mlati Kidul Kudus dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan media berbentuk *EduComic*?
- 4) Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media berbentuk *EduComic*?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang jelas mengenai pembelajaran dengan menggunakan media komik khususnya pada mata pelajaran matematika di SD Mlati Kidul Kudus.

Secara lebih rinci, tujuan khusus penelitian ini, antara lain :

1. Memperoleh gambaran tentang bagaimana rancangan pembelajaran pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media berbentuk *EduComic*.
2. Mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media berbentuk *EduComic* di SD Negeri Mlati Kidul Kudus.
3. Memperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mlati Kidul Kudus dalam mata pelajaran matematika yang menggunakan media berbentuk *EduComic*
4. Memperoleh informasi tentang tanggapan dan respon siswa mengenai pembelajaran matematika dengan menggunakan media berbentuk *EduComic*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung ataupun secara tidak langsung, terutama dalam peningkatan kualitas belajar.

1) Praktisi Pendidikan (Guru)

Menciptakan inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar yang dilatarbelakangi oleh aktivitas siswa (*student centered*) dalam melaksanakan aktivitas belajarnya, diikuti dengan penyiapan bahan pembelajaran secara lengkap dan sistematis sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

2) Guru

Memberi gambaran tentang penggunaan komposisi gambar, tulisan yang beraneka ragam, dan tampilan warna yang menarik dalam media *edumatic* serta respon-respon yang ditampilkan oleh pembelajaran dengan menggunakan media berbentuk *edumatic* yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

3) Peneliti

Memberi gambaran yang lebih jelas tentang keefektifan penggunaan pembelajaran menggunakan media komik dalam pencapaian tujuan ranah kognitif, dan dapat bermanfaat pula bagi pengembangan disiplin ilmu yang diperoleh peneliti dalam proses pembelajaran penggunaan media dan strategi pembelajaran.

E. Metode Penelitian

Penelitian diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Pengumpulan dan analisis data menggunakan metode-metode ilmiah, baik yang bersifat kuantitatif dan kualitatif, eksperimental ataupun non-eksperimental, interaktif ataupun non-interaktif. (Nana Syaodih, 2008:5). Penelitian merupakan upaya untuk mengembangkan pengetahuan, mengembangkan dan menguji teori. McMillan dan Schumacher mengutip pendapat Walberg (1986), ada lima langkah pengembangan pengetahuan melalui penelitian, yaitu:

1. Mengidentifikasi masalah penelitian.
2. Melakukan studi empiris.
3. Melakukan replikasi atau pengulangan.
4. Menyatukan (sinestesis) dan emreviu.
5. Menggunakan dan mengevaluasi oleh pelaksana.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus (*case study*).

Tujuan studi kasus untuk memberikan gambaran tentang latar belakang, sifat-sifat serta karakter yang khas dari kasus, tipe pendekatan dan penelaahannya terhadap satu kasus dilakukan secara intensif, mendalam, mendetail dan komprehensif (Faisal 2001). Dalam hal ini metode studi kasus digunakan untuk mengkaji lebih dalam Studi tentang Pembelajaran Matematika menggunakan Media berbentuk *EduComic* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan metode ini, penulis berusaha memperoleh gambaran secara sistematis tentang “Studi tentang Pembelajaran Matematika menggunakan Media berbentuk *EduComic* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.”

F. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di Sekolah Dasar Negeri II Mlati Kidul Kudus. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber informasi adalah para murid, guru – guru, dan kepala Sekolah di lingkungan SD Negeri II Mlati Kidul Kudus khususnya murid kelas IV dan juga guru mata pelajaran Matematika pada kelas IV SDN Mlati Kidul Kudus yang terlibat dalam pembelajaran matematika di kelas. Konsentrasi penelitian ini adalah untuk menggali proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media berbentuk *EduComic* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Responden yang terlibat dalam penelitian adalah kepala sekolah, salah satu orang guru mata pelajaran Matematika untuk kelas IV dan beberapa murid kelas IV SDN II Mlati Kidul Kudus.

Dapat ditentukan bahwa: Pertama, subjek penelitian sumber data utama yaitu pihak-pihak yang terlibat dalam perancangan program pembelajaran di SDN Mlati Kidul Kudus.

Kedua, subjek penelitian sumber data pembanding meliputi beberapa orang siswa SDN Mlati Kidul yang duduk pada kelas IV.