

**KONTRIBUSI PEMBELAJARAN PERMAINAN KARTU JAWABAN
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA
(Studi Pengaruh Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Manyak Payed
Kabupaten Aceh Tamiang)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

MEUTIA KESUMA WANTI

Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)

Zawiyah Cot Kala Langsa

Jurusan / Prodi : Tarbiyah / PMA

Nomor pokok : 131000673



SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)

ZAWIYAH COT KALA LANGSA

TAHUN AKADEMIK 2014/2015

Telah Dinilai Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Zawiyah Cot Kala Langsa
Dinyatakan Lulus Dan Diterima Sebagai Tugas Akhir
Penyelesaian Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Tarbiyah

Pada Hari / Tanggal:
Selasa / 05 Mei 2015 M

Di Langsa

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris

(Yusaini M.Pd)

(Mazlan M.Si)

Anggota

Anggota

(Yenni Suzana M.Pd)

(Budi Irwansyah M.Si)

Mengetahui:

Dekan

(Dr. Ahmad Fauzi , M.Ag)

Nip . 19570501 198512 1 001

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Pemurah, berkat hidayah dan rahmat ilmu yang dilimpahkanNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kontribusi Pembelajaran Permainan Kartu Jawaban Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Pengaruh Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang)” yang merupakan bagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Islam pada Jurusan Tarbiyah prodi Pendidikan Matematika STAIN Zawiyah Cot Kala Langsa. Shalawat serta salam senantiasa penulis curahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya yang telah memperjuangkan agama Allah dan ilmu yang bermanfaat.

Dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini, banyak kesulitan dan hambatan yang penulis hadapi, disebabkan karena keterbatasan ilmu, fasilitas dan waktu. Namun, adanya dukungan dari keluarga, dosen pembimbing maupun dosen mata kuliah serta teman-teman seperjuangan, maka skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulisan Skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak baik dalam bentuk moral maupun material, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ketua STAIN Zawiyah Cot Kala Langsa Bapak Dr. H. Zulkarnaini, MA
2. Ketua Jurusan Tarbiyah Ibu Dra, Hj. Purnamawati, M.Pd
3. Ketua Prodi Pendidikan Matematika (PMA) Ibu Yenni Suzanna, M.Pd
4. Bapak Yusaini, M.Pd sebagai pembimbing pertama yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini
5. Bapak Mazlan, M.Si sebagai pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini
6. Ibu Nuraida, M.Pd selaku Dosen Penasehat Akademik
7. Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Manyak Payed kabupaten Aceh Tamiang yaitu Ibu Hj. Hasanah, S.Pd , dan seluruh tenaga pengajar yang telah berkenan membantu penulis dalam upaya pengumpulan data yang diperlukan penulis, serta para siswa kelas VII yang turut berpartisipasi dalam penelitian ini.
8. Anggota keluarga terutam Ayahanda tercinta Ilyas Zam-Zam dan Ibunda tercinta Suriani, dan buat adik saya Nurul Dwi Agustina dan M. Jul Iqram , keluarga dan teman-teman yang telah memberikan do'a, dukungan, motivasi, nasehat, bimbingan dan arahan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Untuk semua yang telah berjasa, hanya do'a yang dapat penuliskan hantarkan, semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayahNya. Akhirnya dengan kesadaran dan penuh keyakinan, bahwa penulisan ini tidak luput dari kekurangan tanpa kesengajaan, sehingga penulis mohon kiranya pembaca memberikan kritik dan saran yang dapat membantu penulis dalam perbaikan dimasa yang akan datang.

Manyak Payed, Maret 2015

Penulis

Meutia Kesuma Wanti

DAFTAR ISI

	Hal
Halaman Judul (Cover)	
Halaman Pernyataan Tentang Keaslian Karya Imiah	
Halaman Persetujuan Pembimbing	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Hipotesis Penelitian	7
G. Defenisi Operasional	9
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pembeelajaran	10
B. Model Pembelajaran Kooperatif	14
C. Media Kartu Soal	21
D. Model Pembelajaran Konvensional	23
E. Prestasi Belajar	26
F. Kerangka Berfikir.....	30
G. Materi Uraian Himpunan	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu penelitian	37
B. Populasi Dan Sampel Penelitian	37
C. Metode Penelitian Dan Variabel penelitian.....	39
1. Metode Penelitian	39
2. Variabel penellitian.....	40
D. Tekhnik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	40
1. Teknik Pengumpulan Data	40
2. Instrumen Penelitian	41
a. Validitas Instrumen	41
b. Reliabilitas Instrumen	43
c. Indeks kesikaran	45
d. Daya Pembeda	46
E. Langkah-langkah Penelitian	47
F. Tekhnik Analisis Data	49
1. Uji Normalitas	50
2. Uji Homogenitas	50
3. Uji Hipotesis	51

BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	53
1. Analisis Deskriptif Kemampuan Awal Siswa	53
2. Analisis Deskriptif Kemampuan Akhir Siswa	54
3. Analisis Data Hasil Penelitian	55
a. Uji Normalitas Data Postes.....	55
b. Uji Homogenitas Data Pretes.....	56
c. Uji Homogenitas Data Postes.....	56
d. Uji Hipotesis.....	57
B. Pembahasan	58

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	62
B. Saran-Saran	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Hal
3.1	Populasi Penelitian	37
3.2	Rancangan Penelitian Desain Randomized Control Group Pretes-postes..	39
3.3	Interprestasi Koefisien Korelasi Validitas.....	42
3.4	Validitas Tes Kemampuan Siswa	43
3.5	Interprestasi Reliabilitas	44
3.6	Reliabilitas tes Kemampuan Siswa	44
3.7	Klasifikasi Indeks Kesukaran (IK).....	45
3.8	Indeks Kesukaran Tiap Butir Soal	46
3.9	Klasifikasi Daya Pembeda Soal	47
3.10	Daya Pembeda Tiap Butir Soal	47
4.1	Deskripsi Data Hasil Pretes.....	53
4.2	Deskripsi Data Hasil Postes	54
4.3	Deskripsi Uji Normalitas Data Posttest.....	55
4.4	Deskripsi Uji Homogenitas Data Pretest.....	56
4.5	Deskripsi Uji Homogenitas Data Posttest	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. RPP Kelas Eksperimen	66
2. RPP Kelas Kontrol	79
3. Kisi – Kisi Soal Test	90
4. Soal Pretest	92
5. Soal Posttest	94
6. Alternatif Jawaban Pretest	96
7. Alternatif Jawaban Posttest	100
8. Lembar Kerja Siswa (LKS).....	104
9. Wawancara.....	108
10. Validitas Dan Reliabilitas	110
11. Validitas Instrumen	111
12. Reliabilitas Instrumen	116
13. Indeks Kesukaran	120
14. Daya Pembeda.....	123
15. Nilai Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen	126
16. Nilai Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol	129
17. Kelompok Pretest Kelas Eksperimen.....	132
18. Kelompok Pretest Kelas Kontrol	134
19. Uji Homogenitas Kelas Pretest	136
20. Kelompok Posttest Eksperimen	138
21. Kelompok Posttest Kontrol.....	140
22. Uji Homogenitas Kelas Posttest.....	142
23. Uji Normalitas	144
24. Pengujian Hipotesis	148
25. Dokumentasi	151
26. Kartu Soal Dan Kartu Jawaban	152
27. Nilai-Nilai r Product Moment	156
28. Luas Dibawah Lengkungan Kurve Normal Dari 0 s/d Z	157

29. Nilai-Nilai Chi Kuadrat	158
30. Nilai-Nilai Untuk Distribusi F	159
31. Nilai-Nilai Dalam Distribusi t	163

ABSTRAK

Pembelajaran Permainan Kartu Jawaban adalah sebuah model yang terdiri dari lima soal dan sepuluh jawaban, dimana siswa dituntut aktif dan kreatif dalam menjawab soal dengan cepat dan benar, karna dari sepuluh jawaban hanya lima jawaban yang benar dan lima jawaban yang salah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya kontribusi yang signifikan dari model pembelajaran permainan kartu jawaban terhadap prestasi belajar matematika siswa. Dengan judul “Kontribusi Pembelajaran Permainan Kartu Jawaban Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Pengaruh Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang)”. Adapun rumusan masalah yang diangkat dari penelitian ini adalah; Apakah terdapat kontribusi yang signifikan dari model pembelajaran permainan kartu jawaban terhadap prestasi belajar siswa pada materi Himpunan untuk siswa kelas VII SMP N 4 Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang Tahun Ajaran 2014/2015?

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, rancangan penelitiannya *desain randomized control group pretest-posttest*. instrumen yang digunakan adalah tes berbentuk pilihan berganda yang berjumlah sepuluh (10) jawaban dan lima (5) soal tes. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh validitas tes 0,639 dan reliabilitas tes 0,613 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen memenuhi syarat untuk pengumpulan data dalam penelitian ini. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan koefisien determinan.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh (1) $t_{hitung} = 14,165$ dan $t_{tabel} = 1,701$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, sehingga dapat diperoleh $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$ yaitu $-1,701 \leq 14,165 \leq +1,701$ dan dinyatakan tolak H_0 terima H_a sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan dari model pembelajaran *Permainan Kartu Jawaban* terhadap prestasi belajar siswa pada materi Himpunan di kelas VII SMP Negeri 4 Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang tahun ajaran 2014/2015 dari pertemuan I ke pertemuan II meningkat menjadi amat baik.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan materi pelajaran yang diberikan kepada siswa SMP sebagai bekal agar dapat mengembangkan sikap dan kemampuan serta pengetahuan dan keterampilan dasar. Selain itu berperan pula sebagai sarana untuk mengetahui ilmu pengetahuan dan teknologi. Sistem pengajaran matematika perlu ditingkatkan dan disempurnakan sehingga siswa mampu menguasai materi pelajaran matematika dengan baik. Dengan penguasaan materi matematika diharapkan siswa mempunyai sikap kritis, analitis, logis, cermat serta disiplin. Disamping mampu menerapkan pada disiplin ilmu lain atau dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu guru diharapkan aktif dan kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga siswa mampu menguasai materi matematika dengan baik.

Guru mempunyai peranan yang penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Seorang guru bukan hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun guru harus mampu menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara aktif. Salah satunya dengan memperhatikan model pembelajaran yang digunakan. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami, dan monoton, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Pembelajaran

matematika yang biasanya menggunakan model pengembangan keterampilan sosial siswa yang kelak dapat berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa adalah ¹model *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) yaitu konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang di maksud.

Hal lain yang juga menjadi pertimbangan utama dalam pembelajaran adalah kurikulum pendidikan. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pergantian kurikulum pun telah dilakukan berulang kali. Dengan diberlakukannya di sekolah menuntut siswa untuk bersikap aktif, kreatif dan inovatif dalam matematika. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang didapatnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial masyarakat. Sikap aktif, kreatif dan inovatif terwujud dengan menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut yang berkelanjutan maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Salah satunya dengan menerapkan model

¹ Agus suprijono, *cooperave learning, PAIKEM* (Surabaya; Pustaka Pelajar. 2009), hal. 54

pembelajaran bermain jawaban dengan menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam model pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok, lalu dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.² Model bermain jawaban merupakan suatu model pembelajaran yang temanya bermain tetapi tetap menekan siswa untuk dapat menyelesaikan soal, dengan mencari jawaban dari beberapa jumlah jawaban yg tersedia. Dan disini penulis menggunakan kartu soal, yang akan dibagikan beserta pilihan jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yg ada.

Di SMP Negeri 4 Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang penguasaan matematika cenderung masih rendah jauh dari yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika Kelas VII SMP Negeri 4 Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang, masih banyak siswa yang kesulitan menjawab soal cerita terutama pada materi himpunan dan prestasi belajar siswa pada pelajaran matematika. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal – soal cerita pada materi himpunan. Setelah dilihat dari hasil ulangan harian hampir 50% siswa mendapat nilai < 60 . Tolok ukur keberhasilan mengajar didasarkan pada ketuntasan belajar 65% dan 85%. (yang terdapat pada lampiran 9).³

² Ibid,hal. 118

³ Hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII SMP Negeri 4 Manyak Payed.

Kemudian palajaran yang biasa diterapkan oleh guru di SMP Negeri 4 adalah pembelajaran konvensional yaitu metode yang berpusat pada guru, dengan cara guru berceramah yang di iringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan. begitu seterusnya, jarang sekali para siswa mengerjakan suatu soal atau masalah yang ada dengan cara kerja kelompok atau berdiskusi. Dan waktu yang singkat pada materi himpunan ini juga menjadi masalah nya. Jadi itu juga beberapa penyebab masalah mengapa nilai siswa pada pelajaran matematika, terutama pada materi himpunan cenderung rendah.

Upaya untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 4 Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang tersebut diperlukan model pembelajaran yang dapat mengembangkan pembelajaran yang ada. Yaitu melalui model pembelajaran bermain jawaban.

Model pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* merupakan suatu strategi belajar dengan mengelompokkan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil. Kelompok-kelompok kecil tersebut terdiri atas siswa-siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda (heterogen), baik dari kemampuan maupun karakteristik lainnya. Jika para siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda dimasukkan kedalam satu kelompok yang sama maka akan dapat memberikan keuntungan bagi para siswa yang berkemampuan rendah atau sedang. Sebaliknya apa yang didapat siswa dengan kemampuan yang tinggi? Siswa dengan kemampuan yang tinggi ini akan dapat menambah kemampuan mereka dalam komunikasi verbal matematika.

Cooperative Learning merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada proses belajar dalam kelompok, bukan mengerjakan sesuatu bersama kelompok. Proses belajar dalam kelompok akan membutuhkan siswa menemukan dan saling berinteraksi antara satu sama lain . dengan model pembelajaran Bermain Jawaban ini diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa dan pada akhirnya siswa dapat menemukan banyak hal yang menarik yang ditemukan dalam pembelajaran matematika.

Dari uraian di atas perlu kiranya diteliti lebih lanjut, peneliti tertarik untuk menulis skripsi dengan judul “ **Kontribusi Pembelajaran Permainan Kartu Jawaban Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Pengaruh Pada siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang)**

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan efektif, maka objek penelitian perlu dibatasi, yaitu :

1. Permasalahan yang diteliti pada materi himpunan, khususnya penggunaan diagram venn.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang sedang aktif belajar tahun pelajaran 2014/2015

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam skripsi ini adalah :

Apakah terdapat kontribusi yang signifikan dari model pembelajaran permainan kartu jawaban terhadap prestasi belajar siswa pada materi Himpunan untuk siswa kelas VII SMP N 4 Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang Tahun Ajaran 2014/2015?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui adanya kontribusi yang signifikan dari model pembelajaran permainan kartu jawaban terhadap prestasi belajar matematika siswa pada materi Himpunan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 4 Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang Tahun Ajaran 2014/2015?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan manfaat bagi:

1. Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memacu kreatifitas guru dalam mengoptimalkan penggunaan metod pembelajaran dan media pembelajaran.

2. Siswa

Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan , prestasi belajar serta menambah pengetahuan baru dan suasana baru dalam belajar.

3. Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan penggunaan metode dan media dalam pembelajaran matematika di masa yang akan datang, sehingga dapat memaksimalkan penggunaan metode dan media dalam pembelajaran agar lebih terarah dan mencapai tujuan pendidikan serta menciptakan suasana yang lebih baik dan kreatif serta menyenangkan.

4. Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan motivasi untuk terus mengembangkan kreatifitas dalam pembelajaran serta inovasi-inovasi baru dalam mengajar berkaitan berkaitan dengan kedudukan peneliti sebagai seorang calon guru agar mampu menjadi guru yang profesional.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atau anggapan sementara yang belum tentu kebenarannya, dan dapat dibuktikan melalui sebuah penelitian⁴. Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditulis di atas maka peneliti merumuskan hipotesis bahwa terdapat kontribusi yang signifikan dari model pembelajaran permainan kartu jawaban terhadap prestasi belajar matematika siswa pada materi Himpunan untuk siswa kelas VII SMP Negeri 4 Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang Tahun Ajaran 2014/2015.

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta.2006), hal. 71

G. Definisi Operasional

Untuk memudahkan pembahasan selanjutnya, dan untuk menghindari kesimpang siuran dalam penjelasan ini maka penulis perlu untuk mengemukakan beberapa pengertian dari judul di atas.

1. Permainan Kartu Jawaban merupakan model bermain jawaban yang menggunakan alat bantu yaitu kartu soal , dan permainan ini dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir. Dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban dari 5 soal yang terdiri dari 10 jawaban, dimana mereka harus memilih 5 jawaban yang benar dari 10 jawaban yang ada, dkarna 10 jawaban tersebut terdiri dari 5 jawaban yang benar dan 5 jawaban yang salah. Dalam permainan ini guru mengajarkan dengan menggunakan jawaban-jawaban yang ditemukan oleh siswa.
2. Kartu soal adalah alat untuk mempermudah proses belajar mengajar pada saat mengaplikasikan model pembelajaran bermain jawaban, pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar .
3. Prestasi belajar. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok. Dan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya jadi prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu

interaksi hasil belajar dan tindak mengajar.

4. Himpunan

Pada materi himpunan penjelasannya meliputi tentang himpunan dan notasinya, anggota himpunan, macam-macam himpunan, diagram venn dan operasi pada himpunan.