

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode Diskusi *Buzz Group*

a. Pengertian Metode *Buzz Group*

Metode pembelajaran ialah wujud jelas dari suatu strategi pembelajaran yang sudah diresmikan. Tata cara pembelajaran dimaksud oleh pengajar buat mempraktikkan strategi pembelajaran. Fase aktivitas pembelajaran yang diterapkan oleh anak didik serta guru selaku aplikasi kepada aplikasi strategi pembelajaran. Tahap aktivitas pembelajaran itu dikenal selaku metode pembelajaran.¹

Diskusi kelas yang diartikan kondisi ini berlainan dengan sebutan diskusi begitu juga yang kerap kita dengar. Buat yang terakhir ini dialog diseripakan julukan sesuatu tata cara pembelajaran(tata cara dialog), ialah interaksi antara anak didik serta anak didik dengan guru guna menganalisa, membongkar permasalahan, menggali ataupun mempersalahkan tema. Diskusi kelas pada dasarnya tidaklah bentuk pembelajaran sesungguhnya, melainkan strategi membimbing yang berguna serta banyak digunakan selaku tahap dari banyak bentuk pembelajaran lainnya.

Menurut Suryosubroto bahwa “diskusi yakni sesuatu obrolan objektif oleh sebagian orang yang tersambung dalam sesuatu golongan, guna saling beralih opini mengenai sesuatu permasalahan ataupun bersama- sama mencari jalan keluar opini mengenai sesuatu permasalahan ataupun bersama-sama mencari jalan keluar memperoleh balasan serta bukti atas sesuatu permasalahan”.

Yamin menerangkan kalau “metode diskusi ialah interaksi antara anakdidik ataupun anakdidik dengan guru guna menganalisa, membongkar permasalahan, mencari ataupun memperkarakan bahasan”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas yang dimaksud dengan metode diskusi kelompok dalam penelitian ini yakni interaksi antara 2 orang ataupun lebih yang bersama bertemu muka wajah guna mangulas sesuatu utama pembahasan khusus alhasil berhasil tujuan pembelajaran.

¹ Isro'atun, Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Bandung: PT. Bumi Aksara.2018), 38.

Namun yang butuh dimengerti, kalau diskusi ialah titik esensial dalam seluruh pandangan pembelajaran, hingga diskusi kelas ialah pendekatan berlainan dalam sesuatu kelas. Hingga dari itu diskusi kelas ialah salah satu bagian berarti dalam cara pembelajaran. Dengan kata lain, interaksi guru bersama siswa, siswabersama siswa dalam cara pembelajaran sungguh didetetapkan oleh gimana cara dialog kelas dioptimalkan.

Kesertaan anak didik dalam jalannya pembelajaran bakal meningkatkan kemauan buat belajar dengan cara mandiri. Kegiatan ialah aspek yang amat memastikan kesuksesan cara belajar anak didik, karena dasarnya belajar yakni melakukan“ learning by doing”. Hermansyah Trimantara serta Ratno Wibowo,“ disamping dari cara belajar, kesuksesan anak didik pula diamati dari hasil belajarnya”. Kesuksesan anak didik sehabis menjajaki pembelajaran tertentu kita ucap dengan kesuksesan hasil belajar.

Dalam Al- Qur’ an pula Allah SWT menyarankan supaya seluruh suatu yang dipecahkan atas dasar musyawarah serupa dengan Firman-Nya surat As-Syura’:38

وَالَّذِينَ اسْتَجَابُوا لِرَبِّهِمْ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَمْرُهُمْ شُورَىٰ بَيْنَهُمْ وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنْفِقُونَ ٣٨

Artinya: “Dan (bagi) orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhannya dan mendirikan shalat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka; dan mereka menafkahkan sebagian dari rezeki yang kami berikan kepada mereka”.

Berdasarkan QS. As-Syura ayat 38 menyatakan bahwa Allah SWT memberikan kenikmatan abadi yang disiapkan juga bagi semua orang yang benar-benar memenuhi seruan Tuhan yaitu dengan melaksanakan shalat dan urusan yang berkaitan dengan masyarakat yang disebut dengan musyawarah. Saling bertukar pendapat dengan yang lainnya dan disamping itu pula dari beberapa keuntungan yang Allah berikan pada kita baik harta maupun yang lainnya harus selalu kita hidupi dengan cara ikhlas dan berkelanjutan, bagus nafkah harus ataupun adat.

Diskusi atau musyawarah dalam konteks islam sangat penting sebagaimana Hadits yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah At-Tirmidzi:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ مَا رَأَيْتُ أَحَدًا أَكْثَرَ مَشُورَةً لِأَصْحَابِهِ مِنْ رَسُولِ
اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ

“Dari Abu Hurairah, ia berkata: Aku tak pernah melihat seseorang yang lebih sering bermusyawarah dengan para sahabat dari pada Rasulullah saw”. (HR. At-Tirmidzi)

Hadits tersebut menerangkan kalau dalam prespektif sahabat, Rasulullah saw yakni individu yang sangat senang bermufakat. Banyak hal yang berarti dia senantiasa mengaitkan para sahabat buat dimintai pendapat, salah satunya perihal strategi perang.

Berdasarkan penjelasan diatas, yang diartikan dengan tata cara diskusi dalam riset ini yakni sesuatu metode dimana anak didik ditemukan sesuatu permasalahan ataupun utama pembahasan antre, setelah itu dimohon buat membongkar perkara hingga mendapatkan sesuatu ketetapan yang disetujui semua.

a) Tipe Diskusi

- *Whole Group*

Kelas ialah satu regu diskusi. *Whole Group* yang sempurna bila total personel tidak lebih dari 15 individu.

- *Buzz Group*

Satu regu besar dipecah jadi sebagian golongan kecil, tersusun dari 3- 6 individu. Tempat disusun supaya anak didik bisabertemu muka wajah serta beralih pikiran dengan gampang.

- *Panel*

Sesuatu regu kecil, umumnya 3- 6 orang, membahas satu poin khusus, bersandar dalam sesuatu lapisan semi lingkaran, dipandu dalam oleh seseorang mediator.

Dari bermacam uraian diatas mengenai tipe metode diskusi peneliti memilih metode *Buzz Group* karena metode *Buzz Group* bisa mensuport anak didik yang kurang yakin diri jadi yakin diri buat mengutarakan opini, mengirit durasi, serta dapat membagikan ragam didalam pembelajaran.

Metode *Buzz Group* yakni satu kelompok besar dipecah jadi sebagian tim kecil, tersusun dari 3- 6 individu. Tempat ditata supaya anak didik bisa bertemu muka serta beralih pikiran dengan gampang. Diskusi bisa dicoba ditengah atau diakhir pelajaran dengan maksud mengasah kerangka materi pelajaran, membuat jelas materi pelajaran ataupun menanggapi persoalan.

Metode diskusi tipe *Buzz Group* ini sungguh bermanfaat buat menolong anak didik meningkatkan keahlian kegiatan serupa. Metode *Buzz Group* yakni metode yang dipakai dalam pembelajaran jalan keluar permasalahan yang dicoba lewat diskusi dalam regu kecil 3- 6 orang. Regu kecil itu menjalankan aktivitas diskusi dalam durasi pendek mengenai bagian khusus dari permasalahan yang dialami. Lewat diskusi itu, anak didik bakal menolong alhasil pembelajaran yang dijalnakan bakal lebih mengasyikkan. pembelajaran dengan memakai *Buzz Group* diinginkan terwujud keadaan belajar yang memikat, mengasyikkan, aktif serta berarti untuk anak didik alhasil esoknya pula bisa tingkatkan hasil berlatih anak didik.²

Sunaryo menerangkan, begitu juga diambil oleh Budiman metode *Buzz Group* yakni sesuatu kelompok besar dipecah jadi sebagian regu kecil terdiri dari 3- 6 orang yang berjumpa dengan cara bersama-sama membahas sesuatu poin yang lebih dahulu sudah dibahas berbarengan. Dilain sisi aktivitas diskusi *buzz group* bisa membagikan pelajaran untuk anak didik buat bisa berlagak adil, berani mengutarakan opini anggota diskusi yang lain.³

Trianto menuturkan *buzz group* ialah kelompok aktif. dalam regu aktif, guru meminta anak didik membuat yang tersusun 3- 6 anak didik buat membahas mengenai ide anak didik pada modul pelajaran. Tiap regu memutuskan seseorang personel guna mencatat seluruh buah pikiran yang timbul dalam regu. Berikutnya, guru meminta tiap regu aktif mengujarkan hasil diskusi regu pada kelas. Kemudian Soegijo menerangkan "*buzz group* yakni trik yang dipakai

² Nurvilia Apriyanti, dkk, *Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi Buzz Group Terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa*, Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram,5(2),48-54.

³ Anis Sulistyani, dkk, *Metode Diskusi Buzz Group Dengan Analisis Gambar Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa*, (Semarang: FMIPA Jurusan Fisika Universitas Negeri Semarang, 2016).

dalam dialog dimana sesuatu kelas dibangun regu yang membolehkan anak didik tersebut saling berinteraksi, berbagai pendapat, tanya jawab, dan melakukan sesuatu bersama”.

Bersumber penjelasan diatas bisa disimpulkan kalau strategi buzz group merupakan dialog golongan kecil yang tercipta dari 3- 6 individu dari tiap kelompoknya, yang tiap kelompoknya memilih seorang guna memberi tahu ataupun menyampaikan hasil diskusinya bersama regu didepan kelas.

b. Langkah-langkah Diskusi *Buzz Group*

Tahapan penerapan metode diskusi buzz group yakni:

- a) Guru menarangkan pelajaran dengan cara sederhana.
- b) Guru memilah kelas jadi beregu tersusun 3- 6 individu.
- c) Masing- masing regu diberi tugas yang serupa guna dirembug dengan cara beregu (menurut kelompok masing-masing).
- d) Sehabis berakhir serta durasi diskusi habis, masing-masing regu dikumpulkan tugasnya pada guru.
- e) Guru mengakhiri ataupun meneruskan pelajaran.

c. Kelebihan dan Kelemahan Diskusi *Buzz Group*

Tiap tata cara pembelajaran ada kelebihan serta kekurangan. Suryo Subroto dalam Trianto, menerangkan kelebihanannya yakni:

- a) Mengaitkan seluruh anak didik dengan cara langsung saat KBM.
- b) Mengetes tingkatan wawasan serta kemampuan pelajaran tiap anak didik.
- c) Menumbuhkan serta meningkatkan metode berfikir serta tindakan objektif.
- d) Anak didik mendapatkan keyakinan terhadap kemampuannya.
- e) Mendukung upaya pengoptimalan tindakan sosial serta tindakan demokratis anak didik.

Sedangkan pandangan Suryo Subroto perihal kekurangan metode diskusi yakni:

- a) Membutuhkan keahlian khusus yang belum sempat dipelajari lebih dahulu.
- b) Bisa dikuasai oleh sebagian anak didik yang mencolok.
- c) Tidak semua bahasan dapat disajikan inti rembukan.

d) Perlu banyak waktu.⁴

2. Matematika di SD/MI

a. Pengertian Matematika

Matematika berawal dari kata *mathematika* yang didapat dari bahasa Yunani, artinya mempelajari, kata itu punya asal *mathema* artinya pengetahuan ataupun ilmu. Kata *mathematike* berkaitan pula dengan kata yang lain yang nyaris serupa, ialah *mathein* ataupun *mathenein* yang maksudnya belajar(berfikir). Bersumber pada penjelasan diatas matematika artinya ilmu yang diterima dengan berasumsi(berpikir).

Matematika ialah ilmu yang melandasi kemajuan teknologi modern. Tidak hanya itu, matematika ialah alat berfikir dalam meningkatkan pemahaman serta teknologi, memiliki kedudukan bernilai di kehidupan sehari-hari serta bisa memajukan daya fikir individu. Guna menghasilkan serta memahami teknologi di masa depan, dibutuhkan kemampuan matematika yang kokoh secepat mungkin. Mata pelajaran diserahkan pada seluruh anak didik mulai dari sekolah dasar guna memperlengkapi anak didik dengan keahlian berfikir rasional, analitis, kritis, inovatif serta keahlian bekerja sama.⁵

Sehingga dari sebagian opini diatas bisa disimpulkan kalau matematika yakni sesuatu ilmu yang menekuni mengenai akal sehat mengenai wujud, susunan, besaran, serta teori yang silih berkaitan yang membutuhkan proses penalaran serta akal sehat buat menolong individu dalam menguasai serta memahami kasus sosial, ekonomi, serta alam. Matematika ialah ilmu yang berpengaruh besar di hidup manusia terutama di pendidikan, perihal ini bisa nampak kalau matematika ialah sesuatu pelajaran yang sudah diaplikasikan disekolah dasar, sekolah menengah ataupun keperguruan.

b. Tujuan Matematika

Pelajaran matematika bermaksud supaya anak didik mempunyai keahlian yakni:

⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana,2016), 134.

⁵ Sufriati, *Metode Buzz Group Disertai Media Kelereng Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Besar Matematika Siswa Kelas 1 Sd Negeri 023898 Binjai Utara*, OPEN ACCESS MES (*Journal of Mathematics Education and Science*), 3(1) 2017.

- a) Menguasai rancangan matematika, menarangkan ketergantungan antar rancangan serta menerapkan rancangan ataupun algoritma, dengan cara lemas, cermat, berdaya guna serta pas dalam membongkar permasalahan.
- b) Memakai penalaran pada pola serta watak, melaksanakan akal busuk matematika dalam membuat abstraksi, menata fakta ataupun menarangkan buah pikiran serta statment matematika.
- c) Menuntaskan permasalahan yang mencakup keahlian menguasai permasalahan, mengonsep bentuk matematika, menuntaskan bentuk serta memaknakan pemecahan yang didapat.
- d) Mengkomunikasikan buah pikiran dengan lambang, tabulasi, bagan ataupun alat lain buat memperjelas kondisi ataupun permasalahan.
- e) Mempunyai tindakan menghormati manfaat matematika di kehidupan, yakni mempunyai rasa mau tahu, atensi serta hasrat dalam menekuni matematika, dan tindakan rajin serta yakin diri dalam jalan keluar permasalahan.

c. Materi Pelajaran Matematika SD/MI

1) Bilangan Pecahan

Dengan cara singkat, bilangan pecahan bisa dimaksud selaku suatu angka yang mempunyai pembagi serta pula penyebut. Pada wujud bilangan ini, pembagi dibaca dulu disusul dengan penyebut. Kala mengatakan sesuatu angka bagian, diantara pembagi serta penyebut wajib diselipkan kata “per”, benbentuk $\frac{a}{b}$ dibaca a per b, a dan b bilangan bulat a disebut pembilang dan b disebut penyebut. Nilai b tidak serupa dengan 0. Untuk pecahan berpenyebut serupa, terus menjadi besar pembilang terus menjadi besar nilainya. Penyerdehanaan pecahan dicoba dengan memilah pembilang serta penyebut FPB dari pembilang serta penyebut itu. Penjumlahan pecahan berpenyebut serupa dicoba dengan menyusutkan pembilangnya. Penjumlahan serta penurunan pecahan berpenyebut berlainan disamakan penyebutnya. Penjajaran penyebut dicoba dengan memakai KPK kedua penyebutnya.

2) Simetri Lipat

Simetri lipat ialah total lipatan yang dapat membuat sesuatu bangun datar berimpit dengan bangun itu sendiri. Opini lainnya menerangkan, penafsiran simetri lipat yakni selaku total lipatan yang terdapat disuatu bangun datar kala bangun itu dilipat hingga bisa menciptakan 2 bagian lipatan dengan dimensi yang serupa besar ataupun harmonis. dalam ilmu matematika, simetri beku dapat pula diucap selaku simetri sumbu. Serupadengan penafsiran mulanya, hingga simetri lipat cuma dipunyai oleh bangun latar saja, ataupun dapat dikatakan dipunyai oleh aspek 2 format. Misalnya semacam persegi, persegi panjang, segitiga,

Bersumber pada wujudnya, bangun datar itu pula dapat mempunyai banyak sumbu lipat yang tidak sama serupa dengan lipatan simetrisnya. Ada pula bangun datar itu yakni:

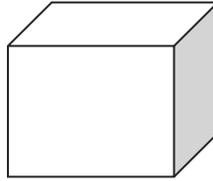
- a. Persegi, punya 4 simetri lipat.
- b. Persegi panjang, punya 2 simetri lipat.
- c. Segitiga sama sisi, punya 3 simetri lipat.
- d. Segitiga sama kaki, punya 1 simetri lipat.
- e. Belah ketupat, punya 2 simetri lipat.
- f. Trapesium sama kaki, punya 1 simetri lipat
- g. Lingkaran, punya simetri lipat yang tidak terhingga.
- h. Laying-layang, punya 1 simetri lipat.

3) Bangun Ruang

Bangun ruang yakni bangun yang memiliki isi atau daya muat serta dapat diucap pula dengan bangun 3 format sebab memiliki arah, titik ujung serta rusuk yang silih menghalangi. Ada rumus bangun ruang yng dipecah jadi 2 berbagai, ialah bangun ruang bagian datar serta lekuk.

Bangun ruang sisi datar yakni bangun 3 format yang mempunyai bagian berupa latar. Contoh dari bangun ruang sisi datar ialah kubus, balok, prisma segitiga, dan limas. Sedangkan bangun ruang sisi lekuk ialah bangun 3 format bagian berupa lengkukan. Contoh dari bangun ruang sisi lengkung ialah tabung, kerucut, dan bola.

- **Kubus**



Kubus yakni bangun ruang 3 dimensi yang dibatasi oleh 6 sisi yang berupa bujur sangkar yang mempunyai 6 arah, 12 rusuk, serta 8 titik sudut.

- Luas Kubus : $6 \times s$
- Keliling Kubus : $12 \times s$
- Volume Kubus : $s \times s \times s (s^3)$

- **Balok**



Balok ialah bangun ruang yang tersusun dari 6 bagian, 12 rusuk, serta 8 titik ujung.

- Luas Balok : $2 \times [(p \times l) + (p \times t) + (l \times t)]$
- Keliling Balok : $4 \times (p \times l \times t)$
- Volume Balok : $p \times l \times t$

- **Tabung**



Tabung yakni bangun ruang 3 dimensi yang dibangun oleh 2 buah bundaran sama yang sekelas serta suatu persegi panjang yang mengitari 2 bundaran itu.

- Luas Tabung : πr^2
- Keliling Tabung : $2 \times \pi \times r$ atau $\pi \times d$
- Volume Tabung : luas alas lingkaran x tinggi = $(\pi \times r^2) \times t$

$$\pi \text{ yaitu } \phi = 3,14 \text{ atau } \frac{22}{7}$$

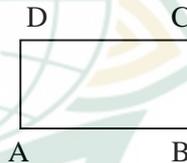
4) Sifat-Sifat Bangun Datar

Bangun datar yakni berbentuk bidang datar yang dibatasi oleh sebagian ruas garis. Jumlah serta bentuk ruas garis yang menghalangi bangun itu memastikan julukan serta wujud bangun datar, yakni:

- Bidang yang membatasi 3 garis, diucap bangun segitiga.
- Bidang yang membatasi 4 garis, diucap bangun segiempat.
- Bidang yang membatasi oleh 5 garis diucap bangun segilima serta berikutnya.

Jumlah ruas garis dan bentuk yang dipunyai oleh suatu bangun ialah salah satu sifat bangun datar itu. Jadi, sifat sesuatu bangun datar ditetapkan oleh total ruas garis, bentuk garis, besar ujung, serta lainnya.

- **Sifat-Sifat Persegi**



Bangun datar persegi memiliki sifat sebagai berikut:

- Punya 4 ruas garis AB – DC – AD dan BC
- Keempat ruas garis itu sama panjang
- Punya 4 sudut sama senilai 90°

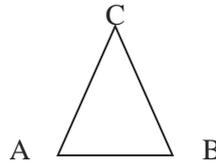
- **Sifat-Sifat Persegi Panjang**



Persegi panjang punya sifat-sifat sebagai berikut:

- Punya 4 garis AB – DC – AD dan BC
- Dua ruas garis yang berdekatan serupa jauhnya
- Punya 2 tipe panjang serta lebar
- Punya 4 sudut sama besar 90°

- **Sifat-Sifat Segitiga Sama Kaki**



Bangun segitiga sama kaki punya sifat-sifat sebagai berikut:

- Punya 3 ruas garis AB – AC dan BC
- Dua ruas garis kaki sama panjang AC dan BC
- Punya 2 tipe alas serta tinggi
- Punya 3 sudut lancip
- Ukuran sudutnya serupa besarnya

5) Statistika

Statistika ialah ilmu yang akrab kaitannya dengan kegiatan dalam kehidupan satu hari hari. Ilustrasinya mengukur besar tubuh, berat tubuh, dimensi sepatu anak didik, angka matematika, membagi jumlah anak didik pria serta wanita dan presentase profesi masyarakat. Perihal ini dipelajari mengakulasi, membaca, menyuguhkan, serta menganalisa informasi. Informasi yang digabungkan bisa dihidangkan dalam wujud bagan batang, bundaran, garis, bagan serta piktogram. Pada pelajaran kali ini, anak didik wajib bisa memastikan modus, median, serta mean dari informasi tunggal.

- **Mean (rata-rata)**

Mean yakni sebagian ukuran gejala pusat. Mean bisa dibidang selaku delegasi berkas informasi. Memastikan mean bisa dicoba dengan metode menambah semua angka informasi, setelah itu membaginya dengan total informasi.

- **Median (nilai tengah)**

Median yakni angka tengah dari himpunan informasi sehabis sejajarkan dari informasi yang terkecil hingga informasi terbanyak, ataupun kebalikannya. Bila banyak informasi ialah angka ganjil, hingga median terdapat pada informasi ke $\frac{1}{2}(n + 1)$, serta bila banyak informasi angka genap hingga terdapat $\frac{n}{2}$ dan data $-\frac{n}{2} + 1$

- **Modus**

Modus yakni informasi yang kerap timbul. Modus yakni ukuran konsentrasi guna menetapkan kejadian yang sangat banyak terjalin. Sekelompok informasi yang didapat, membolehkan buat mempunyai angka modus yang tidak tunggal ataupun bisa jadi pula tidak dipunyai.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar yakni jalannya pergantian sikap berkah pengalaman serta bimbingan. Maksudnya tujuan aktivitas belajar merupakan pergantian perilaku baik menyangkut wawasan, ketrampilan ataupun tindakan, apalagi mencakup sedi-segi makhluk hidup ataupun individu. Dengan terdapatnya aktivitas belajar diinginkan anak didik bisa mengganti kelakuannya, contoh dari yang belum dapat berhitung jadi dapat berhitung.

Belajar ialah cara pergantian yang berlangsung pada diri seorang, lewat penguatan alhasil terjalin pergantian yang bersifat permanen pada dirinya selaku hasil pengalaman. Belajar yakni suatu cara akumulasi informasi terkini kepada data yang sudah mereka tahu serta kuasai lebih dahulu. Cara belajar berlangsung kala peserta didik bisa mengaitkan apa yang sudah mereka tahu dengan apa yang mereka temukan dalam pengalaman belajar yang terjalin lewat interaksi yang berarti antara anak didik dengan anak didik, guru, materi pelajaran serta kawasan belajarnya.⁶

Hasil belajar tidak bisa dijauhkan dari cara belajar, sebab mutu hasil belajar berefek di hasil belajar itu sendiri. Cara kesuksesan pembelajaran pada anak didik bisa dihitung dengan pendapatan, maksudnya sejauh mana hasil belajar yang didapat anak didik. Cara belajar yang dirasakan anak didik menciptakan pergantian di aspek wawasan, tindakan serta keahlian. Terdapatnya pergantian itu nampak dalam hasil belajar yang didapat anak didik kepada persoalan ataupun kewajiban yang diserahkan guru. Hasil belajar membagikan informasi perkembangan yang sudah digapai dalam belajar.

⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Celeben Timur: Pustaka Belajar, 2016),

Hasil belajar seringkali dipakai selaku kriteria buat mengenali jauh mana siswa memahami materi yang telah dibimbingkan. Guna menyatakan hasil belajar itu, dibutuhkan beberapa penghitungan memakai perlengkapan penilaian yang bagus serta penuh ketentuan. Pengukuran seperti itu memungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan di beberapa bidang, termasuk pendidikan.

Hasil belajar yakni pergantian pada diri anak didik, bagus yang menyangkut pandangan kognitif, afektif, serta psikomotor selaku hasil dari aktivitas belajar. Oemar Hamalik menerangkan kalau hasil belajar yakni apabila seorang sudah berlatih bakal berlangsung pergantian perilaku pada orang itu, misalnya dari tidak tahu jadi tahu serta tidak paham jadi paham.

Jadi, hasil belajar pada dasarnya yakni hasil yang dicapai oleh anak didik sehabis ikut belajar, dimana hasil itu ialah cerminan kemampuan wawasan serta keahlian peserta didik yang bisa diperlihatkan dengan cara actual serta dipakai selaku alat ukur tingkatan kesuksesan. Hasil belajar pula menggambarkan indicator tingkatan kesuksesan anak didik dalam memahami materi pelajaran yang sudah dikasihkan oleh guru.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Bersumber pada teori taksonomi bloom hasil belajar dalam rancangan studi yang dicapai lewat 3 jenis ialah ranah kognitif, afektif, serta psikomotor.

a) Area kognitif

Bertepatan dengan hasil belajar intelektual yang tersusun dari 6 pandangan, ialah wawasan, pemahaman, aplikasi, analisa, campuran serta penilaian. Kognitif melukiskan sikap yang menitikberatkan pada pandangan intelektual semacam wawasan, penafsiran serta keahlian berasumsi. Keahlian menyelesaikan permasalahan yang diinginkan anak didik bisa mengaitkan serta mencampurkan sebagian ide, buah pikiran, prosedur ataupun metode yang mau dipelajari guna membongkar permasalahan itu. Ranah kognitif berkaitan dengan teraihnya belajar anak didik dalam pemahaman serta kemampuan rancangan materi pelajaran.

Ranah kognitif yakni area yang berhubungan dengansegi intelektual ataupun dengan cara rasional yang

umumnya diukur dengan pikiran ataupun akal. Area ini tersusun dari:

- 1) Pengetahuan, merupakan tingkatan bawah tujuan ranah kognitif berbentuk identifikasi serta pengingatan lagi kepada wawasan mengenai kenyataan, sebutan, serta prinsip dalam wujud semacam mempelajari.
- 2) Pemahaman, ialah tingkatan selanjutnya dari area kognitif berbentuk keahlian menguasai ataupun paham mengenai isi pelajaran yang didalami tanpa butuh mengaitkkan isi pelajaran yang lain.
- 3) Pemakaian ataupun aplikasi, ialah keahlian memakai abstraksi ataupun abstrak yang lain yang serupa dalam suasana aktual serta suasana terkini.
- 4) Analisa, ialah keahlian mengutraisi isi pelajaran ke bagian yang jadi faktor utama.
- 5) Sintesis, ialah keahlian mencampurkan komponen utama ke dalam bentuk yang terkini.
- 6) Evaluasi, ialah keahlian memperhitungkan isi pelajaran untuk sesuatu makna ataupun sasaran khusus⁷.

Keahlian kognitif mengarah pada keahlian berasumsi yang melingkupi intelektual simpel semacam mengenang, menguasai sampai keahlian berasumsi tingkatan besar yang sanggup memakai seluruh keahlian buat menghasilkan. Semacam perihalnya taksonomi lama, taksonomi yang terkini dengan cara biasa jumlah serta tipe cara kognitif tetapsama cuma jenis analisa serta penilaian diluar urutannya serta jenis campuran saat ini dipanggil membuat(create).

Taksonomi Bloom terkini pada area kognitif tersusun dari 6 tingkat, yakni⁸:

⁷ Anis Sulistyani, dkk, *Metode Diskusi Buzz Group Dengan Analisis Gambar Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sisiwa*, (Semarang: FMIPA Universitas Negeri Semarang, 2016), 14.

⁸ Tyas Setiyorini, dkk, *Penerapan Gini Index Dan K-Nearest Neighbor Untuk Klasifikasi Tingkat Kognitif Soal Pada Taksonomi Bloom*, (Jakarta: Jurnal Pilar Mandiri, Program Studi Teknik Informatika, STMIK Nusa Mandiri Jakarta, 2017).

Tabel 2.1
Indikator Hasil Belajar Kognitif

Dimensi Pengetahuan Kognitif	Penjelasan
<i>Receiving</i> (Menerima)	<p>Menarik lagi data yang tersembunyi dalam ingatan waktu lampau. Mengenang, ialah cara kognitif yang sangat kecil tingkatnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi(Recognizing) melingkupi cara kognitif guna menarik lagi informasi yang tersembunyi dalam ingatan waktu jauh yang identic ataupun serupa dengan data yang terkini. 2. Mengenang(Recallig) menarik lagi data yang tersembunyi dalam ingatan waktu jauh bila terdapat ciri buat melaksanakan perihal itu.
<i>Understanding</i> (Memahami)	<p>Mengkontruksi arti ataupun penafsiran bersumber pada wawasan awal yang dipunyai, menyangkutkan data yang terkini dengan wawasan yang sudah dipunyai ataupun mengintegasikan wawasan yang terkini kedalam desain yang sudah terdapat dalam pandangan anak didik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menafsirkan (<i>Interpreting</i>) mengubah dari satu bentuk informasi yang lainnya, missal dari kata-kata ke angka atau sebaliknya, maupun dari perkata ke perkata, ilustrasinya meringkas. 2. Membagikan ilustrasi(Exemplifying) memberikan ilustrasi dari satu rancangan ataupun prinsip yang bersifat biasa. Membagikan ilustrasi menuntut keahlian mengenali karakteristik khas sesuatu rancangan serta berikutnya memakai karakteristik itu buat membuat ilustrasi. 3. Mengklasifikasikan(Classifying) mengidentifikasi kalau sesuatu barang ataupun kejadian masuk dalam jenis

	<p>husus. Tercantum dalam keahlian pengelompokan yakni mengidentifikasi identitas yang dipunyai sesuatu barang ataupun kejadian.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Meringkas(<i>Inferring</i>) membuat sesuatu statment yang menggantikan semua informasi maupun membuat sesuatu abstrak dari suatu catatan. 5. Membuat Inferensi(<i>Inferring</i>) menciptakan sesuatu pola dari urutan ilustrasi ataupun kenyataan. 6. Membandingkan (<i>Comparing</i>) mengecek perbedaan serta persamaan yang dipunyai dua objek, gagasan atau keadaan 7. Menjelaskan (<i>Explaining</i>) membentuk serta memakai bentuk karena dampak dalam sesuatu sistem.
<p><i>Applying</i> (Mengaplikasikan)</p>	<p>Mencakup pemakaian sesuatu metode untuk menuntaskan permasalahan ataupun melakukan kewajiban. Oleh sebab itu, menerapkan berhubungan akrab dengan wawasan prosedural.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan(<i>Executing</i>) melaksanakan sesuatu metode teratur yang sudah dipelajari lebih dahulu. Fase yang dibutuhkan telah khusus serta pula dalam antrean khusus. 2. Menerapkan(<i>Implementing</i>) memilah serta memakai metode buat menuntaskan kewajiban yang baru.
<p><i>Analyzing</i> (Menganalisis)</p>	<p>Menjabarkan permasalahan ataupun objek ke komponennya serta memastikan bagaimana silih ketergantungan antara komponennya itu serta bentuk besarnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan(<i>Difeferentiating</i>) memisahkan bagian- bagian yang menata ataupun bentuk terkait, guna serta berarti tidaknya. Oleh sebab itu, membeda berlainan dengan membanding.

	<p>2. Mengorganisir(Organizing) mengenali komponen sesuatu kondisi serta mengidentifikasi gimana unsur- unsur itu terpaut satu serupa buat membuat sesuatu bentuk yang padu.</p> <p>3. Menciptakan catatan tersirat(Attributting) menciptakan sudut pandang, bias, serta sertadari sesuatu wujud komunikasi.</p>
Mengevaluasi	<p>Membuat sesuatu estimasi bersumber pada patokan serta standar yang terdapat. Terdapat 2 berbagai cara kognitif yang termuat kejenis ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengecek (<i>Checing</i>) mencoba kestabilan ataupun kelemahan sesuatu buatan bersumber pada patokan dalam(patokan yang menempel dengan sifat produk itu). 2. Mengkritik(<i>Critiquing</i>) memperhitungkan sesuatu ciptaan baik keunggulan ataupun kelemahannya, bersumber pada tolok ukur eksternal
<i>Create</i> (Membuat)	<p>Mencampurkan sebagian faktor jadi sesuatu wujud kesatuan. Terdapat 3 berbagai cara kognitif yang termasuk dalam jenis ini, yakni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat(<i>Generating</i>) menjabarkan sesuatu permasalahan alhasil bisa diformulasikan bermacam mungkin anggapan yang membidik pada jalan keluar permasalahan itu. 2. Merancang(<i>Planning</i>) mengonsep sesuatu tata cara ataupun teknik buat membongkar permasalahan. 3. Membuat (<i>Producing</i>) membuat sesuatu konsep ataupun melaksanakan sesuatu konsep buat membongkar permasalahan.

Dari pengelompokan Bloom diatas, arti hasil belajar pandangan kognitif matematika yakni yang diukur lewat kemampuan kurikulum matematika pantas dengan

jenjangnya, serta buat anak didik tingkatan SD atau MI periset cuma mengenakan hingga tingkatan penerapan ataupun aplikasi. Perihal ini disebabkan menganalisa, menilai serta membuat tingkatan kesukarannya besar.

b) Area Afektif

Bertepatan dengan tindakan serta angka, ranah afektif mencakup 5 keahlian ialah menyambut, menanggapi ataupun respon, memperhitungkan, badan serta pemeranan dengan sesuatu nilai ataupun kompleks nilai.

c) Area Psikomotor

Mencakup ketrampilan motorik, tipu daya objek-objek, koordinasi neuromuscular(mengaitkan serta mencermati).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Bagi Dimiyati serta Mudjiono sebab yang pengaruhi hasil belajar yakni aspek dalam serta luar. Aspek Dalam terdapat 2 ialah Aspek Fisiologis serta Aspek Psikologis yakni:

- 1) Sebab Fisiologis. Dengan cara biasa situasi fisiologis, semacam kesehatan yang baik, tidak dikondisi letih serta letih, tidak dalam kondisi cacat badan serta serupanya. Perihal itu bisa pengaruhi partisipan ajar dalam menyambut modul pelajaran.
- 2) Sebab Psikologis. Secara orang dalam perihal ini peserta didik umumnya mempunyai situasi intelektual yang tak sama, pastinya perihal ini ikut pengaruhi hasil belajarnya. Sebagian aspek intelektual mencakup intelegensi(Intelligence Quotient(IQ)), atensi, atensi, kemampuan, motif, dorongan, kognitif serta daya nalar peserta didik.

Dan yang mempengaruhi sebab luar hasil belajar yakni:

- 1) Sebab Lingkungan. Aspek lingkungan bisa pengaruhi hasil belajar. Aspek area ini mencakup area raga serta area sosial. Area alam misalnya temperatur, humiditas serta lainnya. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang dengan perputaran udara hendak amat mempengaruhi dibanding dengan belajar pada pagi hari yang keadaannya sedang fresh dengan ruangan yang lumayan bernafas lega bakal jauh berlainan dari dahulu.

- 2) Sebab Instrumental. yakni aspek yang kehadiran serta pemakaiannya didesain serupa dengan hasil belajar yang diinginkan. Sebab ini bisa berperan selaku alat buat menggapai tujuan belajar yang direncanakan. Sebab instrumental ini berbentuk kurikulum, program, alat serta guru.

d. Kriteria Hasil Belajar

Lindgren menerangkan kalau, hasil pembelajaran mencakup kecakapan data, penafsiran serta tindakan. Permasalahan yang dialami ialah hingga ditingkat hasil belajar yang sudah digapai. Berhubungan dengan perihal ini kesuksesan cara belajar membimbing dipecah jadi sebagian jenjang yakni:

- 1) Eksklusif ataupun maksimum, bila semua materi mata pelajaran yang diberikan itu bisa dipahami anak didik.
- 2) Bagus sekali ataupun maksimal, bila beberapa besar(76% s. d 99%) materi pelajaran yang diajarkan bisa dipahami oleh anak didik.
- 3) Bagus ataupun maksimum, bila materi pelajaran yang diberikan cuma 60% s. d 75% saja dipahami oleh anak didik.
- 4) Kurang, bila materi pelajaran yang diberikan kurang dari 60% dipahami oleh anak didik.

e. Indikator Hasil Belajar

Penanda hasil belajar yang jadi arahan kalau sesuatu cara berlatih membimbing dikira sukses bila sudah memenuhi sebagian penanda kesuksesan belajar. Ada pula penanda kesuksesan yakni:

- 1) Daya serap kepada materi pelajaran yang diberi menggapai hasil besar, bagus dengan cara individu ataupun kelompok.
- 2) Perilaku dalam tujuan pengajaran khusus(TIK) sudah digapai anak didik, bagus dengan cara orang ataupun golongan.

Tetapi begitu, penanda yang banyak dipakai selaku dorong ukur kesuksesan merupakan daya serap. Tiap cara belajar membimbing senantiasa menciptakan hasil belajar. Permasalahan yang dialami merupakan hingga tingkatan hasil berlatih yang sudah digapai.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian metode *Buzz Group* telah dipakai oleh peneliti sebelumnya. Dengan terdapatnya penelitian sebelumnya hingga bisa diperlihatkan kalau metode *Buzz Group* sanggup menambah hasil belajar anak didik, fakta kesuksesan lewat metode *Buzz Group*, sudah dibuktikan oleh sebagian peneliti itu yakni:

Pertama, Penelitian Nida Mauizdati, Rofiatun Nisa, Isti Nurkholipah dalam Jurnal *Ibtida': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 02 No 02 Tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Buzz Group* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Matematika”.⁹ Bersumber penelitian serta pembahasan dalam menggunakan metode *buzz group* terhadap peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika, maka dapat disimpulkan bahwa metode *buzz group* bermaksud buat melatih anak didik dalam bertukar pikiran, beralih opini dengan -temannya, menumbuhkan percaya diri, dan membuat pembelajaran menjadi aktif dan mennggembirakan, alhasil bisa mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nida Mauizdati, Rofiatun Nisa, Isti Nurkholipah, siswa masih rendah dalam kerja sama antar siswa. Dengan model pembelajaran konvensional yang lebih menekankan dengan teknik ceramah membuat siswa menjadi bosan dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Setelah siswa diperkenalkan dengan metode diskusi *buzz group*, siswa lebih semangat karena dengan metode *buzz group* siswa akan menjadi mudah dalam belajar matematika.

Persamaan antara judul penelitian itu dengan penelitian ini yakni menggunakan metode kuantitatif eksperimen yang tersusun dari kelas penelitian serta kelas pengawasan. Kelas penelitian akan mendapatkan perlakuan metode *buzz group* sementara kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan metode *buzz group* dalam pembelajaran.

Kedua, penelitian Asih Rohimah (1311100138) Mahasiswi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2020 dalam Skripsi yang berjudul “Efektivitas Metode Diskusi *Buzz Group* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran

⁹ Nida Mauizdati, dkk, *Pengaruh Penggunaan Metode Buzz Group Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Matematika*, Jurnal *Ibtida': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 2021.

Matematika Kelas IV Di MIN 10 Bandar Lampung”.¹⁰ Dapat disimpulkan bahwa *buzz group* ialah tata cara dialog dimana peserta didik dalam regu besar dipecah 2- 8 regu kecil yang tersusun dari 3- 6 orang serta mangulas sesuatu poin khusus dengan cara pas serta membagikan masukan dalam diskusi regu besar. Lewat tata cara diskusi *buzz group* dalam pembelajaran matematika diharapkan bakal menaikkan keahlian, mengembangkan ketrampilan serta implementasinya.

Kesamaan skripsi itu dengan penelitian ini yakni pada metode *buzz group* yang meneliti mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa. Namun, pada judul skripsi ini membahas tentang Efektivitas Metode Diskusi *Buzz Group* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika, sedangkan pada penelitian ini yaitu Pengaruh Metode Diskusi *Buzz Group* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Ketiga, Ahmad Helmi, Muh. Husein Baysha dalam Jurnal Teknologi Pendidikan Vol 4 No 1 Tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Buzz Group* Terhadap Hasil Belajar Siswa”.¹¹ Dapat disimpulkan kalau metode pembelajaran yang dicoba guru terbatas pada ceramah, pemberian ilustrasi pertanyaan, bimbingan serta diakhiri dengan tugas dirumah. Banyak guru tetap memakai metode konvensional, alhasil cara pembelajaran cuma berjalan satu cita- cita dimana guru mengajar serta anak didik mengikuti ataupun menulis. Dengan tujuan yang mau dicapai dalam penelitian ini yakni buat mengenali akibat metode pembelajaran *buzz group* kepada hasil belajar anak didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Persamaan antara judul tersebut dengan penelitian ini ialah punya tujuan yang serupa yakni guna mengenali sebesar apa efek metode dengan menggunakan diskusi *buzz group* serta pemakaian metode konvensional.

C. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono, “kerangka pemikiran dalam sesuatu penelitian butuh diutarakan bila dalam penelitian itu bertepatan 2 variabel ataupun lebih. Bila penelitian cuma mangulas suatu variabel

¹⁰ Asih Rohimah, *Efektivitas Metode Diskusi Buzz Group Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MIN 10 Bandar Lampung*, Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: Lampung 2020.

¹¹ Ahmad Helmi, Muh. Husein Baysha, *Pengaruh Metode Pembelajaran Buzz Group Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Teknologi Pendidikan, 4(1), 2019.

ataupun lebih dengan cara individu, hingga yang dicoba periset yakni mengemukakan penjelasan teoritis guna masing- masing variabel, serta argumentasi kepada ragam besaran variabel yang diawasi”¹².

Dalam hal ini, peneliti mau menambah hasil belajar partisipan didik dengan memakai metode diskusi Buzz Group. Peneliti mau memakai metode diskusi Buzz Group yang belum dipakai guru dalam mengajar mata pelajaran matematika.

Bersumber pada teori serta kasus yang sudah diutarakan diatas berikutnya bisa dibuat kerangka berfikir yang bisa menciptakan sesuatu anggapan. Dimana kerangka berfikir memiliki maksud sesuatu rancangan pola pandangan dalam rangka memberi balasan sedangkan kepada kasus yang diawasi. didalam penelitian ini tersusun dari 2 variabel bebas (x) yakni metode Diskusi *Buzz Group* dan variabel terkait (y) yakni hasil belajar matematika.

Metode pembelajaran *buzz group* ini mengharuskan peserta didik buat silih berkolaborasi dengan orang lain. Peserta didik ikut serta serta berkolaborasi dengan individu lainnya dengan cara efisien, memunculkan pergantian yang membangun pada sikap tiap personel regu. Untuk mengetahui lebih jelasnya pengaruh metode pembelajaran *Buzz Group* pada mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa dapat digambarkan melalui diagram kerangka berfikir sebagai berikut:

Gambar 2.1
Bagian Alur Kerangka berfikir



¹² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cet. Ke-13, 2016), 92.

Dalam sesuatu penelitian, variabel yakni sesuatu sifat ataupun poin dari individu, subjek ataupun aktivitas yang punya variabel khusus yang ditentukan peneliti guna dipelajari serta ditarik kesimpulannya. Menurut ikatan antar variabel dibedakan jadi 2 yaitu variabel bebas dan variabel terkait. Variabel bebas (variable independent) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan timbulnya variabel terkait, sedangkan variabel terkait (variable dependent) yakni variabel yang dipengaruhi ataupun jadi dampak terdapatnya variabel bebas. Variabel dalam penelitian ini yakni:

- a. Variabel bebas : Pengaruh Metode Diskusi *Buzz Group*
- b. Variabel terkait : Hasil Belajar Matematika

Metode belajar diskusi buzz group ialah tata cara yang sesuai dalam pembelajaran matematika sebab tata cara ini membagikan pembelajaran yang aktif. Dalam pembelajaran ini anak didik diharuskan aktif dalam belajar serta inovatif dalam menutarakan opininya. Hasil yang diinginkan dari metode diskusi buzz group ini merupakan kenaikan hasil belajar matematika anak didik jadi lebih bagus.

D. Hipotesis

Hipotesis yakni statment perihal kondisi populasi(patokan) yang bakal dicoba kebenarannya bersumber pada informasi yang didapat dari sampel penelitian. Hipotesis yakni balasan sedangkan dari permasalahan penelitian yang butuh dites lewat penghimpunan informasi serta analisa informasi, anggapan bersifat balasan sementara, tetapi jawaban itu wajib bersumber pada pada realitas serta kenyataan yang timbul bersumber pada hasil riset pendahuluan , setelah itu diformulasikan korelasinya antara variabel satu dengan variabel yang lain, alhasil bakal tercipta sesuatu rancangan ataupun kesimpulan sedangkan yang hendak di percobaan kebenarannya.¹³

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari permasalahan yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis. Maka berdasarkan uraian diatas, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MI Miftahul Huda Sambirejo Gabus Pati,

¹³ Yuberti, Antoni Siregar, *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains* , (Bandar Lampung: Aura Anugrah Utama Raharja,2017), 95.

sebelum dan sesudah menggunakan Metode Diskusi *Buzz Group*

Ha : Ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MI Miftahul Huda Sambirejo Gabus Pati, sebelum dan sesudah menggunakan Metode Diskusi *Buzz Group*

Dari rumusan hipotesis di atas, dapat diketahui bahwa semakin baik penerapan Metode Diskusi *Buzz Group*, maka semakin baik pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Demikian pula sebaliknya, semakin rendah penerapan Metode Diskusi *Buzz Group* dalam proses belajar mengajar, maka semakin rendah pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MI Miftahul Huda Sambirejo Gabus Pati.

