



PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN REACT BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV DI SDN MANGGALASARI

Ai Miranti Utami¹, Budi Hendrawan², Mohammad Fahmi Nugraha³

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia^{1,2,3,4}

Email Korespondensi: alamatemail@gmail.com 

Info Artikel

Histori Artikel:

Masuk:

24 Agustus 2023

Diterima:

29 November 2023

Diterbitkan:

30 November 2023

Kata Kunci:

Strategi

Pembelajaran;

REACT;

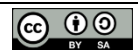
Media Animasi;

Hasil Belajar.

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran REACT berbantuan media animasi terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar kelas IV di SDN Manggalasari. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Quasi Eksperimental. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre-test Post-test Control Group Design*. Seluruh siswa kelas IV SDN Manggalasari yang ikut serta dalam penelitian ini. Seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 36 orang digunakan sebagai sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik sensus/sampling total, pengambilan sampel populasi adalah teknik pengambilan sampel dimana sampel diambil dari seluruh anggota populasi. Untuk teknik pengumpulan data menggunakan test yaitu pretest dan posttest serta data dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS 25. Berdasarkan hasil penelitian terungkap bahwa strategi pembelajaran REACT berbantuan media animasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar kelas IV SDN Manggalasari. Hal ini terlihat perbedaan rata-rata nilai pre-test dan post-test. Kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata pre-test sebesar 54,44 dan nilai rata-rata post-test sebesar 87,78 sedangkan kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata pre-test sebesar 56,11 dan nilai rata-rata post-test sebesar 72,78. Penelitian ini menggunakan uji Independent Sample Test untuk menguji hipotesis (Uji-t). Hasil pengujian hipotesis sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, oleh karena itu penggunaan strategi pembelajaran REACT berbantuan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar kelas IV di SDN Manggalasari.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dan strategis dalam kehidupan seseorang. Pendidikan mempunyai peran bagi setiap orang untuk mencapai tujuan masa depan. Pendidikan diartikan sebagai kegiatan memperoleh ilmu pengetahuan untuk membentuk sifat manusia yang baik. Hal ini sesuai sejalan dengan tujuan pendidikan di Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu “berkembangnya siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis secara bertanggung jawab”. Salah satu strategi penyelenggara pendidikan adalah pembelajaran.

Pembelajaran adalah pembelajaran yang didalamnya terdapat interaksi antara tenaga pengajar (guru/pengajar) dan siswa untuk membentuk perilaku sesuai dengan tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan petunjuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yaitu kurikulum. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta metode yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Terkait pendidikan matematika, menurut Wijaya (2011:1) Indonesia telah mengikuti Programme for International Student Assessment (PISA) sejak dikenalkannya PISA pada tahun 2000. PISA merupakan program penilaian internasional yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa (15 tahun) dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari di sekolah. Syarat kemampuan siswa dalam matematis siswa tidak hanya kemampuan berhitung saja, melainkan kemampuan bernalar yang logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah. Penyelesaian permasalahan ini bukan sekedar permasalahan rutin melainkan permasalahan yang dihadapi sehari-hari. Dalam matematika, objek bersifat abstrak. Oleh karena itu tidak jarang guru dan siswa menemui kendala dalam proses pembelajaran. Selama ini proses pembelajaran matematika berlangsung dengan menjelaskan objek matematika, memberi contoh objek matematika yang baru dijelaskan, menyelesaikan masalah yang serupa dengan contoh, dan mengajukan soal latihan. Pendidikan jenis ini membuat siswa merasa bosan, kurang kreatif dan karena terlalu banyak rumus yang harus dihafal, siswa kurang memiliki kemampuan penalaran logis sehingga mempengaruhi kinerja akademik siswa.

Menurut Amir dan Risnawati (2015:5-6) Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh anak setelah menyelesaikan kegiatan belajar. Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal, faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti kondisi psikologis, kecerdasan, kemampuan, minat, motivasi dan kemampuan kognitif. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri, seperti faktor lingkungan dan faktor instrumental. Keberhasilan di kelas dapat melibatkan banyak peran guru sebagai pengajar dan peran siswa sebagai peserta pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di dua sekolah yaitu SDN Manggalasari dan SDN I URUG, peneliti menemukan permasalahan yang sama pada mata matematika yaitu siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan luas dan keliling bangun datar apalagi jika dihubungkan soal cerita dengan masalah sehari-hari. Berdasarkan hasil belajar siswa banyak nilai siswa yang berada di bawah KKM (Kriteria Kelulusan Minimal). Dilihat dari nilai hasil belajar di SDN Manggalasari hanya 41,7% atau 15 siswa yang nilainya diatas KKM dan sisanya 58,3% atau 21 siswa yang berada dibawah KKM. Dan dilihat dari nilai hasil belajar di SDN I URUG hanya terdapat 47,7% atau 10 siswa dinyatakan lulus KKM dan sisanya 52,3% atau 11 siswa yang nilainya di bawah KKM. Hal ini disebabkan karena kemampuan siswa dalam belajar matematika masih belum sempurna, siswa belum dapat memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran serta kurangnya keaktifan dan kesiapan siswa dalam pembelajaran, media yang digunakan masih berdasarkan buku paket matematika, tidak menggunakan metode dan lingkungan belajar yang menarik, sehingga siswa tidak termotivasi dan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar karena guru masih mengajar secara konvensional yakni ceramah, bertanya dan menjawab selama proses pembelajaran.

Menurut (Yuniawatika dan Rohati, 2011) Strategi REACT adalah proses pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari dan memahami materi matematika, dengan termotivasinya siswa diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran agar nantinya berdampak terhadap hasil belajar matematika.

Strategi REACT dapat didukung dengan media animasi dan dapat membimbing siswa dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar dapat

mengembangkan minat siswa. Media tidak hanya sekedar alat atau bahan, tetapi juga hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan oleh karena itu media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen karena metode ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu yang diberikan peneliti. Menurut Sugiyono (2015:107) Metode penelitian eksperimental dapat diartikan sebagai metode untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkendali. Peneliti memberikan pendekatan khusus, yaitu menerapkan strategi pembelajaran *REACT* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar kelas IV di SDN Manggalasari. Perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan strategi pembelajaran *REACT* berbantuan media animasi, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012:112) bahwa desain penelitian eksperimental melibatkan Pretest – Posttest Control Group Design. Dengan desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai karakteristik yang sama karena dipilih secara acak dari populasi. Pada penelitian ini seluruh siswa kelas IV SDN Manggalasari yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah teknik sampling/ total sampling. Informasi diperoleh ketika hasil pembelajaran diberikan dalam bentuk poin penilaian, setelah diperoleh seluruh data sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran *REACT* kemudian dianalisis menggunakan SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan di SDN Manggalasari diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil Uji Normalitas

Menurut Jakni (2016:249) uji normalitas berguna untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak, dan berguna juga untuk menentukan statistik yang sesuai dan relevan. Uji Normalitas pada penelitian ini dengan data *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan berbantuan SPSS *versi 25*, aturan pengambilan keputusan adalah : jika nilai signifikan atau nilai $p > 0,05$ maka berdistribusi normal, dan jika nilai signifikan atau nilai $p < 0,05$ maka tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Data

Kelas	Shapiro Wilk			Kesimpulan
	Statistic	Df	Sig.	
<i>Pretest</i> Eksperimen	.882	18	.028	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	.875	18	.021	Normal
<i>Pretest</i> Kontrol	.864	18	.014	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	.866	18	.015	Normal

Tabel 1 diatas menjelaskan hasil uji normalitas sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* eksperimen sebesar 0,028, nilai *posttest* eksperimen sebesar 0,021, nilai *pretest* kontrol sebesar 0,014 dan nilai *posttest* kontrol sebesar 0,015. Berdasarkan hasil pengolahan data uji normalitas terlihat bahwa nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelas diberikan nilai signifikansi ($0,028 > 0,05$), ($0,021 > 0,05$), ($0,014$

> 0,05), (0,015 > 0,05) Jadi, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena semua nilai signifikansi lebih dari 0,05.

2. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas menentukan homogen atau tidaknya data suatu variabel. Uji homogenitas penelitian ini dilakukan dengan SPSS versi 25 dengan menggunakan metode Uji *Homogeneity of Variance*. Suatu sampel dapat dikatakan homogen jika nilai sig *Based on Mean* > 0,05. Dalam mengambil keputusan aturannya adalah jika nilai signifikansi > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa datanya homogen. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Uji Homogenitas Data

	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig	
Hasil Belajar Matematika	<i>Based on Mean</i>	.042	1	34	.838
	<i>Based on Median</i>	.058	1	34	.811
	<i>Based on Mean and with adjusted df</i>	.058	1	33.990	.811
	<i>Based on trimmed mean</i>	.036	1	34	.851

Berdasarkan Tabel 2 di atas, didapatkan nilai sig *based on mean* yaitu .838 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa *varians* data *posttest* eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen.

3. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menunjukkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis menghitung korelasi antara variabel X dan Y dengan menggunakan rumus uji $-t$ (*t-test*) pada SPSS versi 25. Uji *independent sample t-test* digunakan untuk membandingkan mean dua kelompok yang tidak saling berpasangan atau tidak saling berkaitan. Hasil uji *independent sample t-test* diberikan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Uji Independent Sample T-Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std.Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
<i>Equal variances assumed</i>	.042	.838	4.896	34	.000	15.000	3.064	8.774	21.226
<i>Equal variances not assumed</i>			4.896	33.908	.000	15.000	3.064	8.773	21.227

Berdasarkan tabel diatas, sig (2-tailed) adalah 0,000. Jika nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari taraf signifikansi < 0,05 H_0 ditolak. Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dalam uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4.896 > 2,093) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga penggunaan strategi pembelajaran *REACT* berbantuan

media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar kelas IV di SDN Manggalasari.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya Kecamatan Kawalu. Peneliti melakukan penelitian terhadap seluruh siswa kelas IV SDN Manggalasari dimana kegiatannya terdiri dari kelas eksperimen yang berjumlah 18 orang sedangkan kelas kontrol yang berjumlah 18 orang, kegiatan pembelajaran dilakukan dalam 3 kali pertemuan baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Strategi pembelajaran *REACT* digunakan pada kelas eksperimen sedangkan pembelajaran konvensional digunakan pada kelas kontrol.

Langkah-langkah strategi *REACT* yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu menghubungkan, mengalami, menerapkan, bekerja sama, dan mentransfer. Strategi *REACT* merupakan strategi pembelajaran yang mengemas pembelajaran sedemikian rupa sehingga kejadian-kejadian di lingkungan siswa berkaitan dengan materi yang diajarkan sedemikian rupa sehingga menjadikan pembelajaran bermakna. Langkah-langkah dalam strategi *REACT* membimbing siswa dalam menganalisis masalah dan mencari solusi dari masalah tersebut sehingga pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Proses pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *REACT* merupakan suatu siklus kegiatan yang artinya proses tersebut tidak pernah berhenti.

1. *Relating* (mengaitkan/menghubungkan)

Tahap pertama dari strategi *REACT* adalah tahap *relating* (mengaitkan) dimana siswa diberikan permasalahan atau pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan umum yang dekat dengan kehidupan siswa, kemudian siswa diminta belajar merasakan sesuatu yang dialami. *Relating* adalah bentuk belajar dalam konteks kehidupan nyata atau pengalaman nyata (Muchlis, 2008) sedangkan menurut Crawford (2001) proses pembelajaran dimulai dengan menghubungkan konsep-konsep baru yang akan dipelajari dengan konsep-konsep baru yang akan diajarkan, mata pelajaran atau mata pelajaran lain, maupun dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu sangat mudah bagi guru untuk menghubungkan materi dengan pengalaman hidup siswa dalam proses pembelajaran sehingga mereka mengalami matematika secara lebih natural, menyenangkan dan bermakna. Sejalan dengan itu menurut John Dawey (dalam Marhaeni, 2012) menekankan bahwa pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang melibatkan masalah nyata yang bersifat abstrak bagi siswa.

2. *Experiencing* (mengalami)

Tahap kedua adalah *experiencing* (pengalaman) pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi informasi atau mengeksplorasi diri dan menemukan sendiri jawaban atas suatu permasalahan yang ada. *Experiencing* adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar melalui kegiatan matematika (*doing math*) dengan melakukan pencarian, eksplorasi, dan penemuan. Menurut Suprijono (2009, hlm. 84) adalah kegiatan menggabungkan informasi baru dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya. Menurut Crawford (2001:5), tahap *experiencing* (mengalami) dapat membantu siswa menciptakan konsep-konsep baru dengan memusatkan perhatian pada pengalaman yang muncul melalui eksplorasi, pencarian di kelas.

3. *Applying* (menerapkan)

Tahap selanjutnya yaitu tahap ketiga adalah *applying* (penerapan) pada tahap ini siswa mulai mengemukakan pendapat yang berlangsung bersamaan pada tahap *cooperating* sehingga pendapat-pendapat lain yang muncul akan didiskusikan dalam kelompok. Penerapan ini merupakan aspek yang cukup penting setelah siswa memahami konsep-konsep yang telah ditemukan, karena jika siswa dapat

mengaplikasikan atau menerapkan konsep-konsep yang telah ditemukan atau dipelajari maka dapat dikatakan mereka mempunyai pemahaman secara mendalam. Sebagaimana dikemukakan Crawford (2001:9) tahap *applying*, adalah pembelajaran melalui konsep. Siswa dapat menggunakan konsep ini ketika terlibat dalam pemecahan masalah atau tugas matematika lainnya. Guru juga dapat mendorong pemahaman konsep dengan memberikan tugas-tugas yang realistis dan relevan. Menurut teori CORD (dalam Muclis, 2007, h.41) *applying* adalah pembelajaran berupa penerapan hasil belajar pada kegunaan dan kebutuhan praktis. Dalam praktiknya, siswa menerapkan konsep melalui soal latihan yang mengharuskan siswa menerapkan konsep yang telah dipelajarinya.

4. *Cooperating* (kerja sama)

Tahap keempat yaitu tahap *cooperating* (kerja sama) pada saat diskusi kelompok guru mengarahkan siswa untuk menghargai pendapat masing-masing anggota sehingga tercipta suasana diskusi yang kondusif. Menurut Crawford (2001:11) tahap *cooperating* adalah pembelajaran dalam konteks berbagi, kebersamaan, saling merespon, dan saling berinteraksi satu sama lain. Di kelas mereka lebih merasa bebas dan tidak takut dan malu untuk bertanya, serta lebih bersedia mengungkapkan pemahaman konsepnya kepada teman-temannya. Bersama temannya mereka belajar memeriksa dan mengartikulasikan pemahaman mereka sendiri. Menurut Aini (2014, hlm 73) hal ini sangat membantu siswa untuk benar-benar memahami materi, mengingat diskusi sesama siswa lebih positif dan mudah dipahami dibandingkan siswa yang bertanya kepada guru. Melihat efek positif yang diberikan oleh tahap *cooperating* dipandang perlu dan penting dalam pembelajaran karena dapat membentuk sikap menghargai siswa dan orang lain serta sikap kebersamaan dan rasa saling memiliki (Cord dalam Mustikawati 2013, hlm.12).

5. *Transferring* (mentransfer)

Tahap terakhir atau kelima adalah *transferring* (mengungkapkan) pada tahap ini siswa diarahkan pada penerapan konsep-konsep yang sudah ada kemudian konsep tersebut digunakan untuk memecahkan masalah yang lebih luas. Menurut Crawford (2001),” *Transferring* adalah tahap pengajaran yang digambarkan sebagai penerapan pengetahuan dalam konteks atau situasi baru, di mana seseorang belum pernah melakukannya di dalam kelas”. Pendidik merancang tugas yang berbeda-beda untuk mencapai sesuatu yang bervariasi dan baru untuk meningkatkan minat, motivasi, keterlibatan dan penguasaan matematika siswa. Peran pendidik diharapkan mampu memunculkan ide-ide baru yang dapat menarik perhatian dan motivasi siswa serta memotivasi keingintahuan dan emosionalnya. Menurut Eveline dan Hartini (2010) mentransfer ilmu yang telah dimiliki sebelumnya kedalam ilmu yang telah dipelajari sangatlah penting karena merupakan kegiatan yang mengembangkan potensi individu dimana siswa dapat mengenali potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu menurut Zakiyah (2013, hlm.190) siswa yang menggunakan strategi *REACT* dalam pembelajaran matematika dapat dikategorikan baik.

Namun demikian, pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pada awal pembelajaran peneliti melakukan apersepsi dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dilaksanakan pada pembelajaran kelas kontrol peneliti menjelaskan materi. Siswa kemudian diminta menjawab pertanyaan peneliti dan siswa diberi kesempatan untuk mencatat hal-hal penting dari penjelasan peneliti. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang kurang jelas. Peneliti kemudian memberikan penguatan atas materi yang telah disampaikan. Setelah melaksanakan pembelajaran peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Di akhir pembelajaran diakhiri dengan kesimpulan dan pemaparan tanya jawab terhadap materi yang sudah dipelajari. Ketua kelas memimpin doa setelah pembelajaran selesai.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *REACT* berbantuan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar kelas IV di SDN Manggalasari. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,838 > 0,05$ dan uji hipotesis dengan signifikansi (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan menggunakan bagian atas (*equal variances assumed*) yang berarti terdapat hasil belajar matematika pada materi bangun datar kelas IV di SDN Manggalasari. Hal ini juga didukung oleh rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 87,78 lebih tinggi dibandingkan rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 72,78.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir,Z, dan Risnawati.(2015).Psikologi Belajar Matematika. Yogyakarta: Adwaja pressindo.
- Agus, Suprijono. 2016, Teori dan Penerapan Pembelajaran Kooperatif PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Crawford (2011:2) Langkah-Langkah dalam Model Pembelajaran REACT.
- Crawford, Michael L. 2001. Mengajarkan dasar dan teknik inkuiri kontekstual untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam matematika dan sains.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: PT Armas Duta Wijaya.
- Depdiknas. 2006. Keputusan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006, tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara.2010. Teori pembelajaran dan Pembelajaran. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Jakni. 2016. Metodologi Penelitian Eksperimen dalam Bidang Pendidikan. Bandung: ALPABETA, cv
- Marhaeni, A.A.I.N. 2012. Kurikulum dan Inovasi Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Muchlis, M. (2007). KTSP. Jakarta: Aksara Bumi
- Muchlis, M. (2008). KTSP. Jakarta: Aksara Bumi
- Mustikawati, (2013.hlm.12) Implementasi Pendidikan Matematika Menggunakan Strategi REACT untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa: <http://respository.ipi.edu>
- Rohati, dkk (2011). Pembelajaran Teorema Pythagoras Melalui Strategi *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (REACT)*. Pada Siswa di SMP Negeri 16 Kota Jambi. *Edumatica*, 2 (2), 27-36.
- Wijaya. 2011. Pendidikan Matematika Realistik, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono,2015, Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: ALPABETA.cv
- Sugiyono,2012, Metode Penelitian Pendekatan kuantitatif, kualitatif & R&D. Bandung:Alfabeta
- Yuniawatika dan Rohati,2011 , Strategi *REACT*